



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in Lingue e Civiltà dell'Asia e
dell'Africa Mediterranea

Tesi di Laurea

Fonosimbolismo e costruzione dell'identità nell'universo degli Stray Kids

Relatore

Ch.mo Prof. Soon Haeng Kang

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Vincenza D'Urso

Laureanda

Beatrice Palmieri
Matricola 892147

Anno Accademico

2025 / 2026

Dichiarazione del ricorso a strumenti di Intelligenza Artificiale (IA)

La sottoscritta *Beatrice Palmieri*, matricola numero *892147*, iscritta presso Ca' Foscari al corso di Laurea magistrale in *Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa Mediterranea*, autrice dell'elaborato di tesi di laurea magistrale "*Fonosimbolismo e costruzione dell'identità nell'universo degli Stray Kids*", relatore *Soon Haeng Kang*, 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 aver fatto ricorso a tecnologie di intelligenza artificiale generativa per supportare vari aspetti della ricerca e della scrittura della mia tesi di laurea,

in particolare, dichiara di aver utilizzato Grammarly, nella versione gratuita, per il controllo della correttezza grammaticale del testo. Dichiara inoltre di aver utilizzato Claude (versione Sonnet 5.5) come strumento di supporto alla ricerca bibliografica, al fine di individuare ulteriori fonti di riferimento nei casi in cui la ricerca online non avesse prodotto risultati utili o pertinenti. L'utilizzo di tali strumenti ha riguardato esclusivamente i capitoli 1 e 2 della presente tesi.

DICHIARA INOLTRE

che tutto il materiale generato dall'IA è stato attentamente verificato, rivisto e rielaborato dall'autrice, che si assume la piena responsabilità per la qualità, l'accuratezza e l'integrità scientifica del lavoro.

Indice

Introduzione	1
1. Le onomatopée	5
1.1 Introduzione storica alle onomatopée	5
1.1.1 Categorizzazione delle onomatopée	6
1.1.2 Il fonosimbolismo	9
1.1.3 Interiezioni e ideofoni	14
1.2 Le onomatopée in coreano	16
1.2.1 Aspetti morfologici	19
1.2.2 Funzione sintattica	22
1.3 Cenni sulle strategie traduttive	23
2. L'alfabeto coreano e il fonosimbolismo di vocali e consonanti	25
2.1 Quadro storico dell'alfabeto coreano	25
2.1.1 La creazione dell'Hangeul	28
2.2 Armonia vocalica	31
2.3 Consonantismo	34
2.4 Fonostilistica e teoria del suono-significato	36
3. Metodologia	41
3.1 Obiettivi e domande di ricerca	41
3.2 Criteri di selezione del corpus	42
3.3 Presentazione del corpus	45
3.3.1 Side Effects (부작용)	47
3.3.2 God's Menu (神메뉴)	47
3.3.3 Thunderous (소리꾼)	48
3.3.4 Divine (신선놀이)	48
3.4 Framework metodologico di analisi	49
3.5 Metodologia dell'analisi multimodale	50

3.6 Nota su fonti dei testi	50
4. Analisi del corpus	52
4.1 Side Effects	52
4.1.1 Introduzione e tema del brano	52
4.1.2 Analisi fonosimbolica	54
4.1.3 Resa in inglese e possibili traduzioni in italiano.....	57
4.2 God's Menu	58
4.2.1 Introduzione e tema del brano	59
4.2.2 Analisi fonosimbolica	60
4.2.3 Resa in inglese e possibili traduzioni in italiano.....	62
4.2.4 Filone narrativo	64
4.3 Thunderous.....	66
4.3.1 Introduzione e tema del brano	67
4.3.2 Analisi fonosimbolica	68
4.3.3 Resa in inglese e possibili traduzioni in italiano.....	75
4.3.4 Filone narrativo	79
4.4 Divine	81
4.4.1 Introduzione e tema del brano	82
4.4.2 Analisi fonosimbolica	85
4.4.3 Resa in inglese e possibili traduzioni in italiano.....	88
4.4.4 Filone narrativo	89
5. Analisi visiva di <i>Divine</i>	93
5.1 Sinossi del video	93
5.2 Apertura del video (0:01–0:16)	93
5.3 Introduzione (0:16–0:34)	95
5.4 Strofa 1 (0:35–0:54)	97
5.5 Pre-ritornello (0:54–1:03).....	99
5.6 Ritornello (1:04–1:23).....	102
5.7 Strofa 2 (1:23–1:43)	106

5.8 Pre-ritornello (1:43–1:52).....	108
5.9 Ritornello (1:53–2:11).....	110
5.10 Bridge (2:12–2:26).....	112
5.11 Ritornello (2:26–2:46).....	114
5.12 Outro (2:46–3:15).....	116
5.13 Elementi fonosimbolici nel video	120
6. Conclusione.....	124
6.1 Dimensione semantica	124
6.2 Dimensione ritmica	126
6.3 Dimensione culturale e identitaria	127
6.4 Dimensione visiva.....	129
6.5 Limiti dello studio e sviluppi futuri.....	131
Bibliografia	133

Introduzione

Le onomatopее e gli ideofoni occupano, all'interno dei sistemi linguistici delle diverse lingue, una posizione non sempre equivalente. Ad esempio, nei sistemi linguistici italiano e coreano, questi elementi linguistici vengono utilizzati con differente frequenza, così come differente è anche l'importanza che i parlanti attribuiscono a tali espressioni. Mentre nel repertorio linguistico italiano queste espressioni vengono associate soprattutto ad un linguaggio infantile o scherzoso, nella lingua coreana onomatopее e ideofoni svolgono un ruolo significativo nel linguaggio giornaliero, mediatico e letterario. Questi elementi, infatti, sono in grado di produrre diverse sfumature di significato a seconda delle proprie caratteristiche morfologiche. Tale peculiarità, unita al fatto che il sistema di scrittura stesso del coreano, ovvero l'*Hangeul*, fu creato da un progetto di rappresentazione iconica dei suoni della lingua, costituisce il punto di partenza della presente tesi.

In particolare, nel dizionario Treccani della lingua italiana, l'onomatopea è descritta come “il modo di arricchimento delle capacità espressive della lingua mediante la creazione di elementi lessicali che vogliono suggerire acusticamente, con l'imitazione fonetica, l'oggetto o l'azione significata” (Istituto della Enciclopedia Italiana, s.d., s.v. onomatopea). Le onomatopее possono, quindi, consistere in una successione di gruppi fonici, come ad esempio *brrr* per indicare quando si ha freddo o *crac* per indicare il suono di qualcosa che si rompe, o possono rappresentare unità grafiche formate da più sillabe, come ad esempio *patapum* per indicare il suono di qualcosa che cade a terra. Nella tradizione italiana, le onomatopее sono associate al linguaggio dell'infanzia, trovandosi spesso nei libri per bambini o in fumetti e manga, nei quali, essendoci molte scene di azione, l'aggiunta dell'onomatopea contribuisce a rendere più immediata e vivida la rappresentazione sonora delle scene.

Nel quadro generale, le onomatopее fanno parte del fonosimbolismo, ovvero quel procedimento di creazione di parole che suggeriscono il senso, l'immagine o la condizione che vogliono significare (Istituto della Enciclopedia Italiana, s.d., s.v. fonosimbolismo). La recente ricerca sul fonosimbolismo ha evidenziato come il rapporto tra suono e significato non sia sempre arbitrario, ma può seguire schemi percettivi condivisi (Nobile & Lombardi Vallauri, 2016). In particolare, studi nell'ambito della linguistica cognitiva e della psicolinguistica hanno mostrato che

determinati suoni evocano nel lettore o nell'interlocutore specifiche caratteristiche, ad esempio la dimensione, la velocità e la consistenza. Un esempio è rappresentato dall'effetto *bouba/kiki*, osservato per la prima volta dallo psicologo tedesco-americano Wolfgang Köhler. Secondo questo studio, parole come *bouba*, dove sono presenti suoni morbidi, vengono associate dalla maggior parte delle persone a forme tonde. Questo avviene perché nella parola vi è la presenza della labiale "b" e delle vocali posteriori "o, u, a". Al contrario, parole come *kiki*, composte da suoni duri, vengono collegate a forme appuntite (Ramachandran & Hubbard, 2001). Ciò suggerisce come i suoni stessi possano veicolare un certo significato, nonostante le due parole siano prive di un contenuto lessicale definito.

Se nel caso dell'italiano, come citato in precedenza, le onomatopee vengono percepite come parte di un linguaggio infantile o racchiuse solo nei fumetti, nella lingua coreana gli elementi fonosimbolici sono parte integrante della vita quotidiana. Il coreano, infatti, si distingue da altre lingue per la ricchezza e la varietà di queste forme lessicali. Nella lingua coreana si possono trovare le 의성어 *uiseongeo*, ovvero "parole che imitano suoni", e le 의태어 *uitaeo*, "parole che imitano l'azione" (Sohn, 1999). Esempi di *uiseongeo* sono 멍멍 *meongmeong*, che riproduce il verso del cane, e 바삭바삭 *basakbasak*, che evoca il suono prodotto dalla masticazione di qualcosa di fritto o leggermente secco. Un esempio di *uitaeo* è 반짝반짝 *banjjakbanjjak*, che descrive il luccichio delle stelle, nello specifico "una piccola luce che appare brevemente e scompare continuamente" (Naver Korean Dictionary, s.d.). Tali espressioni vengono usate sia nel parlato che nello scritto e giocano un importante ruolo nella comunicazione quotidiana, nella letteratura, nei media e nelle canzoni (Dilorom, 2025).

Infatti, le onomatopee e gli ideofoni compaiono in testi di numerosi brani K-pop, genere che negli ultimi anni ha raggiunto una diffusione internazionale senza precedenti, ma raramente sono stati oggetto di un'analisi linguistica sistematica. Questo tipo di indagine può far luce su se e in che modo questi elementi linguistici abbiano un impatto sulla costruzione del significato e dell'effetto che il brano può trasmettere. La presente tesi si propone di colmare, almeno in parte, questa lacuna, partendo dall'ipotesi che tali espressioni non costituiscano solamente un ornamento lessicale, ma partecipino attivamente alla costruzione del significato e del ritmo della

canzone e, infine, anche dell'identità artistica di chi le utilizza.

In questo contesto si inserisce il caso degli Stray Kids, gruppo che negli ultimi anni ha riscosso molto successo sia in Corea che all'estero. Il gruppo, formato nel 2018 dall'agenzia JYP Entertainment tramite l'omonimo programma, è composto da otto membri: Bang Chan, Lee Know, Changbin, Hyunjin, Han, Felix, Seungmin e I.N. Fin dal debutto, il gruppo ha costruito un'identità artistica forte e riconoscibile, caratterizzata da un sound influenzato dal rap e dall'hip-hop, con canzoni sperimentali come nel caso di *부작용 bujagyong* (Side Effects, 2019). Inoltre, in seguito all'uscita dell'album *GO生 (Go Live)*, il gruppo è stato associato al termine “*mala taste music*” (마라맛 음악 *maramat eumak*), ispirato al condimento piccante “*mala*”, per indicare uno stile intenso ed energico (H. Kim, 2020). Sebbene inizialmente le loro canzoni siano state criticate per essere eccessivamente “rumorose”, con l'album *NOEASY* il gruppo ha rielaborato tali critiche, trasformandole in un elemento distintivo della propria identità.

Come verrà analizzato nel corso dei capitoli, nelle loro canzoni sono presenti numerosi elementi fonosimbolici. Gli Stray Kids sono stati scelti come oggetto di analisi proprio per questo motivo, ovvero perché nei loro testi vi è un ampio uso di onomatopее, che oltre ad avere un ruolo significativo all'interno della canzone, hanno anche un'influenza sulla concezione artistica dell'album.

La presente ricerca si concentra sulla seguente domanda: in che modo le onomatopее contribuiscono alla costruzione dell'identità del gruppo? L'analisi sarà condotta attraverso un approccio qualitativo, che combina l'analisi testuale delle canzoni con un'analisi visiva finale di uno dei brani del corpus.

In particolare, la presente tesi è articolata in sei capitoli.

Il capitolo 1 introduce il fenomeno dell'onomatopea da una prospettiva di linguistica generale, presentando alcune delle principali classificazioni teoriche elaborate in Occidente, tra cui quelle di Bloomfield, Ullmann, Bredin e altri. In seguito, verrà fornita anche la distinzione propria della lingua coreana tra *uiseongeο* e *uitaeο*. Il capitolo ricostruisce inoltre gli aspetti morfologici e sintattici di queste espressioni e discute le principali strategie di traduzione verso altre lingue.

Il capitolo 2 approfondisce le basi storiche e fonologiche del sistema linguistico coreano, partendo dalla creazione dell'Hangeul fino ai meccanismi di armonia

vocalica e consonantismo. Questi fenomeni influenzano, ancora oggi, buona parte del fonosimbolismo coreano e sono alla base delle diverse sfumature che onomatopee e ideofoni sono in grado di fornire. Il capitolo offre anche una discussione teorica sul rapporto tra suono e significato, ponendo le basi per l'analisi condotta nei capitoli successivi.

Il capitolo 3 illustra la metodologia di ricerca che verrà utilizzata nei capitoli 4 e 5. In questo capitolo, verranno elencati gli obiettivi e le domande di ricerca, i criteri di selezione del corpus, il framework analitico che verrà applicato a ciascuna espressione fonosimbolica e il framework che verrà applicato durante l'analisi visiva.

Il capitolo 4 analizza, secondo i criteri stabiliti, quattro brani degli Stray Kids, ovvero *Side Effects*, *God's Menu*, *Thunderous* e *Divine*. Si analizzeranno le espressioni fonosimboliche presenti in ognuna di queste canzoni, proponendone inoltre una traduzione italiana. Infine, verrà ricostruito, brano dopo brano, un filone narrativo che attraversa le ultime tre canzoni del corpus, che hanno come tematica principale una progressiva fusione tra un'estetica sonora sperimentale (la cosiddetta *noise music*) e il richiamo alla tradizione culturale coreana.

Il capitolo 5, infine, amplia l'analisi alla dimensione visiva. Questo capitolo presenterà un'analisi del video musicale di *Divine*, dove l'immagine del gruppo si combina con la componente della *noise music*, che caratterizza il loro stile, e allo stesso tempo integra elementi della tradizione coreana. Per alcuni dei più importanti elementi tradizionali presenti nel video verrà proposta una breve analisi e spiegazione culturale, con l'obiettivo di fornire un quadro complessivo degli elementi utilizzati e del loro scopo nel video stesso. L'interazione tra queste tre componenti, ovvero un'identità marcata, la *noise music* data dalle parole oltre che dal suono e il richiamo alla tradizione coreana, costituisce l'aspetto distintivo dell'identità artistica degli Stray Kids.

Le conclusioni, nel capitolo 6, ricompongono i risultati emersi nei singoli capitoli in relazione alle domande di ricerca poste nel capitolo 3, discutendo inoltre i limiti dello studio e alcune possibili direzioni per le ricerche future.

1. Le onomatopее

Il presente capitolo non mira a ricostruire in modo esaustivo l'intera teoria dell'onomatopea e del fonosimbolismo, ma si propone di fornire le basi teoriche e concettuali necessarie per affrontare l'analisi delle espressioni fonosimboliche presenti nel corpus. In questo capitolo verranno presentati i principali concetti relativi all'onomatopea, sia nella linguistica italiana sia in quella coreana, sottolineando gli aspetti che risulteranno rilevanti per l'analisi che verrà condotta nel capitolo 4.

1.1 Introduzione storica alle onomatopее

Se si dovesse tracciare la storia del termine onomatopea, se ne potrebbe collocare l'inizio nell'antica Grecia. Dapprima il termine si trova sotto forma di verbo (*onomatopoieîn*) con il significato di “creare” (*poieîn*) “il nome” (*onoma*), che in italiano potrebbe essere tradotto come “battezzare” o semplicemente “creare un nome”. In origine il termine non indicava quindi una parola che imita un suono, come avviene oggi, ma faceva riferimento più in generale alla creazione di una nuova parola.

Questa concezione, già presente in alcune riflessioni linguistiche greche, come quella di Platone nel *Cratilo*, è ripresa anche nell'*Institutio oratoria* di Quintiliano. Secondo tale prospettiva, le prime parole sarebbero state create cercando di stabilire una corrispondenza tra il suono della parola e la realtà che andavano ad indicare. In tal senso, il suono della parola non sarebbe completamente arbitrario, ma avrebbe una naturale affinità o collegamento con ciò che la parola indica. Tra gli esempi riportati vi sono *mugitus* e *sibilus*, che oggi si possono definire onomatopее, in quanto la prima richiama il suono del muggito di un bue, mentre la presenza della fricativa alveolare sorda /s/ nella seconda ricorda un sibilo. Quintiliano, inoltre, afferma che i primi inventori del linguaggio adattavano la voce agli *adfectibus*, termine latino che può indicare gli stati o le qualità percepite delle realtà a cui le parole si riferiscono (Bredin, 1996). Di conseguenza, una parola è considerata onomatopeica non solo quando riproduce un suono, ma anche quando la sua forma fonica risulta naturalmente adatta a esprimere ciò che rappresenta. Questa concezione amplia il significato originario di onomatopea e anticipa una riflessione più generale sul rapporto tra suono e significato, che sarà spiegato insieme al concetto di fonosimbolismo.

La riflessione sull'onomatopea prosegue anche nella tradizione grammaticale

latina e medievale. Il termine viene ripreso da grammatici e lessicografi come Prisciano e Isidoro di Siviglia, che contribuirono a trasmettere il sapere linguistico dell'antichità al Medioevo. Successivamente, tra il Rinascimento e l'età moderna, esso entra progressivamente nelle principali lingue europee (Nobile & Lombardi Vallauri, 2016). Onomatopea è dunque un termine antichissimo, che ha attraversato secoli di storia e, pur conservando il suo significato etimologico di “creare un nome”, ha progressivamente perso il proprio valore semantico fino a indicare prevalentemente le parole che imitano o evocano i suoni.

1.1.1 Categorizzazione delle onomatopee

Ad oggi la letteratura linguistica distingue diverse tipologie di onomatopee e fenomeni affini, in quanto nel corso della storia molti studiosi hanno dato ognuno la propria interpretazione del fenomeno. In questo capitolo, ne verranno indicate solamente alcune, tenendo però in considerazione il fatto che non tutti i linguisti e studiosi sono d'accordo su un'unica categorizzazione. Le classificazioni di seguito presentate, elaborate perlopiù basandosi su lingue occidentali come l'inglese e l'italiano, offrono un quadro teorico utile a inquadrare il fenomeno dell'onomatopea in senso generale, ma non verranno applicate direttamente al corpus. Per l'analisi delle onomatopee e degli ideofoni coreani, oggetto del capitolo 4, si farà invece riferimento alla distinzione terminologica e classificatoria specifica per il coreano, presentata nel paragrafo 1.2 e basata principalmente sui lavori di Sohn (1999) e Dilorom (2025).

Come riportano Sharp e Warren (1994), Bokinge propone un criterio restrittivo per l'identificazione delle onomatopee. Secondo gli autori, per considerare una parola onomatopeica è sufficiente che il dizionario la classifichi come imitativa di un suono e che la sua forma fonetica presenti una somiglianza riconoscibile con il suono naturale associato al referente. Ad esempio, la parola *miao* soddisfa entrambi i criteri: è classificata nei dizionari come imitazione del verso del gatto e la sua forma fonetica richiama effettivamente il suono emesso dall'animale. Al contrario, una parola come *gatto*, pur indicando un animale che emette suoni, non può essere considerata onomatopeica perché la sua forma sonora non riproduce il verso dell'animale.

Rhodes (1994) propone una distinzione tra onomatopee "selvagge" (*wild*) e "addomesticate" (*tame*), basata sul grado in cui queste si adeguano al sistema fonologico di una lingua. Le onomatopee “selvagge” sfruttano al massimo l'apparato

vocale umano, per restare il più possibile fedeli al suono imitato (ad esempio *fzz*, *hmm* e *bzz*). Le onomatopее “addomesticate”, invece, riproducono il suono in modo approssimato, adattandolo al sistema fonologico della lingua (ad esempio *fizz*, *hum* e *buzz*). Tuttavia, poiché il passaggio da un tipo di onomatopea all'altro avviene in modo graduale, esistono anche forme intermedie, che Rhodes definisce "semi-selvagge" (*semi-wild*): si tratta di forme "anomale", non del tutto integrate negli schemi fonologici della lingua. È il caso, ad esempio, del suono di un proiettile che rimbalza, reso come *pting* nella forma *semi-wild* e come *piting* o *pating* nella corrispondente forma *tame* (Oswalt, 1994; Rhodes, 1994).

Secondo Stephen Ullmann, linguista e filologo ungherese, le onomatopее possono essere principalmente di due tipi: l'onomatopea primaria, che consiste in una diretta imitazione del suono, come *tic-tac* e *bau*, e l'onomatopea secondaria, che indica un'onomatopea in cui il suono delle parole non riproduce direttamente rumore specifico, ma evoca un movimento e una qualità del fenomeno al quale la parola si riferisce, come ad esempio *strisciare* e *slittare* (Ullmann, 1962).

In maniera simile, Leonard Bloomfield (1933) distingue le onomatopее imitative, come, ad esempio, quelle che indicano i versi degli animali e le parole di tipo simbolico. Queste parole non imitano direttamente il suono, ma la loro forma fonica sembra evocarne il significato. Ad esempio, *tonfo* non riproduce esattamente il rumore della caduta, ma la combinazione di suoni come la consonante iniziale /t/ e le due vocali /o/ evoca un'impressione di colpo improvviso e pesante. Questa categorizzazione corrisponde a quello che oggi viene definito fonosimbolismo. Similmente a Bloomfield, anche John Lyons parla di iconicità primaria, riconducibile alle onomatopее, e iconicità secondaria, riferita al fonosimbolismo (Lyons, 1977).

La categorizzazione più articolata e rilevante è quella creata dallo studioso Bredin (1996). Egli distingue tre tipi di onomatopea: l'onomatopea diretta, in cui il suono linguistico è uguale al suono reale, corrispondente all'onomatopea primaria di Ullmann, come ad esempio le parole inglesi *hiss* e *buzz* e le italiane *sibilo* e *ronzio*; l'onomatopea associativa, in cui la forma sonora di una parola presenta una somiglianza con un suono associato al referente a cui essa si riferisce, come ad esempio in inglese *cuckoo* (cuculo) indica il nome dell'uccello e la sua somiglianza fonica non è con l'animale in quanto tale, ma con il verso che esso emette; l'onomatopea

esemplificativa, in cui piuttosto che una somiglianza acustica vengono prese in considerazione caratteristiche ritmiche della parola, ovvero la struttura fonica di quest'ultima sembra rappresentare una caratteristica dell'oggetto, come ad esempio il sostantivo inglese *dart*, in cui la brevità e la rapidità della sequenza fonica contribuiscono a dare l'idea di un qualcosa di improvviso e rapido, appunto una freccetta (Bredin, 1996).

Nel complesso, le onomatopee possono essere ulteriormente raggruppate anche in base ai campi semantici dei suoni che rappresentano, come ad esempio i suoni legati all'acqua (*splash*, *scroscio*), alla voce (*mormorare*, *borbottare*), agli impatti (*boom*, *slam*, *tonfo*), all'aria (*fischio*, *fruscio*) e ai vari versi animali (*miao*, *bau bau*, *chicchirichi*) (Ullmann, 1962; Bredin, 1996).

Dalle varie categorizzazioni che sono state descritte finora, si può notare che l'onomatopea non è solo l'imitazione di un suono, ma alcuni studiosi usano questo termine anche con significati più ampi. In generale ci si può chiedere cosa rende una parola veramente onomatopeica. In primo luogo, si deve chiarire che non tutte le parole che riguardano suoni sono onomatopee. Per esempio, *miao* è onomatopeico perché riproduce il verso del gatto; al contrario, parole come *rumore* o *applauso* indicano degli eventi sonori, ma non imitano il suono che descrivono, ad esempio applauso non assomiglia al battito delle mani. In secondo luogo, non si può definire una parola onomatopeica solo per "come suona", ma anche per il suo significato. Bredin prende ad esempio le parole *whisper* (sussurrare) e *sister* (sorella). Si può dire che le due parole abbiano una forma fonica simile, in quanto in entrambe vi sono la sibilante /s/ e una vocale breve /ɪ/. Nonostante ciò, *whisper* può essere percepita come evocativa perché indica un fenomeno sonoro (il sussurro); dall'altra parte, invece, *sister* non è un'onomatopea perché il significato della parola non indica nessun suono. In conclusione, affinché si possa parlare di effetto onomatopeico, è necessario che la forma sonora della parola e il significato ad essa associato siano entrambi presenti (Bredin, 1996).

Un aspetto centrale nella definizione di onomatopea riguarda, come appena accennato, il rapporto tra forma sonora e significato. Secondo Saussure (1916) la lingua è arbitraria, ovvero il legame tra il significante e il significato è convenzionale; non esiste, quindi, una relazione naturale tra il suono di una parola e ciò che essa indica.

Questo lo si può dimostrare osservando i modi in cui si dice cane nelle varie lingue, ovvero *cane* in italiano, *dog* in inglese, *chien* in francese: ognuna di queste lingue ha scelto convenzionalmente un termine per riferirsi all'animale. L'onomatopea, tuttavia, rappresenta un caso particolare, perché sembra introdurre un rapporto non arbitrario tra significante e significato: la forma sonora della parola contribuisce infatti a evocare il fenomeno acustico a cui essa si riferisce. Non si può comunque parlare di un effetto naturale, perché, come visto prima per cane, anche l'onomatopea dell'abbaiare cambia in ciascuna lingua: in italiano *bau bau*, in inglese *woof woof*, in coreano *meong-meong* (Svantesson, 2017). L'onomatopea occupa dunque una posizione intermedia tra arbitrarietà e motivazione naturale del segno linguistico.

Questa osservazione permette di ampliare il discorso. Come descritto prima, vi sono parole che non imitano direttamente un suono, ma evocano determinate caratteristiche del referente. In questi casi si entra nel campo del fonosimbolismo, un fenomeno distinto dall'onomatopea, poiché non implica la riproduzione di un suono specifico, ma appartiene alla più ampia questione del rapporto tra suono e significato.

1.1.2 Il fonosimbolismo

Il fonosimbolismo è il fenomeno che spiega l'ipotesi di una relazione non arbitraria tra il suono di una parola e il suo significato. Come termine, rispetto a "onomatopea", la sua origine è più moderna. I termini *Lautsymbolisch* e *Lautsymbolik* sono comparsi in Germania nel XIX secolo e indicano la capacità dei suoni linguistici di raffigurare fatti non sonori (D'Anselmo et al., 2019; Jakobson & Waugh, 1987; Jespersen, 1922). Le traduzioni in italiano "fonosimbolismo" e "fonosimbolico" furono proposte nel 1927 dallo storico Bruno Migliorini.

La principale differenza tra onomatopea e fonosimbolismo è nel loro rapporto con il suono: l'onomatopea riproduce un suono reale, mentre la parola fonosimbolica trasmette un'idea o una sensazione senza imitare nessun suono. Ne è un esempio la parola *zig-zag*, la cui sequenza sonora non riproduce un suono realmente udibile, ma suggerisce l'immagine di un movimento spezzato e irregolare. Lo stesso vale per molte altre parole di uso quotidiano, sia sostantivi sia verbi. Ad esempio, nella parola *sussurro* la presenza di tre /s/ richiama l'idea di qualcosa di lieve e quasi silenzioso. Rispetto alle onomatopee, le parole fonosimboliche risultano non solo più numerose e frequenti, ma anche più versatili, in quanto da un lato si integrano con maggiore

naturalizza in diverse funzioni grammaticali, come anche quella avverbiale o aggettivale; dall'altro, a differenza delle onomatopee, che sono vincolate ad indicare esclusivamente il suono che riproducono, possono rappresentare anche fenomeni privi di una componente acustica, quali movimenti, processi o stati emotivi (Hinton, Nichols & Ohala, 1994).

Nonostante l'idea di Saussure fosse la più condivisa, nella prima metà del Novecento alcuni studiosi iniziarono a studiare se e come il significato di una parola potesse essere in parte suggerito dalla sua forma sonora. Tra questi si trova il linguista Sapir (1929), il quale mostrò come la vocale /i/ è associata da più persone ad oggetti piccoli e la vocale /a/ ad oggetti grandi. Il contributo forse più importante viene dato da Köhler (1929; 1947, citato in Ramachandran & Hubbard, 2001), il quale creò l'esperimento *bouba/kiki*, fondamentale per gli studi sul fonosimbolismo. Secondo questo esperimento, se si mostrano due figure, una più appuntita e spigolosa e una più rotonda e si chiede quale di queste sia *bouba* e quale *kiki*, il 95% dei partecipanti all'esperimento sceglierà *bouba* per la figura tondeggiante e *kiki* per quella spigolosa. Questo perché i bruschi cambiamenti di direzione delle linee nella figura spigolosa imitano le brusche inflessioni fonemiche del suono *kiki*, nonché il movimento rapido e deciso della lingua contro il palato durante la sua articolazione; al contrario, *bouba* richiama forme arrotondate grazie alle consonanti bilabiali e alle vocali posteriori e arrotondate e per questo viene associata dalla maggior parte degli intervistati alla forma più tonda (Ramachandran & Hubbard, 2001, p. 19). Nonostante, quindi, le due parole non abbiano un significato intrinseco, esse hanno suscitato nella maggior parte dei partecipanti una sensazione analoga, portandoli a scegliere la stessa figura. In origine, l'esperimento proposto da Köhler utilizzava le non-parole *maluma* (o *baluba*) al posto di *bouba* e *takeete* al posto di *kiki*. Tuttavia, non vi è differenza nei risultati riportati, poiché anche *maluma* (come *baluba* o *bouba*) contiene consonanti dal suono più morbido, che evocano una forma arrotondata, mentre *takeete* è caratterizzata da consonanti occlusive e suoni più secchi e quindi richiama una figura spigolosa.

Per quanto riguarda l'esperimento *bouba/kiki*, in questa tesi non verranno presi in considerazione gli studi più specialistici, poiché poco pertinenti agli obiettivi della presente ricerca. Essendo un fenomeno che sta interessando sempre più studiosi, negli ultimi anni sono stati pubblicati vari studi, tra cui alcuni che ricorrono a meta-analisi

e ad approcci di moderazione computazionale. Sebbene questi studi siano di grande interesse, non verranno approfonditi in questa tesi.

Si ritiene tuttavia importante sottolineare la progressione del dibattito scientifico, che si è spostato dall'arbitrarietà della lingua alla non-arbitrarietà di quest'ultima. Inoltre, negli ultimi anni, sono stati pubblicati degli studi che mostrano come il fenomeno *bouba/kiki* non dipenda esclusivamente dal linguaggio, ma anche dall'esperienza percettiva che si ha della realtà. Ad esempio, secondo lo studio di Fort e Schwartz (2022) vi sono due caratteristiche che gli studi precedenti hanno ignorato. La prima è la *spectral balance* (bilanciamento spettrale), secondo la quale i suoni con una maggiore energia nelle basse frequenze tendono a essere associati a forme arrotondate, mentre quelli ricchi di alte frequenze vengono associati a forme appuntite. La seconda è la *temporal continuity* (continuità temporale), secondo la quale suoni continui evocano forme tondeggianti, mentre quelli caratterizzati da interruzioni vengono associati a forme spigolose. Secondo Fort e Schwartz, queste corrispondenze non sono arbitrarie, ma riflettono caratteristiche del mondo reale. In tal senso, si può affermare che le proprietà acustiche dei suoni prodotti dagli oggetti sono in parte determinate dalla loro forma: gli oggetti arrotondati, quando urtano o rotolano su una superficie, tendono a produrre suoni più gravi e continui, mentre quelli appuntiti generano suoni acuti e discontinui. Le associazioni osservate nell'effetto *bouba/kiki* potrebbero quindi derivare dall'esperienza percettiva accumulata nell'interazione quotidiana con l'ambiente e non solo dalla forma fonica delle parole. Fort e Schwartz sostengono, inoltre, che l'effetto *bouba/kiki* sia un fenomeno appreso durante lo sviluppo. Fin dall'infanzia, infatti, si è esposti a percezioni regolari nel tempo, che mettono in relazione la forma degli oggetti con le caratteristiche dei suoni che essi producono. Il fonosimbolismo non sarebbe quindi necessariamente innato, ma potrebbe derivare dall'esperienza del mondo fisico. Poiché gli esseri umani, indipendentemente dalla lingua parlata, condividono esperienze percettive simili, tendono a sviluppare corrispondenze analoghe tra determinate forme e le loro caratteristiche acustiche (Ćwiek et al., 2022).

Questo approfondimento nella ricerca non rappresenta un ritorno al principio saussuriano dell'arbitrarietà del segno. Al contrario, cerca di spiegare perché alcune corrispondenze tra suono e significato risultino sistematiche e condivise tra parlanti di

lingue diverse, pur senza mettere in discussione il carattere prevalentemente arbitrario del sistema linguistico nel suo complesso.

Poiché questa capacità di associare suono e significato sembra derivare dall'apprendimento che ogni persona ha del mondo reale, si può ipotizzare che la maggior parte delle persone sia in grado di comprendere le onomatopее e, in generale, il fenomeno del fonosimbolismo. Secondo Changizi (2011), le principali categorie di fonemi presenti nelle lingue umane sarebbero il risultato di un adattamento evolutivo del sistema fonatorio alle capacità uditive già sviluppate nei vertebrati. Prima della comparsa del linguaggio, gli animali erano già in grado di riconoscere diversi tipi di eventi fisici come urti, sfregamenti o vibrazioni sulla base delle caratteristiche acustiche dei suoni che essi producevano. Quando il linguaggio emerse nella specie umana, il sistema fonatorio si sarebbe evoluto sfruttando queste categorie percettive già esistenti, dando origine a un repertorio di fonemi le cui proprietà acustiche richiamano quelle dei principali eventi sonori del mondo reale. In tal caso, gli impatti sarebbero stati presi come modello per le occlusive sorde (in italiano /p/, /t/, /k/), mentre gli urti con oggetti cavi avrebbero dato origine alle occlusive sonore (/b/, /d/, /g/). Gli sfregamenti e gli scivolamenti sarebbero all'origine delle fricative sorde (/f/, /s/, /ʃ/), mentre le vibrazioni generate dopo gli urti avrebbero fornito il modello acustico per le vocali (/a/, /ε/, /e/, /i/, /ɔ/, /o/, /u/) e per le consonanti sonoranti (/w/, /j/, /l/, /n/, /m/, /ɲ/). Infine, le sequenze costituite da un urto seguito da uno sfregamento avrebbero rappresentato il modello per le consonanti affricate (/tʃ/, /dʒ/, /ts/, /dz/) (Nobile & Lombardi Vallauri, 2016).

Se Changizi ha proposto una spiegazione di tipo evolutivo del linguaggio, altri studiosi hanno individuato dei meccanismi neurocognitivi che potrebbero sostenere tali associazioni tra suono e significato, come ad esempio gli studi sui neuroni specchio. La scoperta di tali neuroni si colloca nell'ambito della neuroscienza cognitiva, disciplina che studia i fondamenti neurali dei processi cognitivi, tra cui percezione, linguaggio, memoria, apprendimento e cognizione sociale (Oliverio, 2007). I neuroni specchio si attivano sia durante l'esecuzione di un'azione compiuta da altri individui, sia durante l'osservazione della medesima azione. Questa considerazione potrebbe suggerire l'esistenza di un sistema neurale coinvolto nella comprensione delle azioni e nell'apprendimento per imitazione. Questa idea ha portato

alcuni studiosi ad ipotizzare un sistema specchio anche nell'origine del linguaggio. Se l'osservazione di un'azione è in grado di attivare i circuiti neurali associati alla sua esecuzione, anche la percezione di determinati suoni linguistici potrebbe coinvolgere rappresentazioni motorie e percettive legate alle azioni che tali suoni evocano. Secondo Rizzolatti e collaboratori, questo meccanismo potrebbe aver svolto un ruolo anche nell'origine del linguaggio. I primi gesti comunicativi sarebbero nati come azioni motorie imitate e poi rese convenzionali. Ad esempio, l'apertura delle braccia per indicare un grande oggetto avrebbe potuto essere accompagnata e poi sostituita dall'apertura della mandibola. In questo modo, l'articolazione della vocale /a/ avrebbe acquisito un'associazione con l'idea di grandezza (Rizzolatti & Arbib, 1998). Questa ipotesi è coerente con quanto osservato negli studi sul fonosimbolismo, già discussi in precedenza attraverso il lavoro di Sapir (1929). Nella stessa prospettiva, Ramachandran e Hubbard (2001) propongono che i movimenti articolatori di labbra e lingua siano collegati in modo sinestetico (ovvero tramite associazioni tra diverse sfere sensoriali) agli oggetti e agli eventi a cui le parole si riferiscono. Gli autori osservano, ad esempio, che le parole associate all'idea di piccolezza tendono a contenere la vocale anteriore alta /i/, la cui articolazione richiede un restringimento del tratto vocale e una configurazione delle labbra che richiama iconicamente l'idea di piccolo (come in *little*, *petite* e *tiny*); al contrario, le parole che esprimono grandezza presentano tendenzialmente caratteristiche articolatorie opposte. Nel loro insieme, queste proposte teoriche suggeriscono un possibile fondamento neurocognitivo delle associazioni tra suono e significato e offrono un quadro interpretativo utile per comprendere la diffusione e l'influenza del fonosimbolismo in numerose lingue, tra cui il coreano.

Un ulteriore contributo a sostegno di questa teoria viene dagli studi di Fadiga e altri studiosi (2002). Si è osservato che, quando le persone ascoltano dei fonemi, si attivano non solo le aree uditive del cervello, ma anche quelle motorie normalmente coinvolte nel produrre quel fonema. In particolare, attraverso la stimolazione magnetica transcranica (TMS), gli autori hanno notato come l'ascolto di determinati fonemi moduli l'attività delle aree motorie coinvolte nella loro articolazione. Ad esempio, l'ascolto del suono /r/ incrementa la stimolazione dei muscoli della lingua, mentre quello del suono /f/ coinvolge i muscoli delle labbra e i denti, senza un vero e proprio movimento. Questo studio non dimostra direttamente l'esistenza del

fonosimbolismo, ma è opportuno citarlo in quanto indica che la percezione linguistica nasce da uno stretto legame tra sistema uditivo e sistema motorio. Poiché per produrre un fonema si ricorre a specifici movimenti articolatori, si può ipotizzare che siano proprio queste caratteristiche motorie, attivate durante l'ascolto, a mettere in relazione le caratteristiche del suono alle qualità percettive e semantiche ad esso associate. In tal senso, un movimento deciso e brusco potrebbe far pensare all'idea di durezza, mentre un movimento più fluido potrebbe evocare morbidezza o leggerezza. Tale legame fornisce una possibile spiegazione neurocognitiva del perché certi suoni vengano associati, in modo spontaneo, a determinate qualità percettive e di significato.

È opportuno precisare che tali associazioni non possono essere considerate universali. Come si vedrà nei capitoli successivi, il sistema di scrittura della lingua coreana è stato creato secondo principi differenti. Quando ci si riferisce al sistema di scrittura della lingua coreana, si parla principalmente dell'Hangeul, ovvero l'alfabeto creato dal re Sejong il Grande nel 1443. Per il periodo precedente alla creazione dell'Hangeul, non sono disponibili sufficienti testimonianze che permettano di stabilire se anche nella penisola coreana la vocale /a/ fosse associata alla grandezza secondo modalità analoghe a quelle osservate precedentemente. Pertanto, nel corso di questa tesi, l'analisi del sistema vocalico coreano prenderà come punto di riferimento la creazione dell'Hangeul, senza analizzare le fasi linguistiche precedenti.

1.1.3 Interiezioni e ideofoni

Altri due fenomeni da menzionare sono le interiezioni e gli ideofoni. Le interiezioni sono parole o espressioni che esprimono un'emozione, una reazione o uno stato d'animo, come ad esempio *Ah!* per esprimere sorpresa o *Oh!* per esprimere meraviglia (Meinard, 2015). Diverse grammatiche italiane, come quelle di Serianni (1989) e di Dardano e Trifone (1997), trattano le onomatopee come una sottospecie delle interiezioni. In realtà, le due categorie si possono distinguere per il loro significato: le interiezioni sono manifestazioni sonore di uno stato psicofisico e svolgono spesso anche una funzione di "chiusura" della frase, in quanto si trovano frequentemente in posizione finale. Le onomatopee invece non condividono questa funzione. Come riportano Nobile e Lombardi Vallauri (2016), Marchand distingue i due termini definendo le onomatopee come forme che imitano fenomeni esterni al parlante, mentre le interiezioni come forme che esprimono invece fenomeni interni. Sono citate qui solo

per chiarire la distinzione terminologica rispetto alle onomatopее, ma non saranno oggetto di approfondimento nel corso della tesi.

Un altro fenomeno da analizzare, e più direttamente legato al fonosimbolismo, è l'ideofono. Si tratta di un termine poco presente nella tradizione grammaticale europea, ma diffuso in molte lingue, specialmente in quelle a tradizione orale. Nella definizione di Doke (1935, citato in Nobile & Lombardi Vallauri, 2016), un ideofono è una vivida rappresentazione sonora di un'idea. È una parola che descrive un predicato, una qualità o una caratteristica relativa ad un colore, suono, odore, azione, stato o intensità. Essi costituiscono una classe aperta e produttiva: a differenza di nomi o verbi che sono relativamente fissi, gli ideofoni si possono coniare in modo spontaneo e a discrezione del parlante. Inoltre, mostrano spesso una struttura raddoppiata o reduplicata, come in italiano per *lemme lemme* (per indicare un'andatura lenta) o *quatto quatto* (per indicare un movimento furtivo). Questa caratteristica si ripropone anche in altre lingue, tra cui il coreano, lingua particolarmente ricca di ideofoni. Questi elementi, inoltre, presentano una certa libertà rispetto alle regole fonologiche, in quanto possono contenere suoni o combinazioni di suoni che normalmente non esistono nel resto del lessico della lingua presa ad esame. Ne è un esempio nella lingua italiana *zzzzz* (utilizzato per indicare un ronzio), che presenta una ripetizione prolungata della consonante del tutto anomala rispetto alla morfologia italiana standard. Inoltre, gli ideofoni, come le onomatopее, presentano una certa autonomia sintattica e, in molte lingue, non possono essere coniugati o declinati come le altre classi di parole. In italiano, ad esempio, essi si presentano generalmente come elementi invariabili, comparando quasi come un blocco autonomo vicino al verbo. Nella frase “camminava a zig-zag per la strada”, l'espressione *zig-zag* rimane infatti invariabile e non può essere integrata al verbo o coniugata. Come si vedrà nei paragrafi successivi, questa caratteristica non si applica però in modo uniforme a tutte le lingue: il coreano, ad esempio, consente agli ideofoni di combinarsi con diversi elementi grammaticali, creando forme integrate nella struttura della frase. A differenza delle onomatopее, però, gli ideofoni non si limitano ad imitare dei suoni: attraverso processi sinestesici e metaforici, il loro dominio semantico si estende fino a rappresentare forme visive, colori, consistenze tattili, odori, caratteristiche attribuibili al movimento, stati psicologici e dinamiche relazionali (Nobile & Lombardi Vallauri, 2016). Ad esempio,

in coreano l'ideofono 반짝반짝 *banjjakbanjjak* descrive il modo in cui le stelle luccicano. Per queste caratteristiche fonologiche, morfologiche e sintattiche così particolari, gli ideofoni risultano più difficili da categorizzare secondo gli schemi dell'analisi linguistica tradizionale, in quanto possono comparire come aggettivi, avverbi, nomi o verbi (Childs, 1994; Nobile & Lombardi Vallauri, 2016). Infine, questi elementi sono caratterizzati da un'alta frequenza d'uso e da un elevato valore informativo, ricoprendo spesso funzioni avverbiali o aggettivali difficilmente sostituibili con altri mezzi linguistici.

1.2 Le onomatopee in coreano

A differenza di altre lingue, dove il fenomeno dell'onomatopea è spesso marginale, la lingua coreana si distingue per un sistema fonosimbolico particolarmente ricco e strutturato. Le onomatopee e gli ideofoni sono ampiamente utilizzati sia nel registro orale sia in quello scritto, rivestendo un ruolo centrale nella comunicazione quotidiana, nei media, ma anche nella letteratura. A conferma di ciò, Park (2008, citato in Wada, 2016) stima che il repertorio di onomatopee e parole mimetiche in coreano si aggiri intorno alle 15.000 unità, comprese le varie forme derivate.

Dal punto di vista della classificazione, questo lessico può essere suddiviso in due categorie principali, nettamente più schematiche rispetto alle divergenze classificatorie riscontrate nei paragrafi precedenti.

La prima categoria è quella delle 의성어 *uiseongeo* e comprende termini che abbiamo definito “onomatopeici”, in quanto queste parole imitano o riproducono suoni umani, naturali o meccanici (Sohn, 1999; Dilorom, 2025). Ne è un esempio *meongmeong*, il verso del cane, o espressioni più complesse come 콜록콜록 *kollokkollok*. Quest'ultimo termine evidenzia in modo particolare i limiti della traduzione. Nel dizionario coreano-italiano di Naver, viene reso semplicemente con il verbo *tossire*. In realtà, si tratta di un'onomatopea che riproduce il suono di una tosse lieve e ripetuta, causata da un'irritazione della gola o da un disturbo respiratorio. In italiano non esiste un'onomatopea perfettamente corrispondente e si può quindi scegliere di tradurla con “tossire”, oppure di fornire al lettore una spiegazione più dettagliata, rischiando tuttavia di allontanarsi dalla forma sintetica e immediata tipica dell'onomatopea. Una possibile alternativa potrebbe essere *coff coff*, che in italiano

riproduce il suono della tosse, ma anche questa soluzione non riesce a rendere pienamente la precisione del termine coreano, che indica sia la lieve intensità del colpo di tosse sia la sua ripetizione. Più nello specifico, secondo la classificazione di Dilorom (2025), le *uiseongeo* rappresentano principalmente imitazioni di suoni reali suddivise in macroaree: suoni degli animali e della natura, come versi di animali, insetti, rumore della pioggia, sibilo del vento; suoni umani, come risate, pianto, sussurri o anche manifestazioni fisiologiche come appunto la tosse; suoni meccanici e ambientali, che comprendono rumori generati da motori, esplosioni, apparecchi elettronici, ma anche azioni fisiche come il bussare a una porta.

A questo proposito, Kim e Park (2013, citati in Wada, 2016) evidenziano come le parole simboliche che riproducono i versi degli animali siano particolarmente sviluppate nella lingua coreana. In alcuni casi, il nome stesso dell'animale deriva dall'onomatopea che ne imita il verso. È il caso di 개구리 *gaeguri* (rana), derivato da 개굴개굴 *gaegulgaegul*, che riproduce il gracchiare della rana; di 기러기 *gireogi* (oca selvatica), riconducibile a 기럭기럭 *gireokgireok*, che indica lo starnazzare delle oche; di 꾀꼬리 *kkoekkori* (usignolo), derivato da 꾀꼴꾀꼴 *kkoekkolkkoekkol*, che indica il canto dell'usignolo (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 개굴개굴, 기럭기럭, 꾀꼴꾀꼴). Secondo gli autori, tali esempi dimostrano l'ampia influenza del sistema fonosimbolico coreano nei processi di formazione del lessico.

La seconda categoria è quella delle 의태어 *uitaeo* ed include le parole mimetiche o evocative che imitano visivamente il movimento e l'aspetto di un oggetto (Sohn, 1999). Nella grammatica occidentale, come analizzato nel paragrafo precedente, ci si riferisce a questo gruppo con il termine “ideofoni”. Gli ideofoni coreani vanno ben oltre la semplice imitazione sensoriale e si estendono a diverse modalità di azione, stati ed esperienze cognitive. Dilorom (2025) individua quattro funzioni semantiche principali. La prima è la rappresentazione del movimento, che può descrivere dinamiche lente, rapide, ripetitive, irregolari, come ad esempio 살금살금 *salgeumsalgeum*, che indica un muoversi furtivamente, in punta di piedi (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 살금살금). La seconda funzione è la descrizione di stati emotivi e psicologici, per manifestare paura, eccitazione, ansia o esitazione: ne è un esempio 조마조마 *jomajoma*, che esprime uno stato di attesa

incerta e preoccupazione (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 조마조마). La terza funzione è la rappresentazione di sensazioni fisiche, per descrivere percezioni di calore, dolore o consistenza tattile, come ad esempio 따끔따끔 *ttakkeumttakkeum*, che descrive una sensazione di pizzicore o piccole punture ripetute, come quella di un ago, di una scottatura solare o di un dolore acuto e intermittente sulla pelle (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 따끔따끔). Infine, l'ultima funzione è l'illustrazione di qualità visive e spaziali, per descrivere luminosità, forme geometriche e dimensioni di un oggetto: ne è un esempio, già mostrato in precedenza, 반짝반짝 *banjjakbanjjak*, che indica qualcosa che luccica o scintilla in modo intermittente (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 반짝반짝).

Sebbene la manualistica grammaticale coreana pubblicata in lingua italiana non abbia ancora adottato in modo univoco e sistematico tali traduzioni, nel presente lavoro si adotterà la distinzione terminologica tra onomatopee (*uiseongeo*) e ideofoni (*uitaeeo*) per esigenze di chiarezza espositiva. Bisogna precisare tuttavia che il termine ideofono, nella tipologia linguistica occidentale, ha un'estensione semantica più ampia e non coincide pienamente con la categoria coreana degli *uitaeeo*.

Kim (2011, citato in Kim, 2014) osserva che, quando una parola simbolica rappresenta contemporaneamente un suono e una forma, senza poter essere classificata in modo univoco come onomatopea o come ideofono, può essere definita con il nome combinato di 의성의태어 *uiseong-uitaeeo* (onomatopea e parola mimetica): è il caso, ad esempio, di 헉헉 *heokheok*, che indica sia il suono dell'ansimare sia lo stato fisico di affanno, o di 졸졸 *joljol*, che indica sia il suono sia l'aspetto di un rivolo d'acqua che scorre delicatamente (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 헉헉, 졸졸).

Una classificazione per certi versi simile è quella proposta da Sohn (1999), che distingue le *uiseongeo* e le *uitaeeo* non tanto in base alla fonte del suono o alla funzione semantica generale, quanto in base al tipo di referente imitato. Per le *uiseongeo*, Sohn individua quattro macrocategorie: suoni legati a esseri animati (ad esempio 야옹, *yaong* “miao”, o meongmeong, “bau bau”); suoni legati ai solidi, come il rumore di un click o di un tonfo (팍, *pak*); suoni legati ai liquidi, come lo scorrere o il gocciolare dell'acqua (방울방울 *bangulbangul*); i suoni legati all'aria, come il sibilo del vento (윙윙, *wingwing*). Per le *uitaeeo*, la classificazione di Sohn distingue invece tra

referenti animati e inanimati, ciascuno ulteriormente suddiviso in base al tipo di informazione veicolata: per gli animati, modo di agire o muoversi (*salgeumsalgeum*, "furtivamente") oppure stato, aspetto e sentimento (통통, *tongtong*, "paffuto"); per gli inanimati, modo di agire o muoversi (데굴데굴, *deguldegul*, "rotolante") oppure forma, aspetto e proprietà (*banjjakbanjjak*, "scintillante"). Sebbene le due classificazioni (quella di Dilorom e quella di Sohn) non siano perfettamente sovrapponibili, entrambe confermano la tendenza della linguistica coreana a organizzare questi vocaboli secondo criteri semantici e referenziali piuttosto che puramente morfologici.

1.2.1 Aspetti morfologici

Sul piano morfologico, le onomatopее e gli ideofoni coreani mostrano un'elevata flessibilità e produttività. Un tratto tipico di questi elementi è la capacità di integrarsi nella struttura sintattica della frase, mutando la propria categoria grammaticale. Ciò avviene ad esempio attraverso l'agglutinazione del verbo ausiliare 하다 *hada* (fare) che trasforma la base fonosimbolica in un verbo. Ad esempio, l'ideofono *banjjakbanjjak* si trasforma in verbo 반짝반짝하다 *banjjak-banjjak-hada* ovvero "scintillare". Può quindi essere utilizzato per creare frasi come 별이 반짝반짝해요 *byeori banjjak-banjjak-haeyo* (le stelle brillano). Come si può dedurre dall'esempio, la traduzione italiana è costretta a ricorrere al verbo standard "brillare", eliminando l'effetto evocativo e l'iconicità originaria dell'ideofono. Questa perdita semantica si ripete sistematicamente nel passaggio dal coreano all'italiano, poiché le sfumature foniche e culturali di questi termini sono profondamente legate al loro contesto d'origine, il che ne rende difficile la resa in un'altra lingua. Per questo motivo, nel corso della tesi, la traduzione dei termini onomatopeici e degli ideofoni dipenderà principalmente dalle scelte interpretative dell'autrice.

Per quanto riguarda la struttura di questi elementi, la classificazione proposta da Chaewan (2003, citato in Wada, 2016) distingue tre modalità principali con cui le onomatopее e gli ideofoni si costruiscono in coreano. La prima categoria riguarda le forme singole, cioè quelle costituite da un solo morfema. Questi termini possono avere una sola sillaba, come nel caso di 뽁 *ppik*, che indica un suono elettronico secco e improvviso, come in italiano *bip*. In altri casi, la forma singola può avere anche due

sillabe, che però restano un blocco unico di significato. Ne è un esempio 소곤 *sogon* (sussurro), le cui sillabe “so” e “gon”, prese separatamente, non hanno un proprio significato. Un tratto distintivo di queste forme singole è la loro autonomia grammaticale, in quanto si inseriscono nella frase senza bisogno di suffissi.

La seconda categoria comprende le forme ripetute, formate attraverso la reduplicazione, parziale o completa, della radice del termine. Un esempio è 꾸벅꾸벅 *kkubeokkkubeok*, che indica il movimento di qualcuno che, per il sonno, lascia cadere ripetutamente la testa in avanti (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 꾸벅꾸벅). Questo meccanismo di raddoppiamento non è casuale, ma segue regole fonologiche precise e serve a comunicare in modo stabile alcune sfumature di significato, come la ripetizione di un'azione nel tempo, la sua intensità, oppure a dare una sfumatura più emotiva (Mamatkulova, 2021, citato in Dilorom, 2025). All'interno di questo gruppo si possono osservare anche altre varianti. Una prima variante consiste nel togliere la consonante iniziale dal primo elemento della coppia ripetuta, come nel caso di 알록달록 *alloktallok*, che descrive qualcosa di variopinto, dove il primo elemento perde la consonante che invece è presente nel secondo. Una seconda variante consiste nell'aggiunta di una sillaba priva di significato lessicale autonomo, la cui funzione è di alterare la resa fonosimbolica e ritmica della parola. L'inserimento della sillaba contribuisce a rendere più vivida la rappresentazione dell'azione o dello stato descritto, suggerendo una maggiore durata, continuità o intensità percettiva. Un esempio è rappresentato dalla coppia 데굴데굴 *deguldegul*, che descrive il movimento di un oggetto che rotola ripetutamente, e dalla variante 데구루루 *degururu*, nella quale l'aggiunta della sequenza -루- non introduce un nuovo significato, ma accentua l'impressione di un rotolamento più fluido e prolungato. La modifica della struttura sonora consente, quindi, di riprodurre con maggiore efficacia il ritmo o la dinamica dell'evento rappresentato.

La terza categoria, infine, riunisce le forme derivate o combinate, che nascono dall'unione di una radice con più affissi o suffissi, che presentano una funzione derivazionale. A differenza delle forme semplici e di quelle reduplicate, queste espressioni presentano una struttura più complessa, poiché il significato finale è il risultato della combinazione tra la base lessicale e gli elementi derivazionali che ne

modificano o ne precisano il valore semantico. In coreano, molti ideofoni possono fungere da base per la derivazione di verbi e aggettivi mediante l'aggiunta di suffissi quali *-hada*, come già visto in precedenza, ma anche *-거리다 -georida*, *-대다 -daeda* e *-이다 -ida*. Sebbene la base dell'ideofono sia sempre la stessa, ciascun suffisso introduce una diversa sfumatura semantica. Come precisato da Ferklová (2023), mentre *-hada* è un suffisso estremamente produttivo e applicabile anche a basi nominali generiche, i suffissi *-georida* e *-daeda* sono invece specializzati, cioè derivano verbi esclusivamente da basi onomatopeiche o ideofoniche, fungendo quindi da veri e propri marcatori morfologici di questa categoria lessicale. Ne sono un esempio le derivazioni di *두근두근 dugeundugeun*, ideofono che rappresenta il battito accelerato del cuore. Da questa base derivano le forme *두근거리다 dugeun-georida*, che significa "palpitare" o "battere forte", dove il suffisso *-georida* esprime un'azione continua o ripetuta, e *두근대다 dugeun-daeda*, che tende a enfatizzare una ripetizione più marcata o insistente dell'azione.

Vi sono inoltre delle regole che determinano quale suffisso possa combinarsi con ciascuna base onomatopeica o mimetica. Non tutte le combinazioni sono infatti possibili e la scelta dipende da alcune caratteristiche specifiche della base stessa. An (2007, citato in Wada, 2016) ha studiato questi vincoli, distinguendo le basi secondo il tratto di "azione", cioè la presenza o meno di un'idea di azione. Le basi che descrivono un'azione, come *dugeundugeun*, possiedono il tratto [+azione] e si possono quindi combinare con *-georida*, *-daeda* e *-ida*, dando luogo a forme come *dugeun-georida* e *dugeun-daeda*, come già visto in precedenza. Le basi prive di un'idea di azione, invece, possiedono il tratto [-azione] e si combinano solo con *-hada*.

Tra i tre suffissi compatibili con tale concetto di azione, An individua ulteriori criteri di distinzione. Infatti, *-georida* e *-daeda* si differenziano tra loro in base al tratto di 강세성 *gangseseong* (intensità): entrambi esprimono un'azione ripetuta nel tempo, ma *-daeda* marca un grado di intensità più forte rispetto a *-georida*. Il suffisso *-ida*, invece, si distingue da entrambi per l'assenza del tratto di 반복성 *banbokseong* (ripetitività): mentre *-georida* e *-daeda* indicano chiaramente un'azione che si ripete, *-ida* resta semanticamente neutro rispetto alla ripetizione, potendo indicare tanto un'azione singola quanto una ripetuta (Kim, 2003, citato in Wada, 2016). A ciò si

aggiunge un vincolo strutturale specifico di *-ida*, ovvero che questo suffisso si combina soltanto con basi in forma singola (non raddoppiata) e richiede una radice che termini in $\neg$ /g-k/ o $\circ$ /ŋ/, sebbene quest'ultimo criterio presenti diverse eccezioni non ancora del tutto chiarite in letteratura. Inoltre, Lee (2001, citato in Wada, 2016) precisa che *-hada* si combina prevalentemente, ma non esclusivamente, con basi che presentano già una forma ripetuta, esistendo anche casi di combinazione con la forma singola. Un esempio utile a chiarire queste differenze è offerto dalla base ideofonica 출렁- *chulleong-*, che descrive il moto ondoso dell'acqua. Combinata con *-hada*, la forma 출렁하다 *chulleong-hada* indica un unico movimento ondulatorio (ondeggiare una volta); combinata con *-ida*, la forma 출렁이다 *chulleong-ida* descrive lo stesso movimento senza specificare se sia singolo o ripetuto; combinata con *-georida*, la forma 출렁거리다 *chulleong-georida* indica invece un'ondulazione che si ripete nel tempo, con un'intensità più marcata rispetto alle prime due forme (An 2007, citato in Wada, 2016).

1.2.2 Funzione sintattica

Oltre alla ricchezza morfologica, le onomatopée e gli ideofoni coreani si distinguono per un comportamento sintattico particolare, che merita un'analisi specifica. Come osserva Ferklová (2023), in coreano questi termini sono normativamente classificati come sottogruppo degli avverbi, tanto che in alcuni studi vengono indicati con l'etichetta di "avverbio simbolico".

Infatti, nella loro forma di base, priva di suffissi, questi elementi funzionano prevalentemente come avverbi, occupando la posizione preverbale e modificando il verbo che segue. Questo legame con il verbo, tuttavia, non è libero: Ferklová (2023), riprendendo Seo (1994), sottolinea come il vincolo tra onomatopée e ideofoni e i verbi a cui possono associarsi sia estremamente stretto. Ne è un esempio la combinazione tra l'ideofono 데굴데굴 *deguldegul* e il verbo 구르다 *gureuda* (rotolare) nella frase 공이 데굴데굴 굴러 *gong-i deguldegul gulleo* (la palla rotola tondeggiando), oppure l'onomatopea 킁킁 *kkilkkil* associata quasi esclusivamente al verbo 웃다 *utda* (ridere). Inoltre, questi elementi vengono utilizzati come modificatori nominali o quasi-aggettivali, spesso tramite costruzioni participiali derivate dalla forma verbalizzata con *-hada*, come *banjjakbanjjak-han byeol*, "una stella scintillante". In questo caso

l'ideofono, pur mantenendo la propria carica iconica, si integra nella struttura anteponendosi alla testa che modifica, secondo l'ordine “head-final” tipico del coreano (Ferklová, 2023).

Infine, è interessante sottolineare che questa funzione avverbiale e verbale non è uniforme in tutti i contesti testuali. Ferklová (2023), analizzando la distribuzione di onomatopee e ideofoni in diversi tipi di testo (letteratura, fumetti, titoli di giornale ecc.), rileva che nei fumetti e nei sovratitoli questi elementi compaiono tipicamente come "effetti sonori" isolati, al di fuori di qualunque struttura sintattica. Ad esempio, nelle nuvolette dei *webtoon* coreani si può trovare la forma *kollokkollok!*, usata per rappresentare la tosse di un personaggio in una vignetta, senza il verbo “tossire”. Un fenomeno simile si osserva anche nei titoli di giornale, dove onomatopee e ideofoni tengono a comparire in posizione iniziale o finale, spesso da soli, fungendo direttamente da predicato o soggetto della frase.

1.3 Cenni sulle strategie traduttive

Un contributo particolarmente significativo sul piano della traduzione è offerto da Kim (2014), il quale propone una classificazione delle principali strategie disponibili per la traduzione delle onomatopee e degli ideofoni coreani in inglese. Sebbene il suo studio sia riferito alla traduzione coreano-inglese, le strategie individuate possono risultare utili anche nell'ambito della traduzione dal coreano all'italiano, purché vengano opportunamente adattate alle caratteristiche morfosintattiche, lessicali e stilistiche della lingua di arrivo. La classificazione proposta da Kim è particolarmente sistematica, costituendo un valido quadro metodologico per affrontare la resa della categoria delle onomatopee tra due lingue.

La prima strategia consiste nell'utilizzare un'onomatopea o un ideofono presente nella lingua di arrivo con funzione di interiezione. Questa soluzione permette di mantenere in larga misura l'effetto espressivo dell'originale, conservandone il valore sonoro, il ritmo e l'immediatezza. Tuttavia, è una strategia applicabile solo quando nella lingua di arrivo esiste un'espressione che abbia un significato e una funzione simili a quelli del testo di partenza. Per quanto riguarda l'italiano, questa soluzione risulta meno facilmente applicabile, in quanto il repertorio di onomatopee e ideofoni italiani è più limitato rispetto a quello coreano.

La seconda strategia prevede invece di sostituire l'onomatopea o l'ideofono con

un verbo dal significato “particolarmente espressivo”. Kim osserva che l'inglese tende a preferire l'uso di verbi piuttosto che di interiezioni isolate e una tendenza simile può essere riscontrata anche in italiano. In molti casi, un verbo permette di rendere il significato dell'espressione coreana in modo più naturale all'interno della frase. La scelta del verbo deve però cercare di mantenere, per quanto possibile, lo stesso effetto evocativo dell'originale, riproducendo il suono, il movimento o la sensazione che l'ideofono intende trasmettere.

La terza strategia consiste nell'utilizzare una frase descrittiva quando non è disponibile un equivalente diretto nella lingua di arrivo. In questi casi il traduttore può ricorrere a costruzioni verbali, avverbiali o aggettivali per spiegare il significato dell'espressione coreana. Sebbene questa soluzione comporti spesso la perdita della brevità e dell'immediatezza tipiche delle onomatopee e degli ideofoni, rappresenta comunque una strategia alternativa efficace quando le altre non sono applicabili. Kim sottolinea inoltre l'importanza di mantenere la descrizione il più possibile sintetica e precisa, privilegiando termini specifici invece di ricorrere a parafrasi troppo lunghe o generiche (Kim, 2014).

Le tre strategie proposte da Kim rappresentano quindi un utile strumento per affrontare la traduzione delle onomatopee e degli ideofoni, ma queste non devono essere considerate regole rigide. La scelta della soluzione più adatta dipende infatti dal contesto, dal tipo di testo e dalla funzione che l'espressione svolge all'interno del discorso. Per quanto riguarda le traduzioni proposte in questa tesi, in alcuni casi sarà possibile conservare l'effetto espressivo dell'originale, mentre in altri sarà necessario privilegiare una resa più chiara e naturale nella lingua di arrivo.

2. L'alfabeto coreano e il fonosimbolismo di vocali e consonanti

2.1 Quadro storico dell'alfabeto coreano

Per secoli, in Corea, saper leggere e scrivere fu un privilegio riservato a pochi. Fino al 1443, infatti, la lingua coreana venne trascritta esclusivamente utilizzando gli *한자 hanja*, i caratteri cinesi. Questo provocò un forte dislivello sociale, poiché i caratteri cinesi venivano appresi solo dalla classe più colta, ovvero quella degli 양반 *yangban*. Tutte le altre categorie, tra cui donne e ceti meno abbienti, non avendo accesso allo studio, non potevano né leggere né scrivere.

Per questo motivo, il re Sejong il Grande, quarto sovrano della dinastia Joseon (1392-1910), avviò nel 1443 la stesura di quello che poi sarebbe diventato l'alfabeto coreano, chiamato 한글 *Hangeul* (Grande Scrittura). In realtà, questo termine fu coniato solo secoli dopo, tra il 1910 e il 1913, dal linguista Ju Si-gyeong (1876-1914). Il nome ufficiale che venne dato all'alfabeto da parte del re Sejong fu 훈민정음 *Hunminjeongeum*, ovvero “i suoni giusti per istruire il popolo”. Come suggerisce il nome stesso, questo sistema di scrittura era pensato per l'intera popolazione, affinché tutti potessero imparare a leggere e a scrivere. Si tratta di uno dei sistemi di scrittura più scientifici al mondo, poiché la sua creazione si fonda su un'analisi dei suoni del coreano e sulle teorie fonologiche dell'epoca, che per la maggior parte riguardavano la lingua cinese (Sohn, 1999), ma utili anche alla lingua coreana. La progettazione ortografica dell'*Hangeul* fu completata nello stesso 1443, grazie all'aiuto di un gruppo di studiosi della *Jiphyeonjeon* (Sala dei Sapienti), accademia reale istituita dallo stesso re Sejong per promuovere la ricerca linguistica, storica e scientifica. Sebbene la tradizione attribuisca un ruolo di primo piano a otto studiosi, il contributo di ciascuno di loro rimane oggetto di dibattito, poiché le fonti dell'epoca tendono ad attribuire l'intero merito dell'invenzione al solo re Sejong, come voleva la retorica celebrativa tipica dei documenti ufficiali della dinastia Joseon (Ledyard, 1998; Sohn, 1999). Il sovrano rese pubblico l'alfabeto il 9 ottobre 1446, accompagnandolo dal 훈민정음 해례 *Hunminjeongeum Haerye* (Spiegazioni ed esempi dell'*Hunminjeongeum*), scritto da un gruppo di studiosi della *Jiphyeonjeon*. Inoltre, per sperimentare il nuovo sistema, il re ordinò di redigere la voluminosa opera 용비어천가 *Yongbieocheonga* (Canti dei draghi volanti, pubblicata nel 1447) interamente in *Hangeul*, corredata da traduzioni

in caratteri cinesi.

La classe dirigente, tuttavia, inizialmente si oppose alla diffusione e all'utilizzo dell'alfabeto: secondo gli *yangban*, infatti, se il popolo avesse avuto accesso alla lettura e alla scrittura, il potere dell'aristocrazia sarebbe progressivamente diminuito per poi erodersi del tutto. Per questo motivo l'Hangeul non fu adottato in modo unitario dal regno, ma anzi venne a lungo considerato una forma di scrittura inferiore, tanto che nel tempo gli furono attribuiti nomi quali 언문 *eonmun*, ovvero "scrittura vernacolare" o "scrittura volgare" (Sohn, 1999) e, secondo alcune fonti, anche 암글 *amgeul* (scrittura delle donne) a sottolinearne l'inferiorità e per associarlo a categorie sociali prive di potere.

Citando altri eventi storici rilevanti per la storia dell'alfabeto coreano, spicca la scelta del re Yeonsangun di vietare l'uso e lo studio dell'alfabeto a partire dal 1504. Dopo aver scoperto dei manifesti in Hangeul che lo criticavano, ne vietò l'uso e lo studio, ordinando inoltre il rogo dei testi scritti con questo alfabeto. Ciò nonostante, tra il XVI e il XVII secolo, l'Hangeul visse un momento di rinascita attraverso la letteratura popolare, come ad esempio grazie alle poesie 가사 *gasa* e 시조 *sijo*, e successivamente anche ai romanzi scritti in Hangeul. Il suo utilizzo, tuttavia, restò marginale e legato più a scelte individuali, che a un impiego istituzionale e unificato. Solo nel 1894, con la Riforma Gabo, si sancì per la prima volta l'uso ufficiale dell'Hangeul nei documenti amministrativi. Due anni dopo, nacque il primo giornale coreano scritto interamente in Hangeul, il 독립신문 *Tongnip Sinmun* (L'Indipendente) (Lee & Ramsey, 2011).

Solamente agli inizi del Novecento si iniziò a pensare a un uso generalizzato dell'alfabeto coreano, sebbene diversi eventi storici ne abbiano reso il processo particolarmente complesso. In primo luogo, i caratteri cinesi continuarono ad essere percepiti come una forma di scrittura di prestigio. In secondo luogo, con l'annessione formale della Corea da parte del Giappone nel 1910, l'impero giapponese impose progressivamente lo studio della propria lingua sulla penisola coreana. Il coreano fu bandito dalle scuole nel 1938, tutte le pubblicazioni in lingua coreana furono proibite nel 1941 e, tra il 1939 e il 1940, venne introdotta la politica del *Sōshi-kaimei*, che obbligava la popolazione ad adottare cognomi giapponesi al posto di quelli coreani (Encyclopaedia Britannica, s.d.).

Nonostante queste pressioni da parte dell'impero giapponese, durante l'occupazione della penisola, grammatici e studiosi si impegnarono a preservare e standardizzare la lingua coreana. Tra le tappe fondamentali di questo processo si trovano l'elaborazione di un sistema ortografico unificato da parte della Società della lingua coreana nel 1933 (fondata dal sopra citato Ju Si-gyeong), la codificazione di un lessico standard nel 1936 e la compilazione del dizionario 큰사전 *Keun Sajeon* (Il Grande Dizionario). Il progetto per la compilazione di un dizionario nazionale coreano ebbe origine il 31 ottobre 1929, giorno in cui fu fondata la 조선어사전편찬회 *Joseoneo Sajeon Pyeonchanhoe* (Associazione per la compilazione del dizionario coreano). Il lavoro di raccolta del materiale lessicale fu imponente e si protrasse per diversi anni, attingendo da fonti eterogenee. Da un lato, i compilatori si basarono su dizionari già esistenti, come il 조선어사전 *Joseoneo Sajeon*, pubblicato nel 1920, e l'한영사전 *Han-Yeong Jajeon*, un dizionario coreano-inglese realizzato nel 1897 dal missionario britannico James Scarth Gale. Dall'altro, il gruppo raccolse vocaboli da giornali, riviste, romanzi, raccolte poetiche, testi classici e documenti storici. Il manoscritto fu redatto nell'arco di circa tredici anni, tra il 1929 e il 1942. Proprio nel 1942, tuttavia, l'opera venne sequestrata dalla polizia giapponese nel contesto di quello che è passato alla storia come 조선어학회 수난 *Joseoneo Hakhoe Sunan* (l'incidente della Società della lingua coreana), un episodio di repressione delle attività legate alla promozione della lingua e cultura coreana. Il manoscritto fu poi ritrovato nel settembre del 1945, alcuni giorni dopo la liberazione della Corea, in un magazzino della stazione di Seoul. Il ritrovamento permise di riprendere e infine completare il progetto: tra il 1947 e il 1957 furono pubblicati, uno alla volta, i sei volumi dell'opera, inizialmente intitolata 조선말 큰사전 *Joseonmal Keun Sajeon* e in seguito conosciuta più semplicemente come *Keun Sajeon*, ovvero "Il Grande Dizionario" (Hangeul Hakhoe, s.d.).

Con la fine della Seconda guerra mondiale e la sconfitta del Giappone negli anni Quaranta, la penisola coreana fu liberata. Seguirono tuttavia gli anni della Guerra fredda, che videro protagoniste l'Unione Sovietica nella parte settentrionale della penisola e gli Stati Uniti in quella meridionale, portando infine alla divisione del territorio in Corea del Nord e Corea del Sud. Questo evento ebbe un impatto non solo storico e sociale, ma anche linguistico: la lingua della Corea del Sud, ad esempio, è

oggi ricca di prestiti dall'inglese, dal francese, dal tedesco e persino dall'italiano, riflesso di una maggiore apertura del paese alle influenze straniere. Ciò nonostante, i caratteri cinesi continuarono comunque ad essere utilizzati, soprattutto nelle pubblicazioni accademiche o di registro più elevato, come ad esempio mostrano alcuni giornali degli anni Settanta-Ottanta del Novecento, che riportano titoli scritti in *hanja* (Sohn, 1999). Tuttora, i caratteri cinesi vengono impiegati nei titoli di quotidiani o in pubblicazioni di alto livello, per distinguere parole coreane dalla stessa forma ma con significati diversi. La parola 도 *do*, ad esempio, può significare sia "grado" (come nel caso della temperatura) sia "limite"; se in un articolo si parla di un limite superato, è possibile indicare tra parentesi il carattere cinese corrispondente, in modo che il lettore comprenda che ci si sta riferendo a "limite" e non a "grado".

Questi usi residuali degli *hanja* non mettono comunque in discussione il ruolo centrale che l'Hangeul ha nell'identità linguistica e culturale coreana. Nel corso del Novecento, infatti, l'Hangeul è diventato un vero simbolo nazionale. Per questo motivo viene celebrato ogni anno con una giornata dedicata: in Corea del Sud il 9 ottobre, con il 한글날 *Hangeulnal* (giorno dell'Hangeul), e in Corea del Nord il 15 gennaio, con il 조선글날 *Joseongeulnal* (giorno del *Joseongeul*, il modo in cui i nordcoreani chiamano l'alfabeto).

2.1.1 La creazione dell'Hangeul

L'alfabeto fu creato dal re Sejong affinché tutti i suoi sudditi potessero imparare a leggere e a scrivere ed entrare così a far parte della società in maniera più attiva. L'alfabeto coreano conta 19 consonanti, 10 vocali e due semivocali. Le consonanti coreane seguono un ragionamento più "fisico", in quanto rappresentano la forma degli organi fonatori coinvolti nella loro articolazione, ovvero labbra, denti, lingua e gola. Le vocali, invece, furono create seguendo la filosofia cosmologica, particolarmente influente all'epoca. In particolare, per la filosofia coreana era fondamentale il principio dello Yin, che indica l'oscurità, e dello Yang, che indica la luce. A questo principio si affianca quello dei Cinque Elementi, ovvero acqua, legno, fuoco, metallo e terra. Questi principi si pensava regolassero numerosi aspetti della vita quotidiana e venivano applicati anche agli organi articolatori. In particolare, la gola corrisponde all'acqua, poiché profonda e umida; i molari al legno, essendo irregolari ed estesi; la

lingua al fuoco, in quanto appuntita e mobile; gli incisivi al metallo, poiché duri e taglienti; le labbra alla terra, essendo di forma squadrata ma unite tra loro. Proprio come l'acqua è fonte di vita e il fuoco è l'agente che perfeziona le cose, così i suoni prodotti dalla gola e dalla lingua sono fondamentali, in quanto la gola funge da articolatore, mentre la lingua differenzia i suoni del parlato (Sohn, 1999).

Le vocali furono create a partire da tre semplici segni: un cerchio, per rappresentare il cielo (•), una linea orizzontale (—), per rappresentare la terra e una linea verticale (|), ad indicare l'uomo (Sohn, 1999). Il cerchio venne successivamente ridotto a un tratto corto, posto accanto alla linea verticale o sopra o sotto quella orizzontale, a seconda della vocale da rappresentare. Questo principio riflette la concezione cosmologica confuciana e taoista, secondo cui cielo, terra e uomo costituiscono i tre elementi essenziali dell'universo. Combinando queste tre forme si ottengono tutte le vocali della lingua coreana. Ad esempio, la vocale ㅣ /a/ nasce dall'unione della linea verticale (l'uomo) con il trattino a destra (il cielo); la vocale ㅏ /Λ/ si forma invece posizionando il trattino a sinistra della linea verticale. Allo stesso modo, la vocale ㅗ /o/ deriva dalla linea orizzontale (la terra) con il trattino posto sopra di essa, mentre la vocale ㅜ /u/ si ottiene collocando il trattino sotto la linea orizzontale. Dal punto di vista fonologico, il coreano contemporaneo presenta un sistema vocalico composto da dieci vocali monotongali: cinque anteriori, di cui tre non arrotondate (ㅣ /i/, ㅑ /e/, ㅓ /ε/) e due arrotondate (ㅟ /y/, ㅛ /ø/) e cinque posteriori, di cui tre non arrotondate (ㅡ /u/, ㅗ /Λ/, ㅣ /a/) e due arrotondate (ㅜ /u/, ㅚ /o/). A queste si aggiungono due semivocali, /j/ e /w/, la cui combinazione con le vocali di base dà origine a undici dittonghi fonemici (dodici nella scrittura): ㅟ ya, ㅟ yeo, ㅚ yo, ㅟ yu, ㅟ yae, ㅟ ye, ㅟ wa, ㅟ wae, ㅟ wo, ㅟ we e ㅟ wi (qui nella sua realizzazione dittongale, in quanto in coreano ㅟ può essere realizzato sia come monotongo /y/ sia come dittongo /wi/, soprattutto nel parlato colloquiale contemporaneo) e infine ㅟ ui, quest'ultimo caratterizzato da uno status fonologico instabile. A seconda della posizione all'interno della parola, può infatti essere pronunciato come dittongo pieno /ui/ oppure ridursi a /i/ o /e/, il che spiega la differenza tra i dodici dittonghi presenti nella scrittura e gli undici generalmente riconosciuti come pienamente fonemici. Sebbene la distinzione tra vocali lunghe e brevi fosse un tratto fonologico rilevante nel

coreano tradizionale, oggi è quasi completamente scomparsa nella lingua standard. Anche il sistema prosodico ha subito profonde trasformazioni nel corso della storia della lingua. Le opposizioni tonali che caratterizzavano il coreano medio del XV secolo hanno progressivamente perso la loro funzione distintiva nella maggior parte delle varietà moderne. Attualmente, tali caratteristiche si conservano soltanto in alcuni dialetti regionali, in particolare in quelli sud-orientali (*Gyeongsang*) e nord-orientali (*Hamgyeong*), dove sono ancora osservabili residui del sistema tonale originario (Sohn, 1999).

Le consonanti dell'alfabeto coreano furono invece progettate secondo un principio di rappresentazione fonetica, ovvero la forma grafica di ciascuna consonante riflette la configurazione degli organi articolatori coinvolti nella produzione del relativo suono. A differenza di molti altri sistemi di scrittura, in cui il rapporto tra segno grafico e pronuncia è prevalentemente convenzionale, l'Hangeul presenta una forte motivazione iconica, poiché le lettere riproducono schematicamente la posizione assunta dalla lingua, dalle labbra o dalla glottide durante l'articolazione dei fonemi (King, 1996; Sohn, 1999).

Le cinque consonanti fondamentali del sistema grafico sono ㄱ, ㄴ, ㅁ, ㄷ e ㄹ, dalle quali derivano le altre consonanti mediante l'aggiunta di uno o più tratti grafici o attraverso modificazioni della forma originaria. La lettera ㄱ *giyeok* /k~g/ rappresenta la forma della parte posteriore della lingua che entra in contatto con il palato molle durante l'articolazione delle consonanti velari. La lettera ㄴ *nieun* /n/ raffigura invece la punta della lingua che tocca gli alveoli, dietro gli incisivi superiori, nella produzione della consonante nasale alveolare. Alla stessa categoria di ㄴ appartiene anche la consonante ㄹ *rieul* /r~l/, la quale presenta delle caratteristiche particolari. Questa consonante non è stata creata tramite l'aggiunta (*gahoek*, “aggiunta”) di un tratto in più a ㄴ, ma viene definita come “lettera di forma diversa” (*icheja*). Secondo l'*Hunminjeongeum Haerye*, la forma di /r~l/ richiamerebbe il movimento arrotondato della lingua nell'articolazione del suono liquido. Dal punto di vista fonetico, in posizione intervocalica /r~l/ è generalmente realizzata come un colpo di lingua alveolare /r/, mentre in posizione finale o in gruppi consonantici assume una realizzazione laterale /l/. La consonante ㅁ *mieum* /m/ riproduce la forma della bocca

completamente chiusa, richiamando il gesto articolatorio richiesto per la pronuncia della nasale bilabiale. La lettera ㅅ *siot* /s/ richiama gli incisivi, evidenziando il punto di articolazione della consonante fricativa alveolare. Infine, la lettera ㅇ *ieung* rappresenta la gola aperta: quando compare in posizione iniziale di sillaba è muta e svolge esclusivamente la funzione di supporto grafico per le vocali, mentre in posizione finale (*batchim*) viene pronunciata come la nasale velare /ŋ/ (Sohn, 1999). Le altre consonanti dell'alfabeto derivano sistematicamente da queste forme di base attraverso l'aggiunta di tratti che indicano specifiche caratteristiche articolatorie. Ad esempio, dalla consonante ㄱ si ottiene ㅋ /k^h/ mediante l'aggiunta di un tratto supplementare, che segnala l'aspirazione del suono; allo stesso modo, da ㄷ deriva ㅌ /t^h/, da ㅂ deriva ㅃ /p^h/ e da ㅈ deriva ㅉ /tɕ^h/ . Le cosiddette consonanti tese o glottalizzate (ㄲ /k̚/, ㄴ /n̚/, ㅅ /s̚/, ㅆ /s̚/ e ㅈ /tɕ̚/), invece, sono rappresentate dal raddoppiamento del grafema di base e si distinguono per una maggiore tensione articolatoria e per l'assenza di aspirazione (King, 1996; Lee & Ramsey, 2000).

Questo sistema rende l'Hangeul uno dei pochi alfabeti al mondo in cui la relazione tra forma grafica e proprietà fonetiche dei suoni è altamente sistematica e trasparente.

2.2 Armonia vocalica

L'armonia vocalica coreana si fonda sulla contrapposizione tra vocali “chiare” (o Yang) e vocali “scure” (o Yin), una distinzione che affonda le proprie radici nella cosmologia Yin-Yang già citata a proposito della progettazione grafica delle vocali dell'Hangeul (si veda il paragrafo 2.1.1). Nell'ambito dell'armonia vocalica del coreano contemporaneo, solo le vocali /a/ e /o/ sono considerate Yang, mentre tutte le altre rientrano nella categoria Yin. Questa classificazione non è arbitraria, ma discende direttamente dal principio cosmologico impiegato nella progettazione delle vocali. Come si è visto nel paragrafo precedente, ciascuna vocale nasce dalla combinazione del trattino che rappresenta il cielo (originariamente un cerchio, •) con la linea verticale, che rappresenta l'uomo, o con quella orizzontale, che rappresenta la terra. Una vocale viene classificata come Yang, ovvero "positiva" o "chiara", quando il trattino del cielo si trova collocato davanti all'uomo (a destra, come in ㅏ /a/) oppure sopra la linea della terra (come in ㅗ /o/). Viene invece classificata come Yin, ovvero

"negativa" o "scura", quando il trattino del cielo si trova collocato dietro la linea dell'uomo (a sinistra, come in 丩 /Λ/) oppure sotto la linea della terra (come in 丄 /u/). In altri termini, la presenza del cielo nella parte anteriore o superiore degli altri due elementi cosmologici, l'uomo e la terra, viene interpretata come un segno di positività e luminosità, mentre la sua collocazione posteriore o inferiore viene associata a oscurità e negatività (Sohn, 1999).

Per questo motivo, nella selezione del suffisso verbale, è possibile scegliere tra due varianti allomorfe, -아 /a/ e -어 /Λ/, la cui scelta dipende dalla vocale contenuta nella radice verbale. Ad esempio, il verbo 잡다 *japda* (afferrare) ha radice 잡- con vocale /a/ (Yang): il suffisso assume quindi la forma -a, diventando 잡아 *jaba*. Allo stesso modo, il verbo 먹다 *meokda* (mangiare) ha la radice 먹-, con vocale /Λ/ (Yin): di conseguenza, il suffisso assume la forma -eo, diventando 먹어 *meogeo*. Il medesimo meccanismo si applica al suffisso del passato -ass/-eoss (ad esempio 잡았다 *jabatda* "ha afferrato" contro 먹었다 *meogeotda* "ha mangiato"), alla desinenza cortese -ayo/-eoyo (잡아요 *jabayo* contro 먹어요 *meogeoyo*), a quella dell'imperativo semplice -ara/-eora (잡아라 *jabara* "afferra!" contro 먹어라 *meogeora* "mangia!") e infine al suffisso concessivo -ado/-eodo (잡아도 *jabado* "anche se afferra" contro 먹어도 *meogeoado* "anche se mangia") (Sohn, 1999)

Un comportamento diverso si osserva nei predicati irregolari in ㅍ /p/. Nei verbi regolari con finale in /p/, come *japda* che diventa *jaba*, la consonante rimane inalterata. Vi sono però dei predicati irregolari che, davanti a una desinenza che inizia per vocale, trasformano la consonante /p/ nella vocale /u/, dando origine alla forma contratta -워 /weo/. Ne sono un esempio il verbo 굽다 *gupda* (cuocere) e l'aggettivo 가깝다 *gakkapda* (essere vicino) che, rispettivamente, diventano 구워 *guwo* e 가까워 *gakkaweo*. In questi casi, la selezione del suffisso non segue strettamente l'armonia vocalica della radice originaria, come si può notare in *gakkapda* che, pur avendo una vocale Yang, in realtà prende il suffisso Yin -eo. Le uniche eccezioni a questo comportamento sono rappresentate dai verbi 돕다 *dopda* (aiutare) e 곱다 *gopda* (essere bello), che, davanti ai suffissi -a/-eo, trasformano la consonante /p/ in /o/, dando origine alle forme 도와 *dowa* e 곱와 *gowa*. Bisogna comunque notare come,

nonostante questa eccezione, questi due verbi utilizzino la forma in /u/ davanti ad alcuni suffissi, come nel caso di -으니 *-euni*, che dà origine a 도우니 *douni* (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. ㅁ 불규칙 활용).

Va sottolineato che, nelle fasi più antiche della lingua coreana, questo meccanismo era assai più produttivo e sistematico di quanto lo sia oggi. Il coreano medio del XV secolo applicava l'armonia vocalica in modo regolare anche nelle radici lessicali, non soltanto nei suffissi (Kim-Renaud, 2008). Con il tempo, e in particolare a partire dal periodo tardo-medievale, l'afflusso massiccio di prestiti sino-coreani, privi per loro natura di un comportamento armonico coerente con quello nativo, ha progressivamente diminuito la produttività del sistema, riducendone l'applicazione a contesti sempre più circoscritti e specifici (Lee & Ramsey, 2011).

Se nel sistema dei suffissi verbali questa opposizione tra vocali chiare e scure opera ormai in modo principalmente meccanico, essa riacquista una funzione pienamente significativa nelle parole onomatopeiche e mimetiche, dove prende il nome di armonia vocalica lessicale (Kim-Renaud, 1976; Sohn, 1999). La scelta tra una vocale chiara e una scura non è più regolata da vincoli puramente morfo-fonologici, ma diventa essa stessa portatrice di significato. Infatti, le vocali chiare (a, o) tendono a evocare concetti legati alla luminosità, alla leggerezza, alla piccolezza e alla rapidità, mentre le vocali scure (tutte le altre) richiamano l'oscurità, la pesantezza, la lentezza e la profondità. Questo contrasto connotativo emerge con particolare chiarezza in diverse coppie di ideofoni. Nella coppia 파닥 *padak* (vocale chiara) e 퍼덕 *peodeok* (vocale scura), entrambe riferite al battito d'ali o al guizzare di un pesce, *padak* evoca un movimento leggero e rapido, mentre *peodeok* ne suggerisce uno più pesante e ampio. Allo stesso modo, 반짝 *banjjak* indica uno scintillio delicato, mentre 번쩍 *beonjeok* indica un lampo di luce improvviso e abbagliante. Un altro esempio è formato dalla coppia 알록달록 *allokdallok* e 얼룩덜룩 *eollukdeolluk*, dove entrambi i termini si riferiscono a un motivo variegato o colorato, ma la prima forma, con vocali chiare, richiama un pattern di colori vivaci e delicati, mentre la seconda, con vocali scure, suggerisce macchie più cupe e irregolari (Sohn, 1999).

È importante notare come questo genere di alternanza non modifichi il significato denotativo di base della parola: entrambe le parole che costituiscono la coppia continuano a descrivere, ad esempio, un medesimo tipo di scintillio o di

movimento. Ciò che viene modificato è la connotazione, ovvero l'impressione percettiva che il termine suscita in chi lo legge o lo ascolta, sia per iscritto che nel parlato. La scelta tra la forma con vocale chiara e quella con vocale scura spetta dunque al parlante, che seleziona l'una o l'altra in base alla sfumatura (di intensità, leggerezza ecc.) che intende comunicare all'interlocutore.

2.3 Consonantismo

Non è solo il fenomeno dell'armonia vocalica ad influenzare il fonosimbolismo coreano. Anche il sistema consonantico svolge un ruolo di primo piano, al punto che i due fenomeni si intrecciano costantemente nella formazione delle parole onomatopeiche e degli ideofoni.

In particolare, il coreano possiede un tratto raro tra le lingue del mondo. Nella maggior parte delle lingue, tra cui l'italiano e l'inglese, le consonanti occlusive e affricate si distinguono principalmente tramite l'opposizione tra sorda e sonora. Ad esempio, la differenza tra /p/ e /b/ sta nel fatto che, per pronunciare /b/, le corde vocali iniziano a vibrare già durante l'articolazione della consonante, mentre per /p/ la vibrazione inizia solo con la vocale successiva. Il coreano, invece, non possiede questa opposizione sonora/sorda: per ciascuna occlusiva e affricata, il sistema fonologico oppone tre serie distinte di consonanti, tradizionalmente denominate lassa (o semplice), aspirata e tesa (o glottalizzata) (Sohn, 1999; Kim, 1965; Koo & Rhee, 2018). Le tre serie si distinguono in base al grado di tensione articolatoria e alla quantità di aria rilasciata nella pronuncia. Ad esempio, la consonante lassa (come /k/, /t/, /p/) viene articolata in modo relativamente rilassato; la consonante aspirata (come /k^h/, /t^h/, /p^h/) è accompagnata da un forte soffio d'aria dopo il rilascio della consonante; la consonante tesa (come /k̚/, /t̚/, /p̚/) viene invece articolata con la glottide contratta, producendo un suono più duro, compatto e privo di aspirazione. Questa distinzione può essere misurata oggettivamente attraverso il cosiddetto *voice onset time* (VOT), ovvero l'intervallo di tempo, misurato in millisecondi, che intercorre tra il momento in cui la consonante viene rilasciata e il momento in cui le corde vocali iniziano a vibrare per produrre la vocale successiva: più lungo è questo intervallo, più la consonante viene percepita come aspirata (Lee & Ramsey, 2000). Sulla base di questo parametro, Cho e Ladefoged (1999) propongono una classificazione tipologica delle lingue del mondo in quattro categorie: le occlusive non aspirate (VOT compreso tra 0 e 30

millisecondi), tra cui rientrano lingue come l'italiano e lo spagnolo; le occlusive lievemente aspirate (30-60 millisecondi), come l'inglese e il tedesco; le occlusive aspirate (60-90 millisecondi); e infine le occlusive fortemente aspirate (oltre 100 millisecondi), categoria in cui rientra il coreano. L'italiano e il coreano si collocano dunque agli estremi opposti di questa scala: mentre nell'italiano l'aspirazione è pressoché assente, nel coreano essa costituisce un tratto fonologicamente distintivo e percettivamente molto marcato. Per un parlante italiano, abituato a un sistema privo di questa opposizione, la distinzione tra la serie lassa e quella aspirata del coreano può dunque risultare particolarmente difficile da percepire e da riprodurre correttamente.

Questa divisione fonologica in tre serie distinte di consonanti ha una forte influenza sul fonosimbolismo coreano. Della maggior parte delle onomatopee e degli ideofoni vi sono delle varianti che presentano consonanti lasse, aspirate e tese per esprimere diverse sfumature di energia e qualità del termine. La consonante lassa evoca in genere delicatezza o lentezza; la consonante tesa dà un'impressione di durezza e compattezza; la consonante aspirata, invece, dà un'impressione di forza e asprezza. Un esempio di questa modulazione, riportato da Kim-Renaud (1976) in uno dei primi studi del fonosimbolismo coreano, è la triade 빙글 *binggeul* (vorticare, girare in tondo), 핑글 *pinggeul* (stesso movimento, ma più energico) e 뽕글 *ppinggeul* (stesso movimento, ma suggerisce maggiore compattezza). Questo cambiamento, però, non comporta alcuna variazione nella dimensione dell'oggetto in movimento né nell'ampiezza del percorso circolare, una particolarità che Kim-Renaud (1976) considera degna di nota, in quanto al contrario, quando l'alternanza riguarda esclusivamente le vocali, essa influisce anche sulla percezione delle dimensioni dell'oggetto.

Oltre ai fonemi in posizione iniziale, anche quelli in posizione finale di sillaba o *batchim* contribuiscono in modo significativo alla costruzione del significato fonosimbolico. Sohn (1999) osserva a questo proposito una tripartizione altrettanto sistematica. Le onomatopee o ideofoni che terminano con una consonante occlusiva, come 짹 *kkwak* o 딸깍 *ttalkkak*, evocano un'interruzione improvvisa del movimento o un'azione discontinua e trasmettono una sensazione di rigidità. Le forme che terminano con una consonante nasale (/m/, /n/, /ŋ/), come 쿵쿵 *khwungkhwung* o 빙빙 *bingbing*, suggeriscono invece un suono o un movimento che si prolunga nel tempo, e

indicano rotondità, fluidità e flessibilità. Infine, le forme che terminano con una consonante liquida (/l/), come *졸졸 joljol* e *미끌미끌 mikkeulmikkeul*, richiamano il fluire dei liquidi, quindi un movimento continuo, regolare, quasi scivoloso.

Anche in questo caso, quindi, come per l'armonia vocalica, il rapporto tra suono e significato non è puramente convenzionale. La scelta della consonante finale contribuisce appieno ad evocare alcune caratteristiche percettive dell'azione o dell'oggetto descritto. In particolare, i diversi tipi di consonante finale permettono di suggerire se un movimento è brusco o continuo, se un suono si interrompe improvvisamente o continua a risuonare, oppure se una superficie appare rigida, liscia o scivolosa. In questo senso, il modo in cui i suoni vengono prodotti dall'apparato fonatorio contribuisce a evocare determinate qualità percettive e, di conseguenza, partecipa alla costruzione del significato fonosimbolico.

2.4 Fonostilistica e teoria del suono-significato

Si è notato nei paragrafi precedenti come questi due fenomeni, armonia vocalica e consonantismo, abbiano un fondamentale impatto sulla formazione e sulla successiva percezione che gli interlocutori hanno delle onomatopee e degli ideofoni coreani.

Questo fenomeno può essere spiegato dalla disciplina che Trubetzkoy (1939) definisce "fonostilistica" (*phonostylistique*). Trubetzkoy sostiene che la fonologia in senso stretto debba occuparsi solo dei fenomeni legati alla funzione rappresentativa, cioè delle opposizioni distintive che costituiscono il sistema fonemico di una lingua (i fonemi e le loro relazioni). I fenomeni sonori legati invece alle funzioni espressive e appellative – che in italiano si possono vedere ad esempio nell'allungamento enfatico di un suono per intensificare un'emozione (come in "bellissiiiiimo"), in certe palatalizzazioni o geminazioni espressive, nelle forme vocative o nelle interiezioni – non hanno valore distintivo, cioè non creano opposizioni di significato all'interno del sistema, ma svolgono comunque una funzione linguistica reale. Trubetzkoy propone quindi di studiarli in una disciplina distinta, che chiama appunto fonostilistica.

L'esempio che segue mostra chiaramente questo fenomeno. Le forme *줄줄 juljul*, *쭉쭉 chulchul* e *쭉쭉 jjuljjul*, che indicano tutte un "gocciolare" o un "flusso persistente" di liquido, denotano, attraverso l'alternanza consonantica lassa/aspirata/tesa vista nel paragrafo precedente, sfumature qualitativamente diverse

dello stesso fenomeno. La forma *juljul* indica il suono di un flusso d'acqua continuo, che scorre in maniera "morbida". La forma *jjuljjul* ha lo stesso significato di base della variante lassa, ma veicola una sensazione più intensa e dura rispetto a quest'ultima. La forma *chulchul* infine viene definita dal dizionario come un "traboccare in abbondanza di acqua", coerente con l'impressione di forza e asprezza generalmente associata alla variante aspirata (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 줄줄, 출출, 쭈쭈).

Accanto all'alternanza consonantica appena illustrata, anche il vocalismo produce effetti fonostilistici dello stesso tipo. Quando parole con lo stesso significato di base presentano forme alternative caratterizzate da vocali diverse, tali differenze conferiscono sfumature diverse al cosiddetto "sentire linguistico" (in tedesco *Sprachgefühl*), producendo effetti fonostilistici distinti pur in assenza di un mutamento nel referente. Questa tendenza non riguarda soltanto le parole propriamente onomatopeiche, ma si estende anche ad altre categorie lessicali dotate di valore fonosimbolico, quali gli aggettivi 얇다 *yalbda* e 엷다 *yeolbda* (essere sottile), 노랗다 *norata* e 누렇다 *nureota* (essere giallo), 야위다 *yawida* e 여위다 *yeowida* (perdere peso), 얍치 *yamchi* e 엍치 *yeomchi* (senso dell'onore) o le forme dimostrative 이것 *igeot* e 요것 *yogeot* (questa cosa) (Sohn, 1999). Le differenze semantiche veicolate da queste coppie sono sottili ma sistematiche: *yalbda*, ad esempio, è impiegato più frequentemente per indicare la sottigliezza fisica di un oggetto, come un tessuto, un foglio di carta, mentre *yeolbda* risulta più appropriato per descrivere una scarsa densità o consistenza, in un'accezione più astratta. Allo stesso modo, mentre *norata* possiede un valore semanticamente neutro di "essere giallo", *nureota* trasmette l'idea di un giallo più intenso e scuro.

Questo duplice funzionamento dell'armonia vocalica e del parallelismo consonantico offre un terreno di verifica e confronto per le teorie generali sul rapporto tra suono e significato. Nel delineare le onomatopee nel primo capitolo, si è citato lo studioso Bredin (1996), secondo cui l'effetto onomatopeico non deriva esclusivamente dalle proprietà acustiche dei fonemi, bensì dall'interazione tra suono e significato convenzionale. Secondo lo studioso, infatti, i suoni linguistici, isolati dal contesto, non possiedono un valore semantico intrinseco univoco, ma è piuttosto il significato già stabilito dalla lingua, unito al contesto d'uso, a orientare l'ascoltatore e a permettergli di cogliere la somiglianza tra significante e significato. L'analisi del sistema coreano

mostra tuttavia come il confine tra convenzione e iconicità risulti in realtà più sfumato di quanto la teoria di Bredin lasci intendere. Come evidenziato dall'analisi svolta nei paragrafi precedenti, determinate configurazioni articolatorie tendono infatti a legarsi con notevole regolarità a precise impressioni percettive: le vocali chiare alla leggerezza e alla rapidità, le consonanti tese alla durezza, i fonemi nasali finali alla risonanza e alla continuità. In una lingua come il coreano, ricca di ideofoni, il confine tra fonosimbolismo e significato astratto o metaforico è dunque labile. Inoltre, mostra come la struttura fonica non si limiti a rivestire passivamente un contenuto semantico già dato, ma partecipi attivamente e sistematicamente alla costruzione del significato stesso. Questo fenomeno risulta altamente grammaticalizzato nella morfologia ideofonica coreana, a differenza di lingue come l'italiano, dove il fonosimbolismo è più marginale e meno sistematico.

Un altro fenomeno che vale la pena citare è la sinestesia. Trattandosi di un campo molto ampio, qui viene affrontato solo nella sua dimensione linguistica. Secondo la definizione della Treccani, la sinestesia è "un procedimento retorico che consiste nell'associare in un'unica immagine due parole o due segmenti discorsivi riferiti a sfere sensoriali diverse" (Corno, 2011). Ne sono un esempio, in italiano, espressioni come profumo dolce o colore caldo, che accostano sensazioni provenienti da sfere diverse: rispettivamente olfatto e gusto, vista e tatto. La sinestesia può manifestarsi anche come associazione tra colori e numeri o tra colori e suoni: alcune persone, ad esempio, percepiscono determinati numeri come dotati di un colore specifico, o associano un colore a determinati suoni (Ramachandran & Hubbard, 2001). Questo fenomeno può essere riportato anche al linguaggio: secondo Ramachandran e Hubbard (2001), i movimenti delle labbra e della lingua coinvolti nella produzione dei suoni possono essere collegati, per via sinestetica, agli oggetti e agli eventi a cui la parola si riferisce, come già visto in precedenza per le parole che indicano piccolezza, spesso associate al suono /i/ (cfr. 1.1.2). In coreano, questo effetto sinestetico è ben visibile nelle onomatopее e negli ideofoni, così come in altre parole che rientrano nell'ambito più ampio del fonosimbolismo, compresi i termini che indicano i colori. Koo e Rhee (2018) osservano infatti che la formazione dei termini cromatici tende a intrecciarsi con altri domini percettivi, come la percezione uditiva, la distanza o l'opacità: la forma 노랑 *norah-* indica "essere giallo brillante", mentre la

forma 누렁 *nureoh-* indica "essere giallo scuro"; allo stesso modo, 빨강 *ppalgah-* indica "essere rosso brillante", mentre 빨겁 *ppeolgeoh-* indica "essere rosso scuro o cupo". Gli stessi autori mostrano inoltre come, proprio perché il simbolismo fonetico è profondamente radicato nella mente dei parlanti nativi, questi ultimi riescano a cogliere senza difficoltà il colore o la sfumatura suggeriti anche da termini cromatici o gustativi nuovi, mai incontrati prima.

Cosa succede però se a incontrare questi termini coreani, così ricchi di fonosimbolismo e di sinestesia, sono parlanti di altre lingue? A questo proposito si può menzionare lo studio di Lockwood, Dingemanse e Hagoort (citati in Laing, 2019), che hanno indagato come le persone imparino parole "iconiche", parole, cioè, il cui suono suggerisce il significato. I due studiosi hanno mostrato a un gruppo di parlanti olandesi alcuni ideofoni giapponesi: alcune parole erano "iconiche", altre erano "foil", ovvero parole simili nella forma ma con significato opposto o non coerente, sempre scelte all'interno della stessa categoria semantica per rendere il compito più difficile. Un esempio è l'ideofono *kira-kira* (scintillante), a cui veniva affiancata talvolta la traduzione corretta e talvolta una traduzione foil come "scuro", un significato opposto ma appartenente allo stesso dominio percettivo, quello della luminosità. I risultati di questa ricerca mostrano che i partecipanti apprendevano meglio le parole giapponesi quando il suono della parola richiamava effettivamente il significato, cioè quando era presente iconicità. Questo suggerisce che le parole non vengono apprese in modo del tutto arbitrario, ma che la loro forma sonora può facilitarne l'apprendimento e il riconoscimento, anche in una lingua sconosciuta. Se un parlante riconosce determinate percezioni nella propria lingua, secondo queste teorie potrebbe quindi riuscire a coglierle, almeno in parte, anche in lingue che non conosce. Questo potrebbe spiegare perché parlanti di una lingua come l'italiano riescano a percepire, almeno in parte, le sfumature di significato presenti nelle onomatopee e negli ideofoni di una lingua molto diversa, come il coreano. Ad oggi, non risultano tuttavia studi specifici dedicati a questo confronto diretto tra italiano e coreano.

Un'ulteriore conferma dell'importanza della dimensione fonica nella costruzione dell'esperienza percettiva proviene da uno studio recente dedicato al rapporto tra prosodia, emozione e musica nella lingua coreana (Yi & Chong, 2025). Gli autori hanno analizzato le caratteristiche prosodiche di parole associate alle

emozioni di felicità, rabbia e tristezza, mostrando come parametri acustici quali frequenza, durata dell'articolazione e andamento intonativo possano essere convertiti sistematicamente in corrispondenti parametri musicali, come registro, estensione melodica, andamento della melodia e tempo. I risultati mostrano che le diverse emozioni presentano configurazioni prosodiche riconoscibili, sufficientemente regolari da poter essere tradotte in strutture melodiche distinte. Pur non occupandosi direttamente di fonosimbolismo, questo studio conferma che le caratteristiche sonore della lingua costituiscono un veicolo fondamentale della comunicazione emotiva, e suggerisce una stretta connessione tra linguaggio e musica nella trasmissione dell'affettività.

Se la componente prosodica della lingua è in grado di influenzare la percezione emotiva dell'ascoltatore, si può ipotizzare che anche altri elementi fonici sistematici del coreano, come l'armonia vocalica e il parallelismo consonantico presenti in ideofoni e onomatopée, possano contribuire alla costruzione dell'effetto espressivo. Questa ipotesi risulta particolarmente interessante nel caso del linguaggio musicale, dove il testo verbale e la componente sonora convivono e interagiscono costantemente. Nelle canzoni, infatti, il suono delle parole non serve solo a veicolare un contenuto semantico, ma contribuisce insieme a melodia, ritmo e interpretazione vocale a creare l'atmosfera emotiva del brano. Alla luce di queste considerazioni, risulta quindi pertinente indagare se e in quale misura gli ideofoni e le onomatopée coreane, grazie alle loro peculiari proprietà fonosimboliche, concorrano a rafforzare l'esperienza emotiva suscitata dai brani musicali. Questa prospettiva sarà ripresa nell'analisi del corpus, presentato nel capitolo 3 e poi esaminato nel capitolo 4.

3. Metodologia

3.1 Obiettivi e domande di ricerca

L'obiettivo della seguente ricerca consiste nell'analizzare la presenza di onomatopее e ideofoni nei testi di alcune canzoni coreane e nell'osservare come questi termini non siano presenti come un semplice ornamento lessicale, ma svolgano un ruolo attivo nella costruzione del significato della frase e nel produrre un determinato effetto nel brano. A partire da questo obiettivo generale, la ricerca intende rispondere a quattro domande.

La prima è di tipo semantico: si analizzerà in che modo l'armonia vocalica e il consonantismo (spiegati nel capitolo 2) contribuiscono a veicolare determinate sfumature di significato, oltre a quello denotativo dell'onomatopea o dell'ideofono presi in esame.

La seconda domanda invece si concentra sul ritmo e sulla dimensione musicale che tali onomatopее contribuiscono a creare. In particolare, si analizzerà in che modo le caratteristiche morfologiche di onomatopее e ideofoni, come ad esempio la reduplicazione, contribuiscono a creare un effetto ritmico, influenzando successivamente il verso e, più in generale, il brano, rafforzandone l'andamento melodico.

La terza domanda tratta invece un argomento di tipo culturale, ovvero si andrà ad analizzare in che modo la scelta di utilizzare degli elementi così unici della lingua come onomatopее e ideofoni rappresenti un elemento di avvicinamento all'identità linguistica coreana, ma anche a quella culturale.

A tal proposito, ci si può infine chiedere in che modo le espressioni fonosimboliche interagiscano con gli elementi visivi del video musicale di uno dei brani presentati nel corpus.

Le seguenti domande di ricerca verranno man mano affrontate nel corso dei capitoli 4 e 5, attraverso prima l'analisi di tipo linguistico delle onomatopее e degli ideofoni presenti in alcuni brani del gruppo selezionato e successivamente anche con un'analisi visiva del video musicale di una delle canzoni analizzate, per osservare se l'aspetto linguistico influenzi o meno la dimensione visiva.

La presente ricerca adotta un approccio metodologico di tipo qualitativo,

orientato non alla rappresentatività statistica di un ampio campione, ma all'analisi approfondita e dettagliata di un numero ristretto di casi selezionati in quanto particolarmente significativi per rispondere alle domande di ricerca (si veda il paragrafo successivo per i criteri di selezione del corpus, basati sul *purposive sampling*, Patton, 2002).

3.2 Criteri di selezione del corpus

Innanzitutto, si deve sottolineare che la seguente ricerca si focalizza sul genere K-pop, piuttosto che analizzare anche canzoni appartenenti a generi più tradizionali quali il 트로트 *trot* o il 판소리 *pansori*.

L'esclusione di altri generi, sebbene rilevanti nel panorama musicale coreano, e la scelta di concentrarsi esclusivamente sul K-pop derivano principalmente dalla maggiore flessibilità tematica che contraddistingue questo genere rispetto ad altri. Il K-pop presenta, infatti, un ampio ventaglio tematico e sonoro, il che lo rende un ambito di ricerca ricco per l'analisi delle scelte lessicali, fonosimboliche e tematiche compiute dagli autori dei testi.

Invece di seguire un criterio temporale e delimitare il corpus in un periodo di tempo preciso, si è deciso di concentrare l'attenzione su un unico gruppo musicale, gli Stray Kids. Questa scelta nasce da due principali considerazioni. Da un lato si è scelto questo gruppo in quanto si tratta di uno dei più rilevanti nel panorama musicale coreano contemporaneo; dall'altro, un ascolto pregresso e prolungato della loro discografia ha permesso di rilevare una costante presenza di onomatopee e ideofoni all'interno dei testi delle loro canzoni. Concentrare l'analisi su un solo gruppo, inoltre, permette di individuare una coerenza di tipo tematico e concettuale all'interno del corpus, come verrà illustrato nel corso della tesi.

Nella fase di selezione, sono state prese in considerazione tutte le canzoni della discografia del gruppo, escluse le canzoni scritte interamente in inglese e le canzoni facenti parte degli album giapponesi, che includono un testo sia in inglese sia in giapponese. Poiché l'analisi di questa tesi si concentra esclusivamente sugli elementi fonosimbolici coreani, tali brani non sono stati presi in considerazione. Inoltre, non sono state analizzate le versioni remix di brani già esistenti: ad esempio, non è stato analizzato il testo di “*This & That Festival Remix*”, poiché è identico a quello della versione originale “*This & That*”. Sono state escluse anche le canzoni pubblicate solo

sulle piattaforme YouTube e SoundCloud, in quanto considerate una versione incompleta e non definitiva del brano. Nel complesso, escludendo tali brani, la discografia degli Stray Kids conta 204 canzoni. Di queste è stato analizzato il testo completo e da questa analisi preliminare è risultato che 110 canzoni contengono almeno un elemento fonosimbolico, un dato che conferma l'alta presenza di onomatopee e ideofoni nei testi del gruppo. Infatti, più della metà della discografia presenta almeno un'occorrenza di un elemento fonosimbolico.

Da questo ampio insieme sono state poi selezionate solo le canzoni riportate in seguito, secondo i seguenti criteri: (a) la presenza di almeno un elemento tra onomatopea e ideofono all'interno del testo della canzone; (b) lo status di *title track*, ovvero di brano principale dell'album, dunque quello che più di ogni altro ne racchiude l'estetica; (c) l'appartenenza a quella che ad oggi viene chiamata, sia dal pubblico che dalla critica, *noise music*, concetto accennato nell'introduzione. Oltre a questi requisiti, il corpus è stato creato anche seguendo un (d) criterio narrativo: le canzoni selezionate, se viste come una sequenza, ricostruiscono le tappe principali di quella che si può definire l'evoluzione concettuale del gruppo, che si focalizza su una progressiva fusione tra un'estetica sonora aggressiva e il richiamo ad elementi della tradizione culturale coreana.

Il corpus si apre con *Side Effects*, brano che pone le prime basi di questa identità sonora, ancora poco definita; prosegue con *God's Menu*, il brano generalmente riconosciuto come il momento di consolidamento dell'identità del gruppo, sia in termini di concept che di affermazione commerciale; continua con *Thunderous*, in cui gli elementi coreani compaiono in modo più esplicito e si consolida sempre di più la fusione tra i due elementi principali di sonorità e tradizionalità; e si conclude con *Divine*, che rappresenta l'apice della fusione tra sonorità "rumorosa" e riferimenti alla cultura coreana. Le canzoni selezionate permettono quindi di confermare l'ipotesi di un possibile percorso dell'identità artistica del gruppo, dalla sperimentazione sonora di *Side Effects* fino all'integrazione completa, sia di riferimenti culturali sia di elementi distintivi sonori, negli ultimi brani. Inoltre, i brani permettono di verificare come questo percorso si realizzi concretamente, attraverso le specifiche scelte fonosimboliche e, in alcuni casi, visive.

Il criterio di esclusione è, in un certo senso, il contrario del primo criterio di

inclusione, ovvero sono state escluse tutte le canzoni prive di onomatopee o ideofoni, indipendentemente dal loro status di *title track* o dalla loro popolarità. Di fatto, l'onomatopea non è un elemento presente in ogni canzone coreana, né il suo uso è sistematico all'interno della discografia di un singolo gruppo. La sua presenza, quindi, mostra una scelta da parte degli autori che va tenuta in considerazione ed è questa selettività a renderla un dato significativo. Inoltre, tale scelta è ancora più rilevante se si confronta l'uso delle onomatopee nelle canzoni italiane, dove questi elementi tendono ad essere rari. Questa percezione culturale è ben diversa da quella che si ha nella lingua coreana, dove, come illustrato nel capitolo 1, onomatopee e ideofoni sono ampiamente diffusi anche nel linguaggio di tutti i giorni.

Vi sono però brani del gruppo che presentano un numero elevato di onomatopee, ma che sono stati esclusi dal corpus, in quanto non si riteneva che facessero parte del filone narrativo che si vuole portare avanti in questa tesi. La prima canzone è *Christmas EveL*, brano contenuto nell'omonimo album natalizio pubblicato il 29 novembre 2021, seguito da *ㅍㅍ (S-Class)*, singolo principale dell'album ★★★★★ (5-STAR), pubblicato il 2 giugno 2023. Entrambi questi brani soddisfano sia il primo che il secondo criterio, ovvero presentano delle onomatopee e degli ideofoni e sono delle *title track*. Si è tuttavia scelto di escludere entrambe le canzoni, poiché non si inseriscono in modo coerente all'interno del percorso narrativo che la seguente tesi ricostruisce. Le due canzoni, infatti, non presentano ritmicità particolarmente riconducibili alla *noise music* né nel brano né nel video musicale sono presenti elementi culturali tradizionali. Si è quindi preferito privilegiare la coerenza tematica interna del corpus, piuttosto che documentare la ricchezza fonosimbolica delle canzoni del gruppo preso in esame. Questa scelta metodologica è in linea con il campionamento mirato chiamato *purposive sampling* (Patton, 2002), che orienta la selezione dei casi non verso la rappresentazione statistica, ma verso la loro rilevanza rispetto alle domande di ricerca poste nel paragrafo 3.1.

Infine, l'individuazione e la scelta delle canzoni non sono avvenute attraverso la ricerca in database o motori di ricerca specializzati, ma attraverso un ascolto pregresso della discografia del gruppo e una lettura dei brani approfondita. Anche questo approccio si può ricondurre al *purposive sampling*, in quanto si è cercato di individuare dei casi particolarmente utili per rispondere alle domande di ricerca. Lo

studio non ha quindi valore statistico generalizzabile, non si possono quindi estendere automaticamente i risultati che verranno riportati all'intero genere K-pop, né tantomeno ad altri generi di musica coreana. L'approccio di scegliere un corpus ristretto e selezionato in modo mirato consente di presentare un'analisi approfondita e dettagliata dei singoli casi, coerente con l'obiettivo della presente ricerca.

3.3 Presentazione del corpus

Come già precedentemente accennato, le canzoni prese in esame appartengono alla discografia di un unico gruppo, gli Stray Kids. Un elemento che bisogna sottolineare, poiché rafforza la coerenza interna del corpus e la legittimità di un'analisi incentrata su un solo artista, riguarda gli autori dei testi. Difatti, i 3RACHA (*sub-unit* degli Stray Kids composta da Bang Chan, Changbin e Han) figurano in tutti i crediti dei brani del gruppo. Nella maggior parte dei brani, figurano i loro nomi o quelli di alcuni di loro, mentre nelle *title track* è più frequente che ai 3RACHA si affianchino altri membri del gruppo o, a volte, anche compositori esterni. Nonostante i crediti non permettano di stabilire con certezza in quale percentuale ciascun autore abbia contribuito alla composizione del brano, la presenza dei 3RACHA rimane un elemento significativo, in quanto testimonia il coinvolgimento diretto dei membri del gruppo nel processo creativo e produttivo. Si può supporre che questa partecipazione possa rendere i testi più autentici dal punto di vista creativo rispetto alla media: le scelte lessicali, comprese onomatopее e ideofoni, non derivano da una strategia esterna, ma si può pensare che riflettano direttamente la sensibilità linguistica e artistica dei membri stessi. Questo aspetto rende il corpus ancora più adatto a rispondere alla domanda di ricerca riguardo all'identità culturale posta nel paragrafo 3.1. Se i testi fossero scritti solamente da esterni, sarebbe più difficile sostenere che gli elementi linguistici tradizionali riflettano una scelta identitaria del gruppo. Essendo invece testi scritti dai membri stessi, questa scelta può essere letta come un atto consapevole di autorappresentazione.

Va anche precisato che l'analisi linguistica proposta nel capitolo 4 si baserà esclusivamente sul testo coreano. Inoltre, non essendo disponibili traduzioni italiane ufficiali dei brani selezionati, tutte le traduzioni presenti nel corso dell'analisi sono proposte dell'autrice di questa tesi e vanno quindi considerate come interpretazioni personali. Infine, per il resto della tesi, i brani verranno indicati con il loro titolo in inglese e non con quello in coreano. Allo stesso modo, le parole in coreano saranno

riportate sia in Hangeul sia in romanizzazione alla loro prima occorrenza, mentre nelle occorrenze successive comparirà solo la romanizzazione. Questa scelta evita di dover trascrivere ogni volta entrambe le forme e permette al lettore italiano una maggiore scorrevolezza di lettura.

Per la romanizzazione del coreano si adotta, coerentemente con quanto già utilizzato nei capitoli precedenti, il sistema della Revised Romanization of Korean.

La seguente tabella (tabella 1) offre una panoramica sintetica del corpus, che verrà poi illustrato brano per brano nei sottoparagrafi successivi.

Tabella 1. Corpus dei brani analizzati.

Titolo (coreano)	Romanizzazi one	Titolo (traduzione inglese)	Album	Data di uscita	Autori; Agenzia	Tipolog ia
부작용	<i>bujagyong</i>	<i>Side Effects</i>	<i>Clé 2: Yellow Wood</i>	19 giugno 2019	3RACHA; JYP Entertainm ent	Title track
神메뉴	<i>sinmenyu</i>	<i>God's Menu</i>	<i>GO生 (GO LIVE)</i>	17 giugno 2020	3RACHA; JYP Entertainm ent	Title track
소리꾼	<i>sorikkun</i>	<i>Thundero us</i>	<i>NOEA SY</i>	23 agosto 2021	3RACHA; JYP Entertainm ent	Title track
신선놀 음	<i>sinseonnoreu m</i>	<i>Divine</i>	<i>DO IT</i>	21 novemb re 2025	3RACHA; JYP Entertainm ent	Title track

3.3.1 Side Effects (부작용)

Il corpus si apre con *Side Effects*, *title track* dell'album *Clé 2: Yellow Wood*, pubblicato il 19 giugno 2019 come secondo album della serie *Clé*, preceduto da *Clé 1: Miroh* (25 marzo 2019) e seguito da *Clé: Levanter* (9 dicembre 2019). Si tratta di un brano che, pur non presentando ancora in modo esplicito gli elementi tematici e sonori che caratterizzeranno gli altri brani del corpus, si è comunque deciso di includere in quanto rappresenta quella che può essere definita come la fase pre-fondativa dell'identità sonora e concettuale del gruppo.

Dal punto di vista fonosimbolico, il brano presenta un numero contenuto di onomatopee: figurano solo un ideofono e un *uiseong-uitaeo*, ovvero un caso di confine. Ciò nonostante, *Side Effects* pone le prime, ancora “acerbe”, fondamenta di quella che viene definita l'estetica della *noise music*, per cui è stato considerato rilevante aggiungere questo brano al corpus. Tuttavia, come già accennato, la canzone non presenta né nel testo né nel video elementi culturali coreani. Si è deciso comunque di includere questo brano in quanto le onomatopee presenti nel brano, per quanto limitate nel numero, possono essere interpretate come l'inizio di una sensibilità fonosimbolica che i brani successivi svilupperanno in modo più sistematico.

3.3.2 God's Menu (神메뉴)

Il secondo brano del corpus è *God's Menu*, *title track* dell'album *GO生 (GO LIVE)*, pubblicato il 17 giugno 2020 come primo *full* album del gruppo. Il brano si presenta come un invito rivolto al pubblico ad "assaggiare" (la metafora culinaria viene già esplicitata dal titolo) l'essenza distintiva del gruppo.

Sul piano fonosimbolico, *God's Menu* presenta solo una forma onomatopeica, ma la sua inclusione nel corpus è giustificata dal ruolo che la canzone occupa nella narrazione concettuale ricostruita in questa analisi. Il brano è infatti generalmente riconosciuto dalla critica come il momento fondativo dell'identità del gruppo, tanto a livello di concept artistico quanto di affermazione commerciale e mediatica. È in questo brano, infatti, che il richiamo alla tradizione coreana, solo accennato nel titolo della canzone, inizia a manifestarsi anche visivamente.

3.3.3 Thunderous (소리꾼)

Thunderous è la *title track* del secondo full album *NOEASY*, pubblicato il 23 agosto 2021. Come suggerisce il titolo, in questa canzone gli Stray Kids si presentano come "coloro che fanno rumore", replicando alle critiche ricevute in passato per la troppa "rumorosità" della loro musica. Questa provocazione è inoltre rafforzata dall'omofonia tra il titolo dell'album *NOEASY* e l'aggettivo inglese *noisy*.

Rispetto ai due brani precedenti, *Thunderous* segna un'evoluzione significativa nella narrazione concettuale ricostruita in questa tesi: se in *God's Menu* la componente tradizionale veniva accennata, per lo più in forma testuale (il titolo) e in alcune scelte visive, in *Thunderous* elementi tradizionali si trovano nel testo, nella base strumentale e nel video musicale. Non a caso, questo è anche il brano del corpus che presenta il maggior numero di onomatopée tra i tre brani principali della cosiddetta "triade" narrativa (*God's Menu*, *Thunderous*, *Divine*) che si è voluta creare in questa sede. In *Thunderous*, infatti, si trovano un totale di sette elementi fonosimbolici, di cui cinque onomatopée, un ideofono e un *uiseong-uitaeeo*, ovvero un caso di confine.

3.3.4 Divine (신선놀음)

L'ultimo brano incluso nel corpus è *Divine*, seconda *title track* dell'EP *DO IT*, pubblicato il 21 novembre 2025. Questo album, infatti, presenta due *title track* (la prima omonima dell'album, con un *concept* e ritmo completamente diversi) uscite allo stesso momento ed entrambe accompagnate dal proprio video musicale.

Sul piano fonosimbolico, *Divine* presenta solo due elementi fonosimbolici, di cui uno è un caso particolare, che verrà analizzato meglio nel prossimo capitolo. Nonostante ciò, si è scelto di includere questa canzone nel corpus in quanto si ritiene che rappresenti il punto di arrivo e di sintesi della narrazione concettuale che si vuole ricostruire, nonostante presenti un numero di onomatopée inferiore rispetto all'ultimo brano presentato. Sarà proprio questo il brano selezionato per l'analisi visiva condotta nel capitolo 5. L'indagine prenderà in considerazione l'intero video musicale, concentrandosi in particolare sulle scene più ricche di riferimenti culturali per fornire materiale utile a rispondere alla quarta domanda di questo capitolo (cfr. 3.1).

3.4 Framework metodologico di analisi

L'analisi del corpus condotta nel capitolo 4 non esaminerà l'intero testo di ciascuna canzone, ma si concentrerà sulle singole onomatopee e sui singoli ideofoni presenti nei brani selezionati, introducendo brevemente il significato del testo e concentrando quindi l'analisi linguistica esclusivamente sulle espressioni fonosimboliche individuate. Questo approccio è riconducibile alla stilistica linguistica (Leech & Short, 2007), secondo cui interpretare un testo e valutare l'effetto di un elemento linguistico al suo interno richiede sempre un margine di giudizio personale. Questo giudizio diventa scientificamente valido se motivato da criteri chiari, applicati allo stesso modo a tutti i casi analizzati nel corpus. È a questo scopo che il presente paragrafo definisce i passaggi che saranno utilizzati durante l'analisi di ciascuna onomatopea o ideofono.

Il primo di questi passaggi è la classificazione in categorie precise, ovvero l'assegnazione di ciascun termine al gruppo di *uiseongeo* o di *uitaeo*, secondo la distinzione terminologica adottata nel capitolo 1.

All'interno della categoria individuata, si specificherà il campo semantico di appartenenza. In particolare, si farà riferimento alla classificazione proposta da Dilorom (2025) (cfr. 1.2): per le *uiseongeo* si indicherà se si tratta di suoni della natura, umani o meccanici; per le *uitaeo* si indicherà se si tratta di movimento, stati emotivi, sensazioni fisiche o qualità visive o spaziali. Si è scelto di adottare questa classificazione, piuttosto che quelle di stampo più generale elaborate principalmente sulla base di lingue occidentali (come quelle di Ullmann, Bredin, Bloomfield ecc.), poiché la classificazione di Dilorom è stata sviluppata specificamente per il coreano e si ritiene che sia quindi più pertinente al corpus presentato.

In seguito, si esaminerà la struttura fonica del termine alla luce delle spiegazioni fornite nel capitolo 2. Si verificherà quindi se la parola presenti un'armonia vocalica e di che tipo (vocali chiare o Yang, vocali scure o Yin) e quale tipo di consonantismo la caratterizzi. Così facendo, si potrà specificare se sono presenti sfumature connotative e di che tipo, ad esempio leggerezza, pesantezza, intensità o brevità.

Sulla base delle fasi precedenti, si propone infine un'interpretazione dell'effetto che l'espressione produce all'interno del verso e del brano nel suo complesso, valutandone la coerenza con il concept del brano e dell'album di appartenenza. Questa

valutazione, per sua natura interpretativa, si fonda sulla percezione uditiva e sulla sensibilità linguistica dell'autrice di questa tesi, basandosi sul quadro teorico dei capitoli 1 e 2.

Per ciascuna onomatopea e ciascun ideofono analizzati verrà inoltre proposta una traduzione italiana, accompagnata da un breve commento sulle strategie traduttive adottate, secondo la classificazione di Kim (2014) presentata nel capitolo 1.

3.5 Metodologia dell'analisi multimodale

L'analisi che verrà condotta nel capitolo 5 si ispira ai principi dell'analisi multimodale del discorso (*multimodal discourse analysis*), un approccio che studia come il significato di un testo venga costruito attraverso l'interazione di più canali, quali la parola, l'immagine, il suono e il gesto (Kress & van Leeuwen, 2006).

In particolare, in questa sede, si farà riferimento ai concetti di ancoraggio e *relais* (o complementarità), entrambi elaborati da Barthes (1977) per descrivere il rapporto tra il testo e l'immagine. Il concetto di ancoraggio indica i casi in cui il testo aiuta ad esprimere il significato di un'immagine, indirizzandone l'interpretazione. Il secondo concetto, quello di *relais*, indica i casi in cui testo e immagine si completano a vicenda, veicolando un significato che i due elementi presi singolarmente non trasmetterebbero.

L'approccio adottato in questa tesi, tuttavia, costituisce una versione semplificata dell'apparato metodologico complesso proposto dagli autori qui citati. Coerentemente con l'impostazione qualitativa e interpretativa dichiarata in questo capitolo, l'analisi si concentrerà soprattutto sul contenuto culturale e simbolico degli elementi presenti nel video musicale di *Divine*, mettendoli, quando possibile, in relazione con l'analisi testuale e fonosimbolica che si proporrà nel capitolo 4. Degli elementi visivi che si andranno ad elencare nel capitolo 5 si analizzeranno (1) la descrizione dell'elemento come appare nel video; (2) la ricostruzione del suo significato culturale; (3) la messa in relazione con il testo, specificando se vi è un particolare tipo di rapporto tra parola e immagine.

3.6 Nota su fonti dei testi

I testi originali in lingua coreana sono stati tratti dai *booklet* ufficiali degli album, considerati la fonte primaria più affidabile, poiché pubblicati direttamente

dall'etichetta discografica.

Non essendo disponibili traduzioni italiane ufficiali dei brani, quella proposta in questa tesi costituisce di fatto un primo tentativo di traduzione. Nel capitolo 4 verrà quindi dedicato uno spazio specifico al confronto tra la traduzione italiana e quella inglese disponibile sul sito *Genius*, per osservare quali scelte traduttive sono state adottate e se abbiano mantenuto o meno l'effetto fonosimbolico dell'originale. Sebbene *Genius* non rappresenti un archivio istituzionale o accademico, l'assenza di altre fonti ufficiali dedicate alla traduzione dei testi in esame ha reso necessaria la consultazione di tale piattaforma. Nel corso del lavoro, tuttavia, si è tenuta in considerazione la natura collaborativa e non ufficiale di tale sito, tenendo conto della possibile presenza di imprecisioni nei dati proposti.

4. Analisi del corpus

In questo capitolo si affronterà l'analisi delle onomatopee e degli ideofoni identificati nei testi dei brani elencati nel capitolo 3. Per un'analisi omogenea e compatta, ad ogni onomatopea e ideofono verranno applicati i criteri riportati nel capitolo 3. Inoltre, per ogni elemento analizzato verrà proposta una traduzione in italiano e, nel caso delle ultime tre canzoni, verrà fornita una breve spiegazione del filone narrativo all'interno del quale i brani si inseriscono. Tale sottoparagrafo non sarà invece presente per la prima canzone, *Side Effects*, poiché, come già accennato, il brano costituisce la premessa del percorso analizzato. In questa canzone sono presenti sia l'elemento della sperimentazione sonora sia gli elementi fonosimbolici, ma risultano assenti i rimandi alla tradizione culturale coreana. Per questo motivo, *Side Effects* non verrà associata al filone narrativo individuato.

4.1 Side Effects

La prima canzone del corpus è *Side Effects*, *title track* dell'album *Clé 2: Yellow Wood*, uscito il 19 giugno 2019.

Al momento della sua uscita, *Side Effects* ricevette varie critiche: il ritmo del brano, molto sperimentale, venne percepito come caotico e giudicato troppo “rumoroso” dal pubblico. Queste sonorità si trovavano infatti in netto contrasto con quelle più orecchiabili tipiche della produzione K-pop di quell'anno, che vide ad esempio l'uscita di canzoni molto più popolari anche all'estero come *Boy With Luv* dei BTS. Con il passare del tempo, tuttavia, la ricezione critica del brano si è progressivamente ribaltata e le sue caratteristiche sperimentali sono state oggetto di una rivalutazione positiva. Le caratteristiche sonore della canzone possono essere interpretate come capaci di restituire con efficacia l'ansia frenetica e la sensazione di sopraffazione tipiche del burnout mentale, tema esplicito del testo.

4.1.1 Introduzione e tema del brano

Il protagonista del brano è un ragazzo che sembra soffrire di un disturbo d'ansia. Nel testo in coreano non viene mai specificato il genere della persona, ma considerando che le canzoni sono scritte per la maggior parte dai membri del gruppo, si può ipotizzare che il protagonista sia un ragazzo. Pertanto, si continuerà a fare riferimento al personaggio del testo con il genere maschile. Il protagonista del brano manifesta per

tutta la durata della canzone una condizione di sofferenza, senza riuscire a capire il motivo della propria situazione e del proprio stato. In particolare, viene varie volte sottolineato come tutto stia cambiando in maniera negativa, sia intorno a lui sia dentro di lui, come suggerisce l'atmosfera dell'intera canzone.

Ciò che rimane maggiormente impresso è il ritornello. La canzone si apre con una base lenta che va man mano crescendo, diventando sempre più incalzante, fino a raggiungere l'apice nel ritornello. L'intera base della canzone è sperimentale e ricorre a numerosi elementi che, al momento dell'uscita del brano, sono stati considerati “fastidiosi” e troppo “rumorosi”. Questi elementi raggiungono il culmine proprio durante il ritornello, il quale presenta una breve frase in coreano (머리 아프다 *meori apeuda* “mi fa male la testa”), seguita da una lunga lista di sintomi associabili a un disturbo d'ansia: nervosismo, insonnia, nausea, agitazione, ansia, sudorazione, problemi alla vista, psicosi, indifferenza, giramento di testa, mal di testa, perdita di peso. Si tratta dei cosiddetti “*side effects*” che danno il titolo alla canzone. Verso la fine del brano, la situazione sembra non cambiare, come si può dedurre dall'ultimo ritornello, in cui viene nuovamente ripetuta la frase *meori apeuda* e viene riproposta per l'ultima volta l'intera lista di effetti collaterali. Inoltre, rispetto agli altri ritornelli, l'ultimo dura quasi tre volte tanto, diventando così ancora più incalzante e “pesante”. L'intero brano è emotivamente intenso e di forte impatto, sia a livello sonoro sia testuale, in quanto affronta il tema della salute mentale. Questo non è l'unico brano della discografia del gruppo a trattare questa tematica, ma può essere considerato uno dei più significativi in questo senso.

Si può ipotizzare che affrontare un tema così delicato possa rendere difficile il raggiungimento di obiettivi commerciali e di successo globale, soprattutto quando si tratta di una *title track*, pensata per coinvolgere un pubblico ampio. Scegliere di abbinare questo tema ad una base musicale sperimentale fu dunque una scelta azzardata, per quanto coerente (Assis, 2025). Tuttavia, con il passare del tempo, la canzone è stata progressivamente rivalutata. In particolare, con la crescente diffusione di sonorità riconducibili alla *noise music* all'interno del K-pop, *Side Effects* ha iniziato ad essere apprezzata per il suo carattere sperimentale e, per aver anticipato, almeno in parte, una tendenza che sarebbe diventata più comune negli anni successivi.

4.1.2 Analisi fonosimbolica

Il numero di onomatopee e ideofoni presenti nel brano è molto ridotto. Nonostante ciò, come precedentemente accennato nel capitolo 3, si è voluto prendere in analisi anche questa canzone in quanto considerata una delle prime a porre le basi dell'identità sonora del gruppo.

Nel testo si possono trovare due elementi fonosimbolici, entrambi presenti nel bridge o ponte, che collega la strofa all'ultimo ritornello. È inoltre la parte in cui la canzone rallenta, per poi accelerare di nuovo, riproponendo la lista di effetti collaterali. Nel bridge il testo recita “근자감이라는 알약을 입에 집어삼켜 (꿀꺽꿀꺽) 너무 많이 먹었나 이젠 용기보다는 걱정 (덜덜덜덜)” *geunjagam-iraneun allyageul ibe jibeosamkyeo (kkulkkeok-kkulkkeok), neomu mani meogeonna ijen yonggibodaneun geokjeong (deoldeol-deoldeol)*, che si può tradurre come “ingoio una pillola chiamata ‘eccessiva ed ingiustificata fiducia in sé stessi (kkulkkeok-kkulkkeok), forse ne ho ingoiate troppe, ora al posto del coraggio provo preoccupazione (deoldeol-deoldeol)”. Il primo elemento fonosimbolico presentato è 꿀꺽꿀꺽 *kkulkkeok-kkulkkeok*. Il significato riportato nel 표준국어대사전 *pyojun-gugeo-daesajeon* (Dizionario coreano standard) è “il suono prodotto da una grande quantità di liquido, cibo o simili che passa attraverso la gola o un’apertura stretta; oppure il modo in cui ciò avviene” (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 꿀꺽-꿀꺽). La prima parte della definizione sembra quindi descrivere questo elemento come *uiseongeo*, ovvero un’onomatopea. Tuttavia, la seconda parte della definizione, riferendosi al “modo in cui ciò avviene”, estende il significato dell’elemento alla rappresentazione mimetica di un’azione. Potrebbe pertanto essere classificato come *uitaeoo*, ovvero ideofono, o, secondo la terminologia proposta da Kim (2011, cfr. 1.2), come *uiseong-uitaeoo*. Quest’ultima categoria viene utilizzata per indicare quei termini simbolici che rappresentano simultaneamente un suono e una forma o azione, che non possono quindi essere ricondotti ad una sola categoria. In questa sede, *kkulkkeok-kkulkkeok* verrà classificato come *uiseong-uitaeoo*, perché, nonostante la componente uditiva sembri essere quella predominante, nel contesto specifico del verso in cui compare, l’elemento assume particolare rilevanza nella rappresentazione della modalità con cui vengono ingerite le pillole. Inoltre, data la forma raddoppiata dell’elemento, si può pensare a una deglutizione ripetuta o prolungata nel tempo. Infatti, la forma base è

kkulkkeok, mentre *kkulkkeok-kkulkkeok* ne costituisce la reduplicazione, procedimento attraverso il quale l'azione descritta dalla radice viene intensificata e ripetuta (Sohn, 1999). Per quanto riguarda la struttura vocalica, entrambe le sillabe presentano vocali Yin (scure), /u/ in *kkul* e /ʌ/ in *kkeok*, a indicare una connotazione di pesantezza e intensità. Analizzando le consonanti di *kkulkkeok*, in posizione iniziale di entrambe le sillabe vi è la consonante tesa /k̟/, che rafforza l'idea di un gesto deciso e forte, quasi violento. All'interno della stessa parola si può inoltre osservare un contrasto tra i due fonemi finali di sillaba: la /l/ (liquida) che chiude la prima sillaba (*kkul*) evoca, secondo Sohn (1999), un effetto di scorrimento morbido e continuo, mentre la /k̟/ (occlusiva) che chiude la seconda sillaba (*kkeok*) produce un effetto di arresto brusco e improvviso. Questo contrasto interno sembra rimandare al gesto stesso della deglutizione: un primo momento di scorrimento fluido, seguito da un'interruzione, ovvero la chiusura della gola nell'atto conclusivo dell'inghiottire. Per quanto riguarda la funzione semantica di *kkulkkeok-kkulkkeok*, nel verso il soggetto ingoia (*jibeosamkyeo*) una pillola di *geunjagam*, abbreviazione per indicare *근거 없는 자신감 geungeo eomneun jasingam*, ovvero una fiducia in sé priva di fondamento o ingiustificata. L'onomatopea intensifica questo gesto, rendendolo un atto quasi disperato di autosomministrazione forzata di una fiducia solo apparente. Le vocali scure e la consonante tesa /k̟/ rafforzano la lettura negativa del gesto come un ingoiare a forza, in linea con il tema del brano (ansia e burnout). Per quanto riguarda, invece, la funzione ritmica dell'espressione, la reduplicazione crea una sequenza ritmica bisillabica ripetuta (*kkulkkeok-kkulkkeok*). Il fatto che l'elemento sia collocato tra parentesi suggerisce che si tratti di una parola utilizzata per scandire il ritmo del verso. In altre parole, non si tratta di un elemento lessicale vero e proprio all'interno del verso ma di un ad-lib, che contribuisce a scandire il tempo e a rafforzare il carattere onomatopeico dell'espressione. Il termine, infatti, non fa parte della linea melodica principale, ma viene sussurrato al termine del verso. Questa scelta insieme a quella di collocarlo autonomamente rispetto al resto del verso mette in primo piano l'atto della deglutizione, rendendolo più evidente e contribuendo così a rafforzarne l'effetto nel contesto. Infine, per quanto riguarda la resa visiva, nel momento in cui la parola *kkulkkeok-kkulkkeok* viene pronunciata, nella coreografia ufficiale si vedono i membri Lee Know e Han che vengono sollevati e fatti cadere di schiena in sequenza, uno dopo l'altro, dietro a una fila di ballerini (M2, 2019).

Il movimento, osservato frontalmente, produce un *pattern* visivo ripetuto (un corpo che si solleva e ricade, seguito da un secondo corpo che compie lo stesso gesto) che rispecchia iconicamente la struttura reduplicata della parola stessa.

Il secondo elemento fonosimbolico è *deoldeol-deoldeol*. La definizione riportata nel Dizionario coreano standard è “il modo in cui un corpo trema fortemente per il freddo o per la paura” (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 덜덜). Dato che descrive una modalità di movimento, lo si può considerare un *uitaeo*, ovvero un ideofono (Dilorom, 2025). La reduplicazione della forma base *deoldeol* in *deoldeol-deoldeol* intensifica la durata e indica la ripetitività del tremore. La struttura vocalica comprende solo la vocale /ʌ/, che, come visto precedentemente, è Yin (scura), coerente con la connotazione di pesantezza e disagio del tremore descritto. Per quanto riguarda le consonanti, si osservano due elementi. In posizione iniziale si trova la consonante lassa /t/, che comunica un'intensità contenuta: il tremore descritto non è quindi violento o marcato, ma leggero. Questa leggerezza è però unita alla vocale scura /ʌ/ (Yin) e crea quindi un'immagine di un tremore negativo e sgradevole, per quanto non intenso, come un disagio sottile, insinuante, più simile a uno sballottamento continuo che a uno scatto violento. La reduplicazione dell'elemento, invece, non intensifica il tremore rendendolo più forte, ma ne prolunga la durata, suggerendo un'oscillazione costante e senza tregua, coerente con l'immagine di un disagio che non esplode in un unico momento, ma persiste. In posizione finale di *batchim* si trova la consonante liquida /l/, che, come visto, precedentemente veicola un'idea di scorrimento e continuità (Sohn, 1999). Questo elemento fonico rafforza, a livello della singola sillaba, la stessa continuità già suggerita dalla reduplicazione. Inoltre, la forma dell'ideofono doveva necessariamente essere doppia in quanto, visto che l'elemento si trova nella stessa posizione del precedente, vi era bisogno di ripetere la stessa ritmicità per creare un pattern ritmico. Infine, per quanto riguarda la resa visiva, nel momento in cui viene pronunciato *deoldeol-deoldeol*, il membro Hyunjin viene sollevato e abbassato per due volte da altri ballerini, in un movimento ripetuto verso l'alto e verso il basso, che richiama visivamente uno sballottamento incontrollato (M2, 2019). Il gesto coreografico, quindi, traduce visivamente l'idea di tremore e scuotimento veicolata dalla parola.

4.1.3 Resa in inglese e possibili traduzioni in italiano

Per quanto concerne la resa in inglese di questi due elementi, si è fatto riferimento alla traduzione proposta dal sito *Genius*, considerato uno dei più affidabili in assenza di traduzioni ufficiali fornite dal gruppo o dalla loro agenzia.

Nella traduzione in inglese l'elemento *kkulkkeok-kkulkkeok* viene reso con l'onomatopea “*gulp, gulp*”. Nei dizionari inglesi, essa viene descritta come l'onomatopea per descrivere il “mangiare o bere cibo o liquidi rapidamente, inghiottendoli in grandi quantità” (Cambridge Dictionary, s.d., s.v. *gulp*). La resa è quindi molto fedele al coreano, ma perde tuttavia la ritmicità data dalla struttura a quattro sillabe della forma coreana, riducendola ad una sequenza di due sole unità. Per la resa in italiano di questo elemento si può ricorrere alla prima strategia individuata da Kim (2014, cfr. 1.3), che prevede l'uso di un'onomatopea già esistente nella lingua di arrivo. Questa soluzione permette di conservare quasi completamente l'effetto espressivo dell'originale, mantenendone il valore sonoro e l'immediatezza. Nel caso specifico, si può impiegare l'onomatopea italiana *glu*, ripetuta quattro volte (*glu glu glu glu*), per mantenere sia il significato di deglutizione sia la struttura ritmica a quattro unità dell'originale coreano. Va tuttavia sottolineato un limite di questa resa: *glu* è un'onomatopea utilizzata più frequentemente per le sostanze liquide, mentre in italiano non esiste un'onomatopea specifica per la deglutizione di cibo solido. Questo vuoto lessicale rende impossibile, in questo caso, una corrispondenza pienamente soddisfacente con l'originale coreano. Ciò nonostante, nel caso di *glu*, la presenza della laterale /l/ (appartenente, come la /l/ coreana, alla classe delle consonanti liquide) richiama iconicamente la stessa idea di scorrimento fluido veicolata dall'originale *kkul*. In questo senso, pur non costituendo un equivalente perfetto sul piano semantico, *glu* rappresenta una soluzione produttiva funzionale, poiché consente di preservare almeno in parte la componente sonora, ritmica e iconica dell'originale.

Il secondo elemento, *deoldeol-deoldeol*, viene invece tradotto come “*brr, brr, brr, brr*”. Sebbene con questa resa si sia cercato di mantenere la struttura a quattro sillabe dell'originale, si perde il significato della versione coreana. L'onomatopea inglese *brr* indica, infatti, esclusivamente il suono associato al freddo, senza nessuna connotazione di ansia o paura (Cambridge Dictionary, s.d., s.v. *brrr*). La componente emotiva centrale nel testo coreano si perde completamente nella resa inglese. In questo

caso, la resa italiana risulta più diretta rispetto a quella inglese. Il dizionario Treccani definisce infatti l'italiano *brr* come "voce onomatopeica con cui si esprime il brivido di chi è preso dal freddo o dalla paura", riportando entrambi i possibili usi (Istituto della Enciclopedia Italiana, s.d., s.v. *brr*). A differenza dell'inglese, che veicola esclusivamente il significato di freddo, l'italiano *brr* conserva quindi le due accezioni presenti anche nell'originale coreano, dove il tremore può derivare tanto dal freddo quanto dalla paura. Applicando anche in questo caso la prima strategia di Kim (2014), la resa italiana *brr, brr, brr, brr* risulta pertanto non solo capace di mantenere la struttura ritmica a quattro elementi dell'originale, ma anche di preservarne la sfumatura emotiva. Oltre alla corrispondenza sul piano semantico e ritmico, è tuttavia possibile individuare un ulteriore elemento di interesse sul piano sia fonico sia iconico. Nel caso di *brr*, infatti, il parallelismo non riguarda la corrispondenza tra le consonanti. Mentre *deoldeol* è un *uitaeo*, e quindi rappresenta iconicamente il movimento ripetuto del corpo che trema, *brr* in italiano rappresenta il tremore attraverso una motivazione articolatoria. Infatti, la vibrante /r/, attraverso la vibrazione della lingua necessaria alla sua produzione, può essere interpretata come una riproduzione simbolica del tremore stesso. La /l/ coreana, invece, realizzata come laterale /l/ in questa posizione, non presenta lo stesso meccanismo articolatorio.

4.2 God's Menu

Il secondo brano presentato nel corpus è *God's Menu*, *title track* dell'album *GO 生 (GO LIVE)*, pubblicato il 17 giugno 2020 come primo *full* album del gruppo. Dopo l'uscita, l'album si classificò al sesto posto della classifica *Billboard World Albums*, mentre il singolo *God's Menu* raggiunse il sesto posto nella *Billboard World Digital Song Sales*. Nei mesi successivi, la rivista *Billboard* continuò ad inserire gli Stray Kids tra gli artisti emergenti più influenti del periodo (J. Kim, 2020).

Il titolo della canzone costituisce un primo indizio linguisticamente rilevante della dimensione tradizionale che il brano presenta: 神메뉴 *sinmenyu* combina l'*hanja* 神 *sin* (dio, divino) con la traslitterazione coreana del prestito inglese "menu" (메뉴, *menyu*). Si crea così un ibrido, sia grafico sia semantico, capace di unire un carattere cinese di registro elevato e tradizionale a un anglicismo di uso corrente. Il titolo può anche essere letto in coreano, *sin menyu*, assumendo così un altro significato, ovvero

quello di “nuovo menù”. Gli stessi principi si ritrovano nel titolo dell'album a cui la canzone appartiene, *GO生 (GO LIVE)*, anch'esso costruito attraverso l'accostamento di un *hanja* (生, *saeng*, vita o nascere) a una parola anglofona (GO). Attraverso il titolo dell'album, il gruppo intendeva mostrare il proprio 生 (생) 모습 *saeng moseup*, ovvero l’“immagine reale” o “aspetto senza filtri”, mettendo in luce la propria identità. In diverse interviste, infatti, i membri hanno sottolineato come questo fosse, tra gli album pubblicati fino a quel momento, quello più rappresentativo della loro identità (JYP Entertainment, 2020, 12:13–12:22, INTRO “GO生”). Questo concetto viene ampiamente ripreso dalla *title track*, che sottolinea la fiducia che il gruppo ha acquisito nelle proprie capacità. Anche in questo caso, leggendo il titolo in coreano 고생 *gosaeng*, il significato cambia in “difficoltà” o “avversità”. Questi giochi di parole sono spesso inseriti nei titoli delle canzoni o degli album degli Stray Kids per dare più sfumature di significato ad un termine singolo, che deve essere in grado di rappresentare varie sfaccettature tramite un solo elemento.

4.2.1 Introduzione e tema del brano

Come già sottolineato dal titolo stesso del brano, la canzone ruota intorno ai riferimenti alla cucina, in particolare alle spezie. Non a caso, con questa canzone, si è dato inizio ad un nuovo genere, che tabloid e fan hanno definito “*mala flavour*” o “*mala taste music*” (마라맛 음악 *maramat eumak*). Il nome è ispirato al condimento piccante *mala*, una spezia cinese divenuta popolare in Corea negli ultimi anni. Il termine “*mala taste music*” ha iniziato poi ad indicare uno stile intenso ed energico (J. Kim, 2020).

Gli stessi membri del gruppo hanno spiegato che l'idea dietro alla canzone nasce dal paragonare il processo di creazione musicale alla preparazione di un piatto: loro sono gli chef, le canzoni i piatti e gli ascoltatori i clienti (JYP Entertainment, 2020, INTRO “GO生”). Questa metafora si ripropone per tutto il testo della canzone. Gli Stray Kids invitano il “cliente” ad entrare nel loro ristorante e a scegliere liberamente ciò che preferisce, assicurandogli che qualsiasi scelta sarà in grado di soddisfare tutte le sue aspettative e i suoi sensi (뭘 시켜도 오감을 만족하지 하지, *mwol sikyeodo ogameul manjokhaji haji*, “qualunque cosa ordini, soddisfa tutti e cinque i sensi”). Nel corso della canzone, il gruppo descrive la propria musica come un prodotto intenso, originale ma anche sperimentale. Vengono spesso usati vocaboli che fanno riferimento

ad ingredienti, ricette, sapori e tecniche di cucina per rappresentare il modo in cui il gruppo combina suoni e generi. Il loro obiettivo non è seguire una ricetta già esistente, ma sperimentare e oltrepassare i confini per creare qualcosa di nuovo (Lee, 2020; JYP Entertainment, 2020, INTRO “GO生”).

Se *Side Effects* poteva essere considerata una canzone sperimentale, *God's Menu* prosegue ulteriormente in questa direzione. L'identità degli Stray Kids come gruppo che propone idee anticonvenzionali viene ulteriormente consolidata da questo brano, la cui melodia frammentata introduce suoni e ritmi che spesso non vengono utilizzati nelle canzoni pop. Tra questi, una serie di suoni di ottoni sintetizzati, molto potenti e marcati, che conferiscono alla base una sonorità quasi militare e aggressiva. Vi sono anche suoni metallici, che richiamano utensili da cucina e oggetti di metallo che collidono tra loro, oltre a effetti sonori simili ad allarmi e sirene (Assis, 2025). Non a caso, appena pubblicata, la canzone fu fin da subito considerata *noise music*, in quanto gli elementi sonori presenti nel brano venivano percepiti più come “rumori” che come suoni musicali in senso tradizionale. Anche a livello strutturale il brano risulta molto frammentato: le strofe iniziali, dominate dal rap, hanno un'esecuzione serrata e più ritmica, mentre il *pre-chorus* rallenta e diventa più melodico, creando una sorta di tensione preparatoria prima del ritornello (JYP Entertainment, 2020, INTRO “GO生”). Nel ritornello, la melodia viene creata dalla ripetizione di “*du du du du*” e “*탕 탕 탕탕*” *tang tang tangtang*, due elementi che funzionano come veri e propri motivi percussivi, guidando l'andamento ritmico dell'intera base strumentale.

4.2.2 Analisi fonosimbolica

Il numero di elementi fonosimbolici in questa canzone è particolarmente ridotto. Vi è infatti solo l'elemento *tang tang tangtang*, il quale è comunque particolarmente significativo, in quanto ricorre in tutti i ritornelli e, considerato nella sua forma singola (*tang*), viene ripetuto per ben sedici volte. L'elemento segue sempre la frase *이 게 우리* *ige uri*, ovvero “questa è la nostra”. Il termine *tang* è un elemento fonosimbolico, ma, posizionato in questo modo alla fine della frase, costituisce il predicato nominale della frase *ige uri tang*, con la copula *ida* sottintesa.

La definizione riportata dal Dizionario coreano standard di *tangtang* è “il suono prodotto da piccoli oggetti metallici o da oggetti duri che urtano ripetutamente e con

forza, producendo un rumore risonante” (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 탕탕). Secondo questa definizione quindi, l’elemento si può categorizzare come un *uiseongeo*, ovvero un’onomatopea, in quanto riproduce chiaramente un fenomeno di tipo uditivo. Inoltre, il significato dell’onomatopea rispecchia la base della canzone, in cui sono presenti elementi metallici e percussivi. In tal senso, secondo la classificazione di Dilorom (2025), questo elemento si può considerare come un *uiseongeo* di tipo meccanico. La struttura dell’elemento fonosimbolico è *tang tang tangtang*, ovvero un pattern non standard rispetto alla semplice reduplicazione. Vale a dire che, invece della forma del dizionario *tangtang*, il testo presenta una sequenza di tre unità, due isolate seguite da una coppia ravvicinata, che intensifica ulteriormente l’effetto percussivo tramite una struttura ritmica irregolare. Dal punto di vista della struttura vocalica, vi è una sola vocale, la /a/, di tipo Yang (chiara). L’elemento presenta anche una variante, 텡텡 *teongteong*, dove invece vi è la vocale scura /ʌ/. La forma chiara *tang* indica oggetti piccoli, mentre la variante scura *teong* indica oggetti grandi. Questo fenomeno è coerente con il principio già discusso nel capitolo 2, per cui le vocali chiare tendono a essere associate ad oggetti di dimensioni minori rispetto alle vocali scure. Riguardo al tipo di consonante presente nell’elemento, si può notare come nella forma presa in analisi si trovi la consonante aspirata /tʰ/ in posizione iniziale. In questo caso, il confronto può essere fatto con la versione 땅땅 *ttangttang*, che presenta invece la consonante tesa /t/. Il Dizionario coreano standard riporta *tangtang* come la versione più intensa e “aspra” tra le due, confermando la natura qualitativa dell’opposizione lassa/aspirata/tesa discussa nel capitolo 2. Per quanto riguarda la funzione semantica dell’elemento *tangtang*, come già precedentemente menzionato, esso segue la frase *ige uri*, quasi a servire da sigillo o stemma dell’identità del gruppo. In questo verso, non ci si limita a dichiarare a parole un’identità sonora aggressiva, ma la si rende immediatamente udibile attraverso l’onomatopea stessa. Ripetuta sedici volte nel brano, l’onomatopea *tang* funziona come un vero e proprio ritornello “percussivo”, nel senso che funge da colpo ritmico più che da vera nota musicale cantata. Sembra quindi che, con l’aggiunta di questo elemento, l’artista non canti in modo propriamente melodico, ma utilizzi la voce quasi come uno strumento ritmico, contribuendo a scandire il tempo. È un esempio concreto di quanto ipotizzato nel capitolo 2 a proposito dello studio di Yi e Chong (2025) sul legame tra prosodia,

emozione e musica in coreano. Se gli autori mostrano che il parlato (frequenza, durata e intonazione) può essere convertito in musica (melodia, tempo e registro), qui questo passaggio è ancora più diretto, in quanto la parola stessa imita già il suono che si sente nella base musicale. L'onomatopea diventa, quindi, un caso molto chiaro di come i suoni del coreano possano contribuire concretamente a creare ritmo ed espressività nella canzone. Infine, per quanto riguarda la coreografia e la resa visiva dell'elemento fonosimbolico, nel momento in cui viene pronunciato *tang tang tangtang*, tutti i membri eseguono lo stesso gesto con la mano, come se spargessero una spezia o un condimento verso il pubblico (JYP Entertainment, 2020, 0:58-0:59, *神메뉴* M/V). Il gesto richiama direttamente la tematica del brano, presentando la propria musica e identità come un ingrediente che viene "servito". Questo parallelismo diretto tra l'atto performativo e il concept legato alla cucina e alle spezie dichiarato fin dal titolo della canzone rafforza visivamente l'affermazione identitaria *ige uri* appena discussa.

In *God's Menu* è inoltre presente, sempre nel ritornello, l'elemento “*du du du du*”. Tale sequenza viene qui considerata come una vocalizzazione ritmica e non come un elemento pertinente allo studio delle onomatopee e degli ideofoni coreani. La sequenza *du du du du*, considerata isolatamente, non costituisce infatti un'onomatopea o un ideofono coreano documentabile, né risulta dotata di un significato lessicale proprio. Non può pertanto essere trattata come gli altri elementi fonosimbolici analizzati in questa sede. Nonostante ciò, vale la pena segnalare come anche questo elemento, pur non rientrando nell'analisi linguistica, contribuisca sul piano fonico e sonoro a scandire il ritmo della canzone, affiancandosi a *tang tang tangtang* nel costruire l'andamento del ritornello.

4.2.3 Resa in inglese e possibili traduzioni in italiano

Nella traduzione in inglese presente sul sito *Genius*, l'onomatopea *tang tang tangtang* viene semplicemente resa con l'onomatopea inglese *tang*. L'elemento viene ripetuto quattro volte in ogni verso, mantenendo la ritmicità dell'originale, ma perdendo l'accostamento degli ultimi due termini (la traduzione riporta infatti “*this is our tang, tang, tang, tang*”). Nel dizionario della Cambridge, il significato di *tang* è “un gusto o odore intenso e forte” (Cambridge Dictionary, s.d., s.v. *tang*). Viene quindi utilizzata un'onomatopea fonicamente identica all'originale, ma che può assumere un significato diverso in inglese. In questa interpretazione, rimane la sfumatura legata a un gusto

intenso, riconducibile al significato complessivo della canzone e quindi potenzialmente in linea con il messaggio che si voleva veicolare. È tuttavia possibile considerare anche una seconda chiave di lettura, secondo la quale *tang* nel testo proposto da *Genius* non costituisce una vera traduzione, bensì la semplice traslitterazione del vocabolo coreano. In questo caso, non vi sarebbe l'aggiunta del significato di “gusto intenso”, ma si privilegierebbe la scelta di mantenere la stessa parola, trasferendone semplicemente la forma fonica nella lingua di arrivo. Questa seconda interpretazione risulta possibile alla luce delle caratteristiche di *Genius* (cfr. 3.6): trattandosi di una piattaforma collaborativa e non accademica, non sono disponibili fonti che consentano di chiarire quali sono le motivazioni alla base di una determinata scelta traduttiva. Come evidenziato nel capitolo 3, in questa tesi si tiene conto della possibilità che tali traduzioni proposte contengano imprecisioni o, come in questo caso, possano dare luogo ad ambiguità interpretative. Alla luce di ciò, entrambe le interpretazioni possono essere considerate plausibili e, secondo l'autrice, entrambe risultano accettabili, pur producendo esiti interpretativi differenti. Nel primo caso, *tang* introduce anche la sfumatura associata al “gusto intenso”, in linea con il tema del brano. Nel secondo caso, invece, la scelta sembra orientata al mantenimento della forma fonica originale. In entrambi i casi, il significato complessivo del testo viene comunque trasmesso, seppur in modo diverso.

Per la resa in italiano, si può optare per varie soluzioni. In primis, applicando la prima strategia individuata da Kim (2014), si potrebbe ricorrere all'onomatopea italiana *pum*. Come riportato dalla Treccani, questa voce onomatopeica imita “il rumore di un tonfo, di uno sparo o di un'esplosione” (Istituto della Enciclopedia Italiana, s.d., s.v. *pum*). L'accezione di “sparo” in realtà è anche presente in *tangtang*, anche se non sembra essere quella presa in considerazione nel brano. Ad ogni modo, *pum* indica anche un'esplosione, in linea con le sonorità caotiche e forti che caratterizzano la canzone. Riproducendo la struttura ritmica dell'originale coreano, la resa italiana potrebbe quindi essere *pum pum pum-pum*, mantenendo sia la scansione a quattro elementi sia, in parte, la sfumatura aggressiva del testo di partenza, coerente con la sonorità “quasi militare” descritta nel paragrafo introduttivo del brano (cfr. 4.2.1). A differenza della resa inglese *tang*, che sfrutta un gioco di parole fonico e semantico per introdurre una sfumatura di gusto intenso coerente con il concept

culinario del brano, la soluzione italiana qui proposta rinuncia a questo doppio livello di significato, privilegiando invece la fedeltà al valore sonoro e aggressivo dell'onomatopea originale. Un'altra soluzione potrebbe essere costituita dal termine *clang*, utilizzato per indicare un suono metallico secco e risonante (Taylor, 2006). Sebbene si tratti di un prestito diretto dall'inglese, *clang* è ormai diffuso anche nell'uso italiano, soprattutto in ambito fumettistico, per indicare precisamente il tipo di impatto metallico presente nella base sonora del brano (cfr. 4.2.1). Inoltre, a differenza di *pum*, *clang* presenta anche delle somiglianze foniche con l'originale coreano *tang*, in quanto in entrambi si trova la vocale /a/ e terminano con una nasale velare. In alternativa, si potrebbe applicare la seconda strategia individuata da Kim (2014) e optare per una sostituzione con un verbo espressivo. In questo caso, l'onomatopea *tang tang tangtang* potrebbe essere resa in italiano tramite un verbo come "cozzare" o "risuonare", entrambi capaci di evocare l'immagine di un impatto metallico ripetuto. La resa finale potrebbe quindi essere "questo è il nostro suono che risuona". Questa soluzione permette di integrare il concetto in modo più naturale all'interno della frase italiana, evitando l'effetto straniante di un'onomatopea isolata, ma comporterebbe una perdita significativa: non si può ripetere il verbo quattro volte all'interno della frase, si andrebbe quindi a perdere la struttura ritmica dell'originale. Verrebbe anche eliminato l'effetto percussivo e ripetuto del coreano, che nel testo di partenza svolge una funzione quasi musicale autonoma all'interno del ritornello.

4.2.4 Filone narrativo

Con *God's Menu* si apre una nuova fase nella produzione musicale degli Stray Kids. Se da un lato il gruppo prosegue nell'esplorazione di sonorità sperimentali già anticipate in *Side Effects*, dall'altro si inserisce un nuovo elemento, destinato a diventare centrale nei brani successivi del corpus, ovvero il richiamo alla tradizione culturale coreana.

Un primo indizio di questa nuova componente tradizionale emerge già a livello testuale, nel titolo stesso del brano e dell'album di appartenenza. Sia *sin menyu* sia *gosaeng* accostano un *hanja* ad un termine di origine anglofona, costruendo fin dal titolo un ibrido linguistico che affianca il nuovo alla tradizione. A livello del testo, tuttavia, i riferimenti espliciti alla cultura coreana sono pressoché nulli. Tuttavia, nella dimensione visiva, e in particolare nelle esibizioni dal vivo, l'elemento tradizionale si

manifesta in modo più marcato. Nel video musicale ufficiale, così come in diverse esibizioni dal vivo, i membri indossano infatti l'*hanbok*, l'abito tradizionale coreano, seppur in una versione contemporanea, piuttosto che nella sua forma più classica.

Un'esibizione particolarmente significativa in questo senso è quella tenuta in occasione del 가요대전 *Gayo Daejeon* di Daegu del 2020. In questa performance, i membri, vestiti in *hanbok*, aprono l'esibizione con un'introduzione che include elementi di musica tradizionale coreana, tra cui ad esempio un flauto. Alle loro spalle, un gruppo di ballerini inizia a percuotere ritmicamente delle pentole sospese a dei fili. Successivamente, gli stessi membri creano una melodia percuotendo dei coltelli su un tavolo da lavoro, in una scenografia che richiama esplicitamente la postazione di uno chef. I tavoli riportano inoltre, sul fronte, un motivo decorativo geometrico, il 창살무늬 *changsalmunui*, tipico delle porte tradizionali coreane (SBS Entertainment, 2020). L'esibizione sembra una provocazione diretta nei confronti di chi aveva criticato la musica del gruppo definendola "rumorosa": qui l'atto di percuotere letteralmente delle padelle viene rivendicato e trasformato in un vero e proprio strumento musicale. È solo a questo punto, dopo questa introduzione caratterizzata da elementi tradizionali, che ha inizio l'esecuzione vera e propria di *God's Menu*. Con questo brano, dunque, la cultura coreana inizia ad affiancarsi, seppure in forma contenuta, alla *noise music* già presente nella produzione del gruppo.

Un secondo elemento che merita di essere sottolineato, introdotto per la prima volta proprio in questo brano, è la componente “divina”. Tale elemento si manifesta già dal titolo stesso del brano, attraverso l'*hanja sin* (dio, divinità). Il gruppo sembra voler presentare la propria musica come un "menu divino", che si può intendere in un duplice senso: da un lato come qualcosa di straordinario e introvabile altrove, dall'altro come un "menu degli dèi", capace di racchiudere in sé tutto ciò che appare irraggiungibile e “fuori dalla portata dei comuni mortali”.

Nel complesso, i tre elementi qui analizzati (*noise music*, richiamo alla tradizione coreana e tema del divino) costituiscono il filo conduttore che inizia da *God's Menu* e che, come si vedrà nei paragrafi successivi, verrà progressivamente sviluppato nei brani seguenti del corpus.

4.3 Thunderous

Thunderous è la *title track* del secondo *full* album *NOEASY*, pubblicato il 23 agosto 2021. La parola *sorikkun* è formata dall'unione del sostantivo *sori* (suono) e del suffisso -^ㅅ_ㅅ *kkun*, il quale indica una persona particolarmente esperta o che si dedica spesso ad una determinata attività, che in questo caso è la produzione di suoni. Nell'uso tradizionale, il termine *sorikkun* indica il cantore del *pansori*, forma di narrazione musicale tradizionale coreana, eseguita tipicamente in coppia con un percussionista che suona il tamburo (북, *buk*).

Come visto in precedenza, il pubblico aveva criticato la loro musica per essere troppo caotica, a volte descrivendola come "*construction music*" (in italiano si potrebbe tradurre come "musica da cantiere", nel senso di musica che rimanda a suoni prodotti durante i lavori edili), una metafora particolarmente pertinente se si considera che nel video musicale di *God's Menu* i membri del gruppo ballavano e si muovevano all'interno di un cantiere edile. Con *Thunderous* la provocazione che i membri ormai portano avanti da un paio di anni viene ribadita: attraverso l'accostamento di suoni squillanti di tromba e clacson d'auto con strumenti tradizionali coreani, tra cui flauti e tamburi, il gruppo abbraccia con orgoglio un suono massimalista e volutamente sovraccarico (Assis, 2025). Difatti, gli Stray Kids hanno spiegato che, rispetto alla serie *saeng*, con *NOEASY* il loro obiettivo era diverso: se in precedenza il gruppo aveva cercato di far emergere una nuova personalità, affrontandola come una sfida ancora inedita, con questo album quella stessa sfida diventa motivo di maggiore sicurezza. L'intento dichiarato era quindi quello di rendere questo tratto distintivo ancora più marcato e riconoscibile (JYP Entertainment, 2021, INTRO "NOEASY"). Il gruppo è quindi riuscito a trasformare le critiche legate all'eccessiva "rumorosità" della loro musica in un elemento caratteristico della loro identità, presentandosi orgogliosamente come artisti capaci di "fare rumore".

Anche il titolo dell'album, *NOEASY*, richiama volutamente, attraverso l'assonanza fonetica, l'aggettivo inglese *noisy* (rumoroso), rafforzando ulteriormente il carattere provocatorio dell'album. Questi giochi di parole, come accennato precedentemente anche nel caso di *GO LIVE*, sono spesso utilizzati nella discografia del gruppo.

4.3.1 Introduzione e tema del brano

L'intero brano ruota attorno al tema dell'affermazione dell'identità del gruppo e del rifiuto di lasciarsi condizionare dal giudizio e dalle critiche degli altri. Già nella prima strofa della canzone, il gruppo si presenta da subito per quello che è, ovvero rumoroso e caotico. Questo aspetto viene incarnato in particolare dal membro Changbin, il cui stile di rap aggressivo e potente lo ha reso una delle voci più riconosciute della cosiddetta quarta generazione del K-pop. Proprio per il suo timbro di voce ritenuto troppo aggressivo è stato a volte soprannominato “*the shouting one*” (colui che urla). Tuttavia, nella canzone, Changbin riprende consapevolmente questo soprannome e, con lo stesso tono vocale per il quale era stato criticato, apre il brano dichiarando 소리를 지르는 내가 *sorireul jireuneun naega* (io che urlo). Changbin ha quindi trasformato la critica in una dichiarazione di rivincita e una propria introduzione, riprendendo l'affermazione fatta prima su come il gruppo con questa canzone abbia completamente accettato i giudizi negativi, trasformandoli in ciò che li caratterizza.

Il nuovo appellativo di *sorikkun*, maestri del rumore, viene subito mostrato anche nel video della canzone, il quale inizia con una parte animata che mostra un avviso affisso su una bacheca in un tradizionale villaggio coreano, che informa dell'arrivo imminente dei “maestri del rumore”. Questa bacheca viene poi anche ripresa più avanti nel video, in cui si vedono i membri del gruppo avvicinarsi ad essa e strappare l'avviso, ad indicare che quest'ultimo non serve più in quanto i *sorikkun* sono arrivati: nel bridge finale, infatti, i membri affermano 끈들이 왔어요 *kkundeuri wasseoyo* (i maestri sono arrivati).

Nel testo della canzone sono frequenti i rimandi al tema dell'indipendenza (a livello sonoro) e dell'autodeterminazione: i membri sottolineano a più riprese che non importa cosa gli altri dicano di loro, perché la direzione che il gruppo intende seguire è stata scelta personalmente. Nel pre-ritornello, la contrapposizione tra gli artisti e chi li giudica diventa ancora più evidente. Questi ultimi vengono definiti “*villains*” e rappresentano simbolicamente tutte quelle persone che criticano o cercano di ostacolare il gruppo. La loro presenza provoca rabbia, ma questo sentimento viene trasformato in energia che motiva il gruppo.

In aggiunta, nella seconda parte della canzone emerge come in realtà queste persone siano semplicemente mosse dalla gelosia (질투가 나나 봐 *jiltuga nana bwa*,

“sembra proprio che sia gelosia”): ciò che inizialmente poteva essere percepito come una critica viene reinterpretato come la dimostrazione che l’individualità del gruppo sta avendo un impatto sugli altri. Il “tuono”, elemento presente sia nella traduzione inglese del titolo sia nelle sonorità, è la metafora perfetta dell’atteggiamento che il gruppo sembra dimostrare con questa canzone: non cerca di essere silenzioso e non chiede scusa per il rumore che fa.

4.3.2 Analisi fonosimbolica

Nella canzone sono presenti sette elementi fonosimbolici, di cui cinque onomatopee, un ideofono e un *uiseong-uitaeeo*, ovvero un caso di confine.

Il primo elemento si trova nella prima strofa della canzone nella frase 잔소리꾼의 최후 하하 꼴이 좋구나 *jansorikkun-ui choehu haha kkol-i jotguna*, che si può tradurre come “la fine di chi non fa che rimproverare *haha*, che spettacolo patetico” oppure “ben gli sta”. L’elemento *haha* imita direttamente il suono della risata ed è quindi una *uiseongeo*. Secondo la classificazione di Dilorom (2025), è possibile indicare questa *uiseongeo* come parte del gruppo dei suoni umani. L’elemento presenta un pattern bisillabico, ovvero una semplice reduplicazione della singola *ha*. Per quanto riguarda la struttura vocalica, in questa onomatopea è presente solo la /a/, di natura Yang (chiara). È interessante notare come il coreano possieda un intero gruppo di onomatopee per indicare la risata, tutte costruite sullo stesso principio di armonia vocalica lessicale già discusso nel capitolo 2. Infatti, *haha* (risata piena e aperta, vocale chiara) si contrappone a 헤헤 *heoheo* (vocale scura, risata più contenuta o imbarazzata), mentre 호호 *hoho* e 후후 *huhu* sono associate rispettivamente a risate più acute e leggere e più soffiate o sommesse. Per quanto riguarda la consonante invece, essa non ha particolari funzioni o varianti; l’effetto di fonosimbolismo è affidato interamente alla vocale. Nel verso a cui appartiene, *haha* non esprime un divertimento genuino, ma una risata sarcastica, rivolta a chi in passato ha criticato il gruppo (definiti qui 잔소리꾼 *jansorikkun*, “brontoloni”). L’onomatopea funge da vera e propria interiezione performativa di scherno, coerente con il tono generale di rivincita e provocazione che caratterizza il brano. Non costruisce quindi un pattern ritmico ricorrente, ma semplicemente agisce come una breve interruzione all’interno del verso, scandendo un momento specifico di enfasi retorica. A livello visivo, non sono stati

riscontrati elementi da sottolineare, in quanto la coreografia prosegue senza soffermarsi su questo elemento.

Il secondo elemento conclude la prima strofa della canzone ed è nella frase 월씬 더 웅장하게 내는 경적 소리 팡팡 팡팡 *hweolssin deo ungjanghage naeneun gyeongjeok sori ppangppang ppangppang*, che si può tradurre come “un suono di clacson più imponente, *ppangppang ppangppang*”. Nel Dizionario coreano standard, questo elemento viene descritto come “il rumore di palloncini, bombe e simili che scoppiano improvvisamente uno dopo l’altro” (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 팡팡). Si può quindi classificare come *uiseongeo* e inoltre il testo stesso esplicita la natura sonora dell’elemento definendolo *gyeongjeok sori* (suono del clacson). In tal senso, potrebbe essere classificato come un suono meccanico (Dilorom, 2025). Per quanto riguarda la struttura dell’elemento, è presente una reduplicazione doppia: la forma base *ppangppang* viene ulteriormente raddoppiata in *ppangppang ppangppang*. L’unica vocale presente è la /a/, di natura Yang (chiara). Come già visto per la coppia *tang/teong* in *God’s Menu*, il coreano segue sistematicamente il principio per cui la vocale chiara è associata a referenti più piccoli e leggeri, mentre la vocale scura è associata a referenti più grandi, pesanti o intensi. La forma *ppangppang* quindi indica il suono di un clacson “normale”, di dimensioni contenute, mentre la sua variante scura, 팽팽 *ppeongppeong*, è associata ad uno scoppio più grande e potente. Per quanto si potrebbe pensare coerente la scelta di questa seconda variante, in quanto nel brano viene sottolineata un’identità forte e potente, in realtà si è optato per la vocale chiara. Questa scelta potrebbe essere letta come un voler comunque rimanere nei limiti, descrivendo suoni potenti ma pur sempre "a misura umana". Tale interpretazione porta a riflettere sul tipo di "potenza sonora" che il gruppo vuole rivendicare, che sembra essere aggressiva e intensa, ma non mostruosa o sovradimensionata. La consonante presente è la tesa /p/ in posizione iniziale. Anche in questo caso, come già osservato per *tangtang/ttangttang*, il Dizionario coreano standard riporta la variante con consonante aspirata 팡팡 *pangpang* come dotata di una sensazione più intensa rispetto alla variante con consonante tesa, associata ad una sfumatura più dura e compatta. La scelta di utilizzare *ppangppang* sembra dunque voler conferire al verso una sfumatura più dura e un suono meno aspro. Per quanto riguarda la funzione semantica e ritmica di questa onomatopea, si può osservare come essa non si limiti a imitare un suono

qualunque, ma partecipi alla costruzione di un'estetica sonora volutamente "grandiosa". Inoltre, la sequenza *ppangppang ppangppang* crea un pattern ritmico scandito in quattro unità, che funge da elemento quasi percussivo interno al verso, in linea con quanto discusso nel capitolo 2 a proposito dello studio di Yi e Chong (2025) sul rapporto tra elementi fonici e musica. Per quanto riguarda la resa visiva, il gesto compiuto dai membri durante l'esecuzione di questo verbo viene ripetuto ad ogni occorrenza di *ppang* e consiste nel piegare le braccia ad angolo retto e avvicinarle ritmicamente al corpo, creando una corrispondenza visiva con la ripetizione dell'onomatopea (JYP Entertainment, 2021, 0:32-0:33, 소리꾼 M/V).

Il terzo elemento viene presentato nell'ultimo verso prima dell'inizio del ritornello e successivamente nel ritornello stesso. Si tratta di *튀 튀 튀 twe twe twe* in *할 말을 내뱉지 튀 튀 튀 hal mareul naebaetji, twe twe twe* (sputo quello che ho da dire *twe twe twe*) e ricorre anche nel ritornello dopo la seconda occorrenza di *소리꾼* (*튀 튀 튀*) *sorikkun (twe twe twe)*. Nel Dizionario coreano standard questo elemento viene descritto come “suono o gesto ripetuto dello sputare saliva o qualcosa dalla bocca” (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 튀 튀). Si tratta quindi di un caso di confine, che, come precedentemente fatto, si può definire *uiseong-uitaeo*. Nel testo, la radice singola *twe* viene ripetuta per tre volte, a sottolineare l'intensificazione del gesto o del suono. La vocale presente è il dittongo *게 /we/*, che si colloca in una posizione ambigua rispetto al sistema Yang/Yin classico discusso nel capitolo 2. Sebbene nella classificazione tradizionale degli ideofoni le forme in */we/* vengano fatte rientrare nella serie scura (Yin), in questo caso specifico, non essendoci per *twe* una variante chiara attestata nel dizionario, non è possibile confermare con certezza un contrasto semantico. Né tanto meno si può parlare di una specifica sfumatura di significato attribuibile a *twe* rispetto a ipotetiche varianti. Motivo per cui, in questo caso, non è possibile applicare la stessa analisi Yang/Yin utilizzata per le altre onomatopée del corpus. Per quanto riguarda il tipo di consonante, vi è la forma aspirata */tʰ/* in posizione iniziale. A differenza di altri casi analizzati (*tangtang/ttangttang, ppangppang/ppeongppeong*), non risultano attestati nei dizionari consultati varianti con consonante lassa (es. *튀 튀 튀 /twe twe twe/*) o tesa (es. *튀 튀 튀 /tʰwe tʰwe tʰwe/*) di questa radice. L'elemento *twe* sembra quindi esistere solo nella sua forma aspirata

e senza una chiara distinzione vocalica tra Yang e Yin. Per quanto concerne la funzione semantica e ritmica di questo elemento, si può notare che, nel verso a cui appartiene, si collega direttamente al verbo 내뱉다 *naebaetda*, che significa "sputare fuori". L'onomatopea *twe* enfatizza il significato del verbo e rende l'azione fisicamente udibile, rafforzando ulteriormente, in linea con quanto già osservato a proposito di Changbin e del soprannome "*the one shouting*", il tema del modo di esprimersi in maniera aggressiva e diretta che attraversa l'intero brano. La ripetizione dell'elemento per ben tre volte crea un pattern ritmico breve e incisivo, diverso dalle sequenze a quattro elementi osservate altrove nel corpus, come *tang tang tangtang* o *ppangppang ppangppang*. La brevità dell'elemento potrebbe essere interpretata come un intercalare rapido e pungente, coerente con l'immagine di un gesto di sprezzo istantaneo più che di un suono prolungato. Visivamente, nel momento in cui viene pronunciato *twe twe twe*, i membri eseguono il gesto di sputare simbolicamente in ciascuna delle due mani in corrispondenza dei primi due *twe*, per poi unire le mani al terzo *twe*, sfregandole tra loro e aprendole infine verso il basso (JYP Entertainment, 2021, 0:55-0:57, 소리꾼 M/V). Il movimento traduce fisicamente l'azione descritta dall'onomatopea, richiamando un gesto quotidiano associato al liberarsi di qualcosa di sporco o indesiderato, rafforzando così visivamente l'idea di un rigetto simbolico delle critiche ricevute in passato.

Il quarto elemento viene presentato nel post-ritornello nella frase 우르르쾅쾅쾅쾅 천둥 *ureureu-kwangkwangkwangkwang cheondung*, dove *cheondung* significa "tuono". Per analizzare questo elemento, bisogna in realtà dividere la parola in *ureureu* e poi *kwangkwang*. Nel Dizionario coreano standard *ureureu* indica "il suono di una cascata che scende impetuosamente o del tuono che rimbomba" (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 우르르). L'elemento *kwangkwang* invece indica "il rumore prodotto da oggetti pesanti e duri che cadono ripetutamente sul pavimento o che urtano contro altri oggetti, producendo un forte rimbombo" oppure "il rumore che rimbomba quando si sparano ripetutamente pistole o cannoni, oppure quando esplodono degli esplosivi" (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 쾅-쾅). Messe insieme, le due componenti vanno ad indicare il rumore di un tuono molto potente, che rimbomba e si propaga. L'elemento ha quindi una natura uditiva ed è perciò classificabile come *uiseonge* (onomatopea) dei suoni

della natura (Dilorom, 2025). Per quanto riguarda la struttura dell'onomatopea, essa è quindi formata da due radici distinte, unite in sequenza iconica, con la seconda ulteriormente intensificata tramite reduplicazione della forma *kwangkwang*, a cui segue esplicitamente il sostantivo *cheondung* (tuono) a chiarire il referente. Nell'elemento *ureureu* sono presenti due vocali Yin (scure): la vocale /u/ e la vocale — /uu/, entrambe associate a caratteristiche di pesantezza e intensità. L'altro elemento, *kwang*, presenta invece il dittongo ㅏ /wa/ (/o/ + /a/), composto da due vocali Yang (chiare) e dalla consonante aspirata /k^h/ in posizione iniziale. Per quanto riguarda la consonante, la variante aspirata *kwang* viene descritta dal Dizionario coreano standard come “più forte” rispetto alla sua variante tesa *kkwang* (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. ㄱㅁ-ㄱㅁ). Questa sfumatura suggerisce quindi una resa più forte, coerente con il suono del tuono. Inoltre, la sequenza richiama il suono reale di questo fenomeno: prima un rombo sordo e prolungato (*ureureu*), seguito dallo scoppio ripetuto (*kwangkwangkwangkwang*). L'immagine del tuono, in un brano che si presenta come fondamentale per affermare l'identità del gruppo, rafforza ulteriormente l'estetica di potenza naturale e quasi divina già osservata a proposito dell'elemento divino introdotto in *God's Menu*. A livello coreografico, i membri eseguono a turno lo stesso gesto in sequenza, uno dopo l'altro, creando un effetto "a onda" lungo la formazione (JYP Entertainment, 2021, 1:07, 소리꾼 M/V). Il movimento richiama visivamente la propagazione di un'onda sonora, coerente con la natura progressiva del tuono. Inoltre, nel video musicale, l'elemento fonosimbolico è accompagnato da dei lampi che interrompono l'immagine a intermittenza, creando un effetto quasi accecante per lo spettatore. In questo modo, la componente visiva traduce la stessa forza sonora e l'intensità veicolate dall'onomatopea.

Nello stesso verso, dopo il sostantivo *cheondung*, vi è in realtà un altro elemento significativo. Si tratta di ㅍ라바밤 *ppara-babam* ed è inserito nel verso tra parentesi. Questo elemento in realtà non è un'onomatopea attestata nei dizionari coreani, ma probabilmente indica uno stacco musicale, simile all'italiano *ta-da-dam* di una fanfara di ottoni. Per questo motivo, non verrà in questa sede né classificato come onomatopea né come ideofono. Anche se non fa parte del corpus, si è deciso di includere questo elemento nella spiegazione per mostrare l'effetto che provoca sul verso. Infatti, collocata subito dopo l'immagine del tuono, *ppara-babam* serve a

sottolineare un momento forte o drammatico, dando inoltre il ritmo alla frase. Come già visto per *du du du du* in *God's Menu*, anche questo elemento, pur non essendo una vera e propria onomatopea coreana, contribuisce a dare ritmo al brano, rafforzando il climax creato insieme all'elemento fonosimbolico.

Il quinto elemento è presente nella frase successiva a quella appena analizzata ed è 구름 타고 두둥 (빠라바밤) *gureum tago dudung (pparababam)*, che si può tradurre come “cavalcare le nuvole”. L'elemento *dudung* in realtà non è presente nel Dizionario coreano standard; questa forma potrebbe essere riconducibile a 둥둥 *dungdung* oppure 두리둥둥 *duridungdung*, entrambe appartenenti alla classe di onomatopee che descrivono il suono di un tamburo (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 둥둥; 두리둥둥). Anche *dudung* quindi apparterrebbe alla classe delle *uiseongeo*. Questo elemento ha assunto un nuovo significato nel linguaggio informale e della rete, ovvero quello di suono che indica un'apparizione improvvisa e d'effetto. In questa sede si opterà per questo secondo significato, rispetto a quello del suono di un tamburo, che, per quanto pertinente con il tema della canzone, in realtà non trova un riscontro nel testo. Al contrario, il verso successivo a quello che presenta l'onomatopea recita 바람과 함께 등장한 꾀 *baramgwa hamkke deungjanghan kkun*, ovvero “i maestri che appaiono insieme al vento”. La traduzione dell'onomatopea come “apparizione” o “comparsa” si reputa quindi la più pertinente. Sul piano della classificazione semantica secondo il modello di Dilorom (2025), *dudung* costituisce un caso limite. Non è infatti possibile ricondurlo pienamente a nessuna delle tre categorie previste per le *uiseongeo*, ovvero suoni della natura, umani o meccanici. Tale questione evidenzia un limite del modello classificatorio adottato. Per quanto riguarda la struttura dell'onomatopea, essa non presenta una forma reduplicata come nei casi analizzati finora, ma una forma allungata con l'aggiunta della sillaba iniziale 두 *du*. La vocale /u/ in entrambe le sillabe, di natura Yin (scura), è coerente con il registro pesante e profondo del testo. Vi è anche una variante con vocale chiara, ovvero 동동 *dongdong*, che però è associata ad un movimento più leggero e quasi vivace di un diverso tipo di azione, non coerente con il significato dell'elemento preso in analisi. Per la consonante, invece, come nel caso di *twe*, non vi sono ulteriori varianti tese o aspirate. Per quanto riguarda la resa visiva, nel momento in cui viene pronunciato

questo verso, i membri eseguono il gesto di lanciare qualcosa in avanti, coerente con l'idea di un'entrata in scena "lanciata" verso lo spettatore (JYP Entertainment, 2021, 1:11, 소리꾼 M/V). È interessante notare come, nella ripetizione finale dello stesso verso a chiusura del brano, la resa coreografica cambi: i membri Changbin e Hyunjin salgono sulla schiena degli altri membri, in un gesto che rappresenta letteralmente il "cavalcare le nuvole" (*gureum tago*) descritto dal testo (JYP Entertainment, 2021, 2:52, 소리꾼 M/V).

Il sesto elemento si trova nella seconda strofa al secondo verso 이거저거 귀찮아서 도리도리 *igeojegeo gwichanaseo doridori* (questo e quello sono una seccatura *doridori*). Nel Dizionario coreano standard, questo elemento viene descritto come “suono usato per invitare un bambino a fare di no con la testa”, ma anche “il gesto stesso del bambino che scuote la testa” (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 도리도리). Nel verso, si ipotizza che il significato sia più vicino alla seconda definizione fornita dal dizionario, quindi l'elemento verrà classificato come *uitaeo*. Secondo la classificazione fornita da Dilorom (2025), l'elemento potrebbe appartenere al gruppo dei movimenti, in quanto si tratta del gesto di fare di no con il capo. La struttura presenta una reduplicazione della radice *dori*, coerente con il pattern morfologico standard già osservato in altre onomatopee e ideofoni del corpus. Per quanto riguarda la struttura vocalica, questo termine presenta nella prima sillaba la vocale /o/, di tipo Yang, e nella seconda sillaba la vocale /i/, di tipo neutro. In questo caso, essendo la vocale /i/ in posizione non iniziale, la sua natura neutra permette al termine di assumere una valenza chiara o Yang nel complesso (Larsen & Heinz, 2012). La natura chiara sembra essere coerente con il registro infantile e leggero della parola. Per quanto riguarda il tipo di consonante, invece, non risultano attestate varianti tese o aspirate della consonante lassa /t/. L'ideofono sta quindi ad indicare un gesto tipicamente infantile per esprimere un rifiuto quasi capriccioso. La scelta di un'espressione associata al mondo dell'infanzia crea un interessante contrasto stilistico con il tono aggressivo e provocatorio del brano. Inoltre, la reduplicazione bisillabica crea un pattern ritmico breve e cadenzato, riconducibile al ritmo tipico delle filastrocche, rafforzando ulteriormente, sul piano sonoro, il contrasto tra la dimensione infantile e quella provocatoria. Per quanto riguarda la rappresentazione visiva di questo ideofono, non si riscontrano gesti coreografici che si possono associare ad esso, come

era avvenuto anche nel caso di *ha*.

L'ultimo elemento fonosimbolico presente nella canzone si trova nella stessa strofa del precedente ed è inserito in realtà in una frase in inglese: "Why you mad? Why you sad? Why you 틱틱틱" *tiktiktik*. Si può quindi tradurre in italiano "Perché sei arrabbiato? Perché sei triste?". Questo elemento fonosimbolico, pur non essendo attestato nel dizionario standard, dove invece è registrata la forma 툃툃거리다 *tuktuk-georida*, si pensa essere diffuso nell'uso colloquiale con il significato di parlare in modo brusco, secco e infastidito (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 툃툃거리다). Si tratta dunque di una variante non standard costruita sulla stessa radice consonantica della forma codificata, ma con una vocale diversa. Essendo comunque descritto come un suono, in questa sede verrà identificato come *uiseongeo* e riconducibile al gruppo dei suoni umani (Dilorom, 2025). Sul piano della struttura dell'elemento, si tratta anche in questo caso di una reduplicazione, volta sempre a rendere il suono più insistente. La forma contiene la vocale /i/, classificata come vocale neutra e quindi non presenta un'opposizione significativa tra natura chiara e scura. Per quanto riguarda il tipo di consonante, invece, la sillaba contiene la forma aspirata /tʰ/ in posizione iniziale e la consonante /k̚/ in posizione finale, la quale produce una chiusura breve e secca. La presenza di queste due consonanti fa percepire ogni *tik* come un suono netto, rapido e la tripla ripetizione contribuisce a dare l'idea di qualcosa che viene battuto o fatto scattare ripetutamente. Nel contesto del verso, *tiktiktik* diventa la rappresentazione sonora di un atteggiamento irritato, scontroso e insistente, rivolto in questo caso verso i membri del gruppo. Il significato complessivo può quindi suggerire una persona che fa commenti secchi e irritanti verso gli Stray Kids. Dal punto di vista della resa visiva, Seungmin punta il dito verso il pubblico per tre volte, sincronizzando ogni gesto con una delle tre ripetizioni di *tik* (JYP Entertainment, 2021, 1:29, 소리꾼 M/V). Il rapporto tra le tre sillabe e il gesto ripetuto tre volte rafforza il carattere deciso e provocatorio dell'espressione. Inoltre, il fatto che il dito sia puntato verso il pubblico fa capire che questo commento è riferito a tutti coloro che finora hanno criticato costantemente il gruppo, tema chiave del brano.

4.3.3 Resa in inglese e possibili traduzioni in italiano

Nella traduzione inglese proposta dal sito *Genius*, *haha* viene resa semplicemente

come *haha*, inserita tra virgole come inciso. Si tratta di un caso diretto, poiché l'onomatopea della risata è tra le poche a presentare una forma pressoché identica in coreano, inglese e italiano. Anche in quest'ultima lingua, infatti, *haha* è l'onomatopea di uso comune per esprimere l'azione del ridere. È quindi possibile adottare la stessa soluzione anche nella resa in italiano, applicando la prima strategia elencata da Kim (2014), ovvero l'uso di un'onomatopea già esistente nella lingua di arrivo, senza alcuna perdita di significato o di effetto espressivo rispetto all'originale.

Il secondo elemento, *ppangppang ppangppang*, viene reso in inglese con *honk, honk, honk, honk*. Tale onomatopea inglese indica un suono breve e forte del clacson di un'auto (Cambridge Dictionary, s.d., s.v. *honk*). Questa resa risulta molto pertinente, in quanto nel verso l'onomatopea era preceduta dal sostantivo *gyeongjeok sori* (suono del clacson). Applicando la prima strategia di Kim (2014) nella resa in italiano, l'onomatopea che si potrebbe scegliere è *bip*. Questa onomatopea di solito indica il suono di un apparecchio elettronico o metallico, incluso il suono di un clacson. Va tuttavia segnalato che, se si decide di tradurre *ppangppang* con *bip bip*, e quindi rendere la traduzione in italiano “un suono di clacson imponente, *bip bip bip bip*”, l'effetto complessivo potrebbe risultare discordante per un parlante italiano. Come illustrato nel capitolo 1, la vocale /i/ tende, infatti, a essere percepita come associata a referenti piccoli e minuti (Sapir, 1929). L'uso di un'onomatopea che presenta una vocale collegata all'idea di minutezza si discosterebbe dall'aggettivo "imponente" riferito al clacson. La seconda e la terza strategia di Kim (2014) non offrono, in questo caso, alternative più convincenti: né la sostituzione con un verbo espressivo né una parafrasi descrittiva riuscirebbero a preservare in modo più efficace la ritmicità dell'originale, per cui, pur segnalando questo disallineamento, *bip* resta la soluzione più praticabile.

L'elemento *twe twe twe*, che indica il suono ripetuto dello sputare, nella resa in inglese viene tradotto con *ptui ptui ptui*. Questa onomatopea in inglese indica il suono dello sputare (Collins Dictionary, s.d., s.v. *ptui*), quindi risulta una scelta traduttologica coerente con l'originale. La ripetizione dell'onomatopea, inoltre, contribuisce a mantenere nella lingua d'arrivo la dimensione ritmica ed espressiva del coreano, riproducendo non soltanto l'azione rappresentata, ma anche la sua insistenza. Nella resa in italiano, applicando la prima strategia di Kim (2014), si potrebbe optare

per *puh*, onomatopea che indica il rumore di uno sputo utilizzato per esprimere fastidio o disprezzo (Istituto della Enciclopedia Italiana, s.d., s.v. puh!). Si tratta di una scelta pertinente ed efficace, poiché *puh* condivide con l'originale coreano non solo il riferimento al gesto dello sputare, ma anche la stessa connotazione di disprezzo veicolata dal coreano. Anche in questo caso, l'onomatopea verrebbe ripetuta tre volte, così da mantenere lo stesso ritmo del verso originale.

Il quarto elemento, *ureureu-kwangkwangkwangkwang*, risulta invece più complesso da tradurre, data la sua natura composta. Nel caso dell'inglese, si è fatto ricorso a *rumble*, *snap*, *crack*, ovvero una triade di verbi che ricostruiscono l'effetto sonoro del tuono. Questa operazione si è servita della seconda strategia proposta da Kim (2014), ovvero quella di utilizzare dei verbi per spiegare, pur rimanendo il più vicino possibile all'originale, il suono di partenza. Allo stesso modo, in italiano si potrebbe optare per il verbo “*rimbombare*”. Il dizionario della Treccani lo definisce una voce onomatopeica, restando quindi nello stesso ambito di fonosimbolismo dell'elemento di partenza (Istituto della Enciclopedia Italiana, s.d., s.v. rimbombare). Infatti, la presenza delle consonanti occlusive bilabiali /b/ e della nasale /m/ suggerisce un suono grave, pieno e risonante, coerente con il fragore prodotto dal tuono. Inoltre, la scelta di adottare questo verbo risulta particolarmente adatta, poiché rende l'idea di qualcosa di potente che si propaga, proprio come il significato che si cercava di trasmettere nel verso. La traduzione dell'intero verso risulterebbe “il tuono rimbomba”. Si tratta pertanto di una soluzione che, pur modificando la forma grammaticale dell'originale, mantiene la funzione sonora e descrittiva dell'onomatopea, ricorrendo a una risorsa fonosimbolica della lingua di arrivo.

L'onomatopea *dudung* nella traduzione inglese è stata resa come *tada*. Secondo il Cambridge Dictionary (s.d., s.v. ta-da), questa interiezione è “usata quando qualcosa appare, o accade, in un modo che è impressionante, sorprendente o piacevole”. La resa risulta efficace, in quanto riproduce la funzione di annuncio trionfale già individuata nell'analisi dell'elemento coreano. Anche per l'italiano è possibile adottare la stessa soluzione: *tada* è ormai un'interiezione ampiamente utilizzata in italiano, sebbene di origine anglofona. Si può quindi applicare la prima strategia di Kim (2014), che permette di mantenere intatti sia la funzione pragmatica sia l'effetto sonoro dell'originale. La scelta appare particolarmente appropriata se si considera il contesto

fortemente evocativo in cui *dudung* compare nel testo della canzone. Questo elemento era infatti presente nel verso in cui si parlava dell'ingresso in scena a cavallo delle nuvole, accompagnato da quello che sembra essere uno squillo di trombe (*pparababam*). L'intera sequenza sembra ricostruire un ingresso teatrale, simulando una fanfara d'apertura. In tal senso, la resa di *dudung* con *tada* risulta maggiormente significativa. Oltre a presentare una struttura bisillabica analoga, e a contribuire quindi al mantenimento del ritmo, *tada* riesce a sintetizzare in un unico elemento l'effetto di sorpresa e scenico, preservando l'ironia e la leggerezza del termine originale coreano.

Un caso diverso è rappresentato da *doridori*, reso in inglese con la costruzione verbale *shaking my head* (scuoto la testa). Questa soluzione riflette la seconda strategia di Kim (2014), ossia la sostituzione dell'elemento fonosimbolico con un verbo. Anche per l'italiano è necessario ricorrere alla stessa strategia, con "scuoto la testa". Questo perché l'italiano non possiede un'onomatopea o un ideofono corrispondente al gesto del "no" con la testa. Come illustrato nel capitolo 1, infatti, l'italiano non dispone di una classe grammaticale di ideofoni paragonabile a quella coreana, capace di codificare linguisticamente gesti e movimenti fisici in una forma fonosimbolica autonoma. La prima strategia di Kim (2014) risulta dunque qui inapplicabile. Tuttavia, rendendo l'ideofono coreano *doridori* con "scuoto la testa", il significato verrebbe veicolato, ma si andrebbe a perdere la natura fonosimbolica dell'elemento originale (Venuti, 1995). Si potrebbe optare per una semplice romanizzazione come *doridori* e poi aggiungere "scuoto la testa", così da mantenere sia l'effetto fonosimbolico sia una frase a spiegazione dell'elemento. Questa resa potrebbe però confondere i parlanti italiani, che non sanno il significato di *doridori*. Andrebbe quindi aggiunta una nota a piè di pagina con una breve spiegazione del vocabolo coreano.

Infine, l'elemento *tiktiktik* viene reso in inglese con *ticking me off*, una soluzione che sfrutta la somiglianza fonica tra l'onomatopea coreana *tik* e il verbo inglese *to tick off* (infastidire, irritare), creando un gioco di parole simile a quello già osservato per tang in *God's Menu*. Per l'italiano, un effetto simile non è replicabile, vista l'assenza di un verbo foneticamente vicino a *tik* con un significato analogo. È quindi necessario ricorrere alla seconda strategia di Kim (2014), optando per un verbo come "infastidirmi", che pur rinunciando al gioco fonico riesce a mantenere il significato di base dell'irritazione veicolata dall'originale. Si potrebbe aggiungere un

“continui a” per rendere l’idea di persistenza, che nell’originale è prodotta dalla ripetizione di *tik* per tre volte.

4.3.4 Filone narrativo

Thunderous rappresenta il secondo elemento del filone narrativo che si sta cercando di costruire in questa sede. Con questo brano, tutti gli elementi visti finora si intensificano e risultano ancora più chiari. Sembra inoltre che il gruppo abbia acquisito maggiore sicurezza nella propria identità e arte.

Dal punto di vista sonoro, *Thunderous* rappresenta la fusione completa di elementi tradizionali e ritmicità sperimentali e fuori dal comune. Nella base musicale si possono individuare flauti, tamburi, gong, piatti e altre percussioni coreane, tutte facenti parte della 국악 *gugak*, ovvero la musica tradizionale coreana. Questi strumenti compaiono anche nel video musicale, dove vi è una vera e propria festa con danze e persone che suonano vari strumenti, mentre il gruppo esegue la coreografia nel mezzo. Tra gli strumenti che compaiono nel video, oltre al *buk* (tamburo), vi è il 팽과리 *kkwaenggwari*, un piccolo gong di metallo tradizionale coreano (JYP Entertainment, 2021, 1:13, *Thunderous* M/V). Questo strumento è usato soprattutto nel 사물놀이 *samulnori* e nel 풍물 *pungmul*, due generi di musica tradizionale che utilizzano le percussioni coreane. Parallelamente, nella base musicale si possono sentire anche suoni di clacson e rumori elettronici. L’incontro tra i vari elementi tradizionali e moderni è visibile anche nel video musicale, dove ad esempio sono state posizionate delle casse stereo (elemento moderno) all’interno di un contesto tradizionale, ovvero dentro quella che si presume essere un 한옥 *hanok* (casa tradizionale coreana). Inoltre, per le strade del villaggio si possono vedere dei *rack audio*, ovvero strutture per il controllo audio, a cui sono appesi i volantini che informavano dell’arrivo imminente dei “maestri del rumore” (cfr. 4.3.1). Sia dal punto di vista dell’ascolto sia da quello visivo, gli elementi tradizionali e la modernità sono ben amalgamati.

Gli elementi tradizionali sono inoltre ricorrenti in tutto il testo del brano. In primis, il titolo stesso della canzone è un riferimento al cantante del *pansori*. Nel testo si parla anche del 나무꾼 *namukkun*, ovvero del taglialegna. Anche questo termine richiama la tradizione coreana, in quanto questa figura compare in diverse fiabe e racconti tradizionali coreani. Nel testo sono presenti anche espressioni infantili

coreane come 얼레리 꼰레리 *eollieri kkolleri*, usata per prendere in giro qualcuno, e gli elementi fonosimbolici analizzati nei paragrafi precedenti. Inoltre, l'intero video musicale è stato girato all'interno di un set che ricostruisce un tipico villaggio tradizionale coreano. Nel video vi sono numerose comparse, che interpretano sia gli abitanti del villaggio che osservano l'arrivo degli Stray Kids, sia i musicisti intenti a suonare gli strumenti precedentemente citati. Tra gli elementi tradizionali presenti nel video figurano anche ventagli coreani, il simbolo dello Yin e dello Yang sotto forma di due enormi cerchi posti uno di fronte all'altro, e il 농악 *nongak*, un tipo di arte performativa tradizionale tipica dei villaggi rurali, che combina musica, danza, teatro e acrobazie. Sono inoltre presenti colorati danzatori di *pungmul* e leoni bianchi, associati alla danza con maschere di 북청사자놀이 *Bukcheong Sajanoreum* (Herald Muse, 2021; Hwang, 2021; Dongre, 2021). Un altro elemento significativo è rappresentato dai 추임새 *chuimsae*, ovvero interiezioni ed esclamazioni tipiche della musica tradizionale coreana, usate soprattutto nel *pansori* sia dal 고수 *gosu* (colui che suona il tamburo) sia dal pubblico (Seon, 2021). Anche il rap di Changbin presenta un richiamo diretto all'아니리 *aniri*, la parte del *pansori* nella quale il cantante porta avanti la narrazione attraverso la parola e la recitazione (Choo, 2021; Lee, 1995). A questi riferimenti, si aggiunge quello ai 도깨비 *dokkaebi*: secondo Felix, in un'intervista rilasciata dal gruppo, il concept di *Thunderous* può infatti essere descritto attraverso questa parola (Hwang, 2021). I *dokkaebi* sono delle figure soprannaturali del folklore coreano, di cui si discuterà maggiormente nel capitolo 5. Tale riferimento a queste creature soprannaturali è particolarmente evidente anche nella resa visiva del video musicale. Infatti, quando i membri pronunciano l'onomatopea *twe twe twe*, sulle loro mani compare l'animazione del fuoco fatuo, associato ai *dokkaebi*.

Il legame con la tradizione è stato mantenuto anche nelle esibizioni successive alla pubblicazione del brano. Alla fine del 2021, *Thunderous* è stata eseguita durante il *KBS Song Festival* presso la fortezza di *Namhansanseong*, nella provincia di Gyeonggi. Si tratta di un sito di particolare rilevanza storica e culturale. La fortezza fu infatti costruita dalla dinastia Joseon come capitale di emergenza, destinata a garantire la protezione soprattutto della corte durante i conflitti. Nel 2014 è stata iscritta nella lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO. La scelta di questo luogo assume quindi

un significato particolare, poiché colloca una performance K-pop all'interno di uno dei più importanti siti del patrimonio storico coreano (Cultural Heritage Administration, 2014). Durante l'esibizione sono numerosi i riferimenti alla cultura coreana, dal luogo agli abiti, dall'unione tra sonorità tradizionali a ritmicità elettroniche. Inoltre, in qualità di ambasciatori del Padiglione della Corea all'Expo 2020 di Dubai, gli Stray Kids hanno eseguito *Thunderous* durante lo spettacolo di apertura della Giornata nazionale della Corea presso il Padiglione coreano, il 17 gennaio 2022. Anche questa esibizione contribuì a presentare il brano come ponte tra patrimonio culturale coreano e modernità.

Infine, anche in questo brano è riscontrabile l'elemento divino già notato in *God's Menu*. Definirsi *Thunderous*, facendo un richiamo diretto a un fenomeno naturale come il tuono, avvicina di per sé il gruppo a una dimensione ultraterrena, quasi divina. I tre versi consecutivi *ureureu-kwangkwangkwangkwang cheondung (ppara-babam)*, *gureum tago dudung (pparababam)*, *baramgwa hamkke deungjanghan kkun* costruiscono, in sequenza, un'unica scena coerente e progressiva: prima il tuono, ovvero l'annuncio sonoro, poi la cavalcata sulle nuvole, ovvero l'ascesa, infine l'apparizione stessa, accompagnata dal vento. Il gruppo si presenta letteralmente come una forza della natura o una figura leggendaria che "entra in scena" insieme agli elementi atmosferici, coerentemente con il tema divino che percorre l'intera triade narrativa del corpus. Questa dimensione divina non risulta in contraddizione con quanto osservato in precedenza a proposito della presenza di vocali chiare (*ppang* non *ppeong*) per descrivere suoni potenti ma di scala "umana": questa scelta si può leggere come due facce complementari della stessa auto-rappresentazione. Il gruppo non si presenta come una forza caotica e incontrollabile, ma come una potenza precisa e controllata. Non a caso il termine stesso con cui si definiscono, *sorikkun*, non indica una divinità onnipotente, bensì un maestro o un esperto del suono, che sa come padroneggiarlo consapevolmente. La loro è dunque una divinità che può essere letta come grandiosa e ultraterrena nell'immaginario evocato (tuono, nuvole e vento), ma sempre esplicita con precisione e controllo.

4.4 Divine

La canzone *Divine* è la seconda *title track* dell'EP *DO IT*, album pubblicato il 21 novembre 2025. Il relativo video musicale ufficiale è stato rilasciato invece il 27

novembre 2025. È una delle tracce più recenti del gruppo, nonché quella che richiama tutti gli elementi citati finora e che li riassume in maniera particolarmente efficace. Il titolo del brano è di per sé già emblematico, in quanto ci suggerisce il tema del brano. Il titolo coreano, 신선놀이 *sinseonnoreum*, unisce l'*hanja* 神仙 *sinseon*, che indica una figura immortale o un eremita taoista, libera dalle preoccupazioni e dagli affanni del mondo terreno, al sostantivo 놀음 *noreum* (gioco, passatempo). Il titolo si può quindi tradurre approssimativamente come "il gioco degli immortali". Come si è visto nel corso di questo capitolo, il motivo della dimensione divina compare dapprima in *God's Menu*, per poi ripresentarsi in *Thunderous*.

Questo brano porta a conclusione (almeno fino al momento della scrittura di questa tesi) il messaggio che il gruppo sembra voler trasmettere. Infatti, sia sul piano testuale sia su quello concettuale, *Divine* richiama esplicitamente sia *God's Menu* che *Thunderous*, chiudendo idealmente la triade narrativa che questo lavoro propone di ricostruire. Se *God's Menu* poneva le fondamenta dell'identità del gruppo e *Thunderous* ne segnava l'evoluzione e il consolidamento, è possibile leggere *Divine* come un punto di sintesi, portando a compimento la fusione tra il ritmo della *noise music* e il richiamo alla tradizione culturale coreana. È proprio per queste ragioni che il brano sarà scelto per l'analisi visiva sviluppata nel capitolo 5.

4.4.1 Introduzione e tema del brano

Come suggerito dal titolo della canzone, sia nella versione coreana sia in quella inglese (*Divine*, divino), il tema principale affrontato dal brano è la rappresentazione degli Stray Kids come figure quasi immortali che, in modo simile agli *sinseon* della tradizione taoista, vivono la propria attività musicale come una forma di gioco e divertimento. Se, dunque, in *Thunderous* si poteva leggere la potenza del gruppo come qualcosa di grandioso, ma comunque collocato in una dimensione umana e controllabile, in questo brano sembra esserci un totale capovolgimento di tale interpretazione. Gli Stray Kids non si limitano più a manifestare una potenza straordinaria, ma assumono una dimensione quasi divina, nella quale la musica stessa diventa un'attività ludica propria di esseri superiori e immortali.

Questa immagine percorre tutto il testo della canzone, che inizia con Seungmin che in inglese annuncia di star “salendo quasi fino a toccare il sole, purificando il

mondo, è così che mi diverto”. L’immagine ricorda quella delle divinità e degli immortali (*sinseon*) della tradizione taoista, spesso raffigurati come figure soprannaturali che vivono in una terra lontana, ma che talvolta scendono nel mondo umano temporaneamente (Academy of Korean Studies, s.d., s.v. 신선설화).

Nella strofa successiva Felix fa un riferimento diretto a *God’s Menu*, affermando “faccio semplicemente ciò che voglio, la canzone che ci ha fatto decollare *du du du*”. Il *du du du* rimanda all’onomatopea inglese presente nel ritornello di *God’s Menu*, non analizzata in questa sede ma solo citata in quanto anglofona e non pertinente all’analisi. Questo verso introduce un’ulteriore possibile interpretazione del titolo, nuovamente legata all’immagine delle figure immortali della tradizione taoista, che tradizionalmente sono associate al gioco, fino a perdere la cognizione del tempo. Tale immagine è centrale anche in un celebre racconto popolare coreano, alla base del proverbio 신선놀음에 도끼자루 썩는 줄 모른다 *sinseonnoreume dokkitjaru sseokneun jul moreunda*, ovvero “nel gioco degli immortali, non ci si accorge che il manico dell’ascia sta marcendo”. Il racconto narra di un boscaiolo che, dopo essersi fermato a osservare due immortali giocare a *baduk* per quello che gli sembra un breve periodo di tempo, scopre, al suo ritorno al villaggio, che sono trascorsi diversi secoli (Choe, 2022). La presenza del termine *sinseonnoreum* nel titolo del brano non sembra quindi casuale, ma può essere interpretata come un ulteriore richiamo a questo immaginario culturale e, più in generale, come una chiave di lettura dell’intera canzone.

Il testo rafforza anche la rappresentazione degli Stray Kids come figure dalla natura quasi divina: presentandosi metaforicamente come immortali che “giocano” con la musica, il gruppo trasforma il fare musica in un’attività che non viene vista come un vero e proprio lavoro, ma equiparabile piuttosto a una forma di svago. Successivamente, Felix descrive gli Stray Kids come “esseri celestiali fuori dal comune”, un altro chiaro rimando al divino. Il concetto di divertirsi si ripropone nel *pre-chorus* dove Hyunjin annuncia che il capolavoro (presumibilmente riferito alle canzoni del gruppo) nasce semplicemente quando il gruppo si “diverte” (놀며 만든 masterpiece, *nolmyeo mandeun masterpiece*, “un capolavoro realizzato mentre ci si diverte”). Questo verso rafforza l’interpretazione proposta in precedenza, secondo cui, per gli Stray Kids, fare musica non è un lavoro, ma una forma di gioco e divertimento.

Un ulteriore elemento da osservare riguarda le parole di Changbin, il quale parla di “creare una nuova cultura” e di muoversi su un “ritmo non convenzionale”. È quindi possibile interpretare questa espressione come il riferimento a una sintesi tra la tradizione culturale coreana e i “ritmi non convenzionali” attraverso i quali il gruppo ha costruito la propria identità musicale. Questa interpretazione trova ulteriore riscontro nel ritornello, dove compare il verso “*This, that, new pop / We make it right*”, che sembra ribadire la volontà degli Stray Kids di creare un proprio modo di fare musica.

Hyunjin prosegue annunciando che “la nostra strada è diversa, siamo stanchi delle regole di questo mondo”: si è già visto, a partire da *Side Effects*, come il gruppo abbia sempre cercato di distinguersi dal resto, provando sonorità e temi diversi, in modo da trovare la propria strada.

Vi è inoltre un rimando a *Thunderous* nel *bridge* del brano, quando Lee Know afferma di essere “sopra le nuvole”. In *Thunderous*, infatti, una delle onomatopee analizzate compariva nel verso “cavalcare le nuvole”. L’immagine richiama la tradizionale rappresentazione delle divinità taoiste, spesso raffigurate mentre attraversano il cielo su delle nuvole. Un motivo simile ricorre anche nelle rappresentazioni degli Otto Immortali (*Eight Immortals* o 팔선 *palseon* in coreano), raffigurati accompagnati da nuvole di buon auspicio (Russ, 2023). Un’altra raffigurazione particolarmente significativa e ricorrente è quella degli immortali che giungono alla festa della Regina Madre dell’Occidente: secondo la tradizione taoista, gli immortali arrivano volando sulle nuvole o talvolta cavalcando le onde del mare (Jungmann, 2020). Nel loro insieme, tutti questi elementi mostrano come, oltre all’immaginario divino, il testo sottolinei a più riprese la volontà degli Stray Kids di creare una nuova forma di musica, distinguendosi dalle convenzioni esistenti e affermando così la propria identità artistica. Si tratta di un atteggiamento che, come si è visto, era già presente nelle opere precedenti del gruppo analizzate in questa tesi, ma che in *Divine* sembra assumere una forma più matura e consapevole.

Un altro rimando alla tradizione compare qualche verso dopo, quando I.N annuncia che “secondo il *feng shui*, il destino è pieno di possibilità”. Il *feng shui* (풍수 *pungsu* in coreano) è un’arte geomantica di origine taoista, nata in Cina ma che si è diffusa anche in Corea. Secondo Yoon (2006), la geomanzia rappresenta un “sistema

di concettualizzazione dell'ambiente fisico”, influenzando la scelta di ambienti favorevoli e la costruzione di strutture considerate armoniose, quali tombe, abitazioni e città. Infatti, numerosi villaggi coreani sono stati costruiti ai piedi di un pendio, con un campo aperto sul davanti e colline in pendenza sul retro, una configurazione considerata geomanticamente favorevole. Le regole del *pungsu* sono tuttora utilizzate in Corea nella costruzione di case e altri edifici, con l'obiettivo di portare buon auspicio a coloro che vi abiteranno, ma vengono impiegate anche per armonizzare il flusso dell'energia vitale delle persone.

A conclusione, nell'ultima strofa della canzone Bang Chan annuncia che il loro fare musica in realtà sia un “improvvisare, divertirsi giorno e notte”, concludendo con l'esclamazione 잘 놀았다 *jal nollatda*, ovvero “ci siamo divertiti”. Anche questo verso contribuisce a rafforzare l'interpretazione proposta in precedenza.

Il testo è quindi un rimando costante all'idea che il gruppo si diverta semplicemente nel fare ciò che fa, ovvero produrre musica ed esibirsi, proprio come le divinità della tradizione coreana passano il tempo scendendo nel mondo degli umani oppure giocando, come nella storia citata in precedenza, a *baduk*. Come gli immortali taoisti, gli Stray Kids sembrano vivere la propria attività musicale come uno svago, in cui il trascorrere del tempo perde importanza. Il titolo stesso della canzone funge da vera e propria chiave di lettura per l'intero brano, riassumendone in una sola immagine il tema e il tono complessivo.

4.4.2 Analisi fonosimbolica

In questo brano sono presenti solo due elementi fonosimbolici. Il primo elemento è 덩기덕 쿵 더러러 *deong gideok kung deoreoreo*, che compare nel ritornello (interamente in inglese, fatta eccezione per questo elemento) dove viene ripetuto per tre volte. Si tratta in realtà di un caso che non rientra pienamente nella classificazione *uiseongeo/uitaeeo* adottata come criterio principale in questa tesi. Questo elemento appartiene, infatti, ad una categoria specifica che finora non era ancora stata affrontata, ovvero il 구음 *gueum* (口音, letteralmente "suono della bocca"). Nella musica tradizionale coreana (*gugak*, già citata durante *Thunderous*) il *gueum* è l'imitazione vocale dei suoni prodotti dagli strumenti tradizionali. Si può quindi definire in modo approssimativo come un'estensione della categoria delle *uiseongeo*, in quanto

comunque riproduce un suono, ma ha un grado di specificità superiore a quello delle onomatopee comuni. Il *gueum* non si limita ad evocare genericamente un suono, ma descrive con precisione l'altezza relativa, la tecnica esecutiva e il modo di espressione dell'esecuzione di uno specifico strumento. In particolare, le consonanti del *gueum* indicano il timbro e la tecnica esecutiva, mentre le vocali indicano l'altezza relativa dei suoni; gli elementi soprasegmentali, come accento e durata, indicano la tecnica di oscillazione e ornamentazione delle corde. Inoltre, nel *pansori* e nelle 민요 *minyo* (canzoni popolari), il termine *gueum* indica anche il canto privo di un testo vero e proprio (Academy of Korean Studies, s.d., s.v. 구음).

Per effettuare l'analisi di questo elemento fonosimbolico, quindi, è necessario scomporlo nelle sue componenti. In questo caso, i criteri di analisi sistematica enumerati nel capitolo 3 non verranno propriamente applicati, in quanto il *gueum* è un sistema di notazione codificato più che un'onomatopea motivata da regole fonologiche. La prima componente è *deong*, la quale rappresenta la sillaba onomatopeica usata per indicare un colpo singolo sul 장구 *janggu*, il tamburo tradizionale coreano a due facce (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 덩). La seconda componente è *gideok kung*, che indica una sequenza di un colpo sulla faccia destra (채편, *chaepyeon*) seguito da un colpo sulla faccia sinistra (북편, *bukpyeon*) (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 기덕쿵). Infine, *deoreoreo* rappresenta la tecnica detta *yo* (搖), ovvero il far rotolare rapidamente la bacchetta sulla faccia destra del *janggu*, producendo una rapida successione di colpi (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 더러러). Sebbene la funzione primaria di queste sillabe sia di annotare l'esecuzione di uno specifico strumento, si può notare che il sistema non è del tutto scollegato dai principi generali del fonosimbolismo coreano discussi nel capitolo 2. Il Dizionario coreano standard registra infatti *deong* come variante equivalente di 땡 *tteong*, quest'ultima dotata anche di un significato autonomo, ovvero "il suono di un oggetto metallico o rigido di grandi dimensioni che si scontra con forza", o "il suono di uno sparo o di un colpo di cannone" (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 땡). Questo significato generico rientra a pieno titolo nella stessa famiglia semantica di impatto già incontrata più volte nel corpus (*tang/ttang*, *kwang/kkwang*, *ppang/ppeong*). Il fatto che proprio questa

sillaba sia stata scelta per notare il colpo più forte del *janggu* (quello eseguito con entrambe le mani) potrebbe non essere casuale, ma coerente con il valore fonosimbolico che la stessa sillaba racchiude anche al di fuori del contesto musicale specialistico. Allo stesso modo, *kung* richiama direttamente l'onomatopea 쿵쿵 *kungkung*, esempio di consonante finale nasale associata a risonanza e continuità (Sohn, 1999). Il sistema del *gueum*, per quanto codificato, potrebbe dunque essere stato costruito attingendo, almeno in parte, ai criteri fonosimbolici che regolano anche le onomatopée e gli ideofoni analizzati nel resto del corpus, offrendo così un punto di continuità tra musica tradizionale codificata e fonosimbolismo spontaneo della lingua coreana.

Il secondo elemento fonosimbolico presente è 활활 *hwalhwal*, nel verso 풍수지리상 내 앞길 창창해 높이 활활 *pungsujirisang nae apgil changchanghae nopi hwalhwal* (secondo il *feng shui*, il destino è pieno di possibilità). Il Dizionario coreano standard presenta due significati per questo termine: "il modo in cui uccelli o altri animali si librano in alto, battendo lentamente le ali e volando con ampiezza e slancio", oppure "il modo in cui le fiamme ardono forti e vivacemente, divampando in modo impetuoso" (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 활활). Poiché il termine è accompagnato dall'avverbio *nopi* (in alto), risulta più pertinente la prima definizione. In entrambe le accezioni, comunque, il dizionario definisce *hwalhwal* come un "modo" e quindi si può classificare come *uitaeo*. Secondo la classificazione fornita da Dilorom (2025), questo ideofono potrebbe essere associato al movimento. In questo verso, l'ideofono descrive dunque il futuro del gruppo che si innalza, indicando una lunga strada davanti a sé, piena di possibilità. Dal punto di vista della vocale, *hwalhwal* presenta il dittongo /wa/, composto da /o/ più /a/, entrambe vocali Yang (chiare). Il dizionario registra *hwalhwal* come 작은말 *jageunmal* (forma "piccola"/leggera) della sua controparte con vocale scura, 훨훨 *hweolhweol*, che presenta il dittongo ㅜㅏ /wΛ/, composto da /u/ + /Λ/, entrambe Yin. Questa variante viene definita come la stessa azione, ma "molto più ampia e slanciata", riferita tipicamente a uccelli di grandi dimensioni o a incendi di maggiore portata (National Institute of Korean Language, s.d., s.v. 훨훨). La scelta di *hwalhwal* anziché *hweolhweol* in questo verso appare dunque coerente con l'immagine di un volo ancora

in divenire, oppure di un processo in atto piuttosto che di un traguardo già raggiunto e che ha raggiunto la sua pienezza massima. Sul piano consonantico, la radice presenta la fricativa glottidale /h/, seguita dalla liquida /l/ in posizione finale. Come già osservato per *haha*, la consonante /h/ non rientra nel sistema tripartito lassa/aspirata/tesa descritto nel capitolo 2. Anche in questo caso, dunque, la componente fonosimbolica è affidata interamente alla vocale, non alla consonante. La presenza della liquida /l/ in posizione finale, secondo la tripartizione di Sohn (1999), veicola un'idea di scorrimento e continuità, coerente con l'immagine di un volo fluido e ininterrotto. Sul piano ritmico, *hwalhwal* si distingue da altri elementi fonosimbolici analizzati nel corso della tesi, caratterizzati da sequenze marcate e scandite in unità ripetute, come *tang tang tangtang*, *ppangppang ppangppang* e *twe twe twe*. Qui la reduplicazione bisillabica produce un effetto ritmico più fluido e disteso, privo di un attacco consonantico brusco o di una scansione a colpi separati. Questa maggiore scorrevolezza ritmica sembra coerente con il significato stesso della parola: mentre la maggior parte delle onomatopee finora incontrate rappresentava gesti energici e improvvisi (un colpo, uno sparo, uno sputo), *hwalhwal* accompagna invece l'idea di un movimento continuo e ascendente, per cui una resa ritmica fluida risulta particolarmente adatta a sostenere, anche sul piano sonoro, l'immagine di un'ascesa leggera e ininterrotta verso l'alto.

4.4.3 Resa in inglese e possibili traduzioni in italiano

Per quanto riguarda *deong gideok kung deoreoreo*, la traduzione inglese proposta su Genius sceglie di non tradurre l'elemento, riportandolo invece nella sua forma traslitterata originale, ovvero *deong gideok kung deoreoreo*. Si tratta di una scelta traduttiva significativa: trattandosi di un *gueum*, specifico della musica tradizionale coreana e quindi privo di qualunque equivalente nelle lingue occidentali, il traduttore ha forse ritenuto che questa scelta fosse la più pertinente per non alterare la natura del *gueum*. La non-traduzione costituisce essa stessa una strategia consapevole, che negli studi di traduzione viene talvolta definita "straniante" o "foreignizzante" (Venuti, 1995). Mantenere la forma originale, anziché adattarla, permette di preservare l'autenticità culturale e la funzione tecnica dell'elemento, segnalando esplicitamente al lettore che si trova di fronte a un elemento coreano non riducibile a una traduzione approssimativa. Anche nella resa in italiano, si ritiene pertinente traslitterare

l'originale coreano come “*deong gideok kung deoreoreo*”, seguito però, a piè di pagina o in una nota a parte, da una spiegazione del gesto esecutivo. Si andrebbe quindi ad aggiungere la spiegazione che “*deong* indica un singolo colpo sul *janggu*; *gideok kung* indica due colpi consecutivi, prima sulla faccia destra e poi su quella sinistra dello strumento; *deoreoreo* indica un rullato rapido sulla faccia destra”. Una traduzione letterale o onomatopeica approssimativa in italiano, provando quindi a rendere foneticamente il ritmo dei colpi, si ritiene che rischierebbe di far perdere al lettore la componente musicale e tecnica che rende questo elemento coreano culturalmente connotato.

Per quanto riguarda invece *hwalhwal*, la traduzione inglese lo rende con “*burning high, rising high*”. Questa soluzione applica la terza strategia di Kim (2014), combinando in un'unica resa entrambe le connotazioni presenti nella voce di dizionario originale, ovvero quella riferita al volo e quella riferita alla fiamma. Per la resa in italiano, non disponendo di un ideofono equivalente, coerentemente con quanto già osservato per *doridori*, risulta necessario ricorrere alla seconda o terza strategia di Kim (2014). In questa tesi si propone la resa verbale “prende il volo”, per cui l'intero verso risulterebbe “secondo il *feng shui*, il mio futuro prende il volo”. Questa scelta vuole privilegiare la connotazione di *hwalhwal* come movimento verso l'alto, coerentemente con la presenza dell'avverbio *nopi* “in alto”. Sebbene una resa come “il mio futuro è brillante” possa risultare più naturale in italiano, richiamando così la connotazione della fiamma, “prende il volo” permette di mantenere più fedelmente l'immagine evocata dall'originale. Non si privilegia quindi la naturalezza della metafora italiana, ma la conservazione dell'immagine semantica presente nel verso in coreano.

4.4.4 Filone narrativo

Il brano *Divine* chiude la triade narrativa individuata in questa sede. La canzone presenta tutti gli aspetti elencati finora, dalla sonorità della *noise music* alla componente tradizionale, fino alla connotazione divina, che non risultano in contrasto tra loro, ma sembrano fondersi in un genere unico, che in questa sede si può ormai definire il “genere” degli Stray Kids. Con questo brano sembra consolidarsi finalmente la loro identità, sia come gruppo sia sul piano musicale.

È interessante notare anche come la canzone citi esplicitamente gli altri due brani della triade (cfr. 4.4.1), creando così una linea di continuità narrativa. In *God's*

Menu il gruppo aveva posto le prime basi della propria musicalità e identità, cercando di fondere le due dimensioni soprattutto attraverso le esibizioni dal vivo. In *Thunderous* si è visto come questa fusione abbia assunto una forma più definita e compatta, richiamando ripetutamente la tradizione sia nel testo sia nel video musicale, come anche nelle esibizioni dal vivo. Questo approccio rende il brano un ponte tra tradizione e modernità e un momento rappresentativo dell'identità del gruppo. Infine, in *Divine*, tutte queste caratteristiche raggiungono una forma ancora più definita, sul piano testuale, musicale e visivo.

Il testo, come illustrato nel paragrafo 4.4.1, presenta numerosi rimandi alle tecniche del *pungsu* e a elementi della tradizione taoista. È un riferimento letterario di particolare rilievo il richiamo al celebre romanzo coreano 난장이가 쏘아올린 작은 공 *nanjangiga ssoaollin gong* ("Il nano che lancia una piccola palla"), scritto nel 1978 da Cho Se-hui. Il protagonista del romanzo è un uomo "piccolo", oppresso da un sistema sociale ingiusto, che sogna di lanciare una palla fino alla luna. Quest'ultima simboleggia quindi un sogno impossibile da raggiungere (Academy of Korean Studies, s.d., s.v. 난장이가 쏘아올린 작은 공). In *Divine*, gli Stray Kids sembrano riprendere il titolo del romanzo, sostituendo la parola 공 *gong* (palla) con il paronimo 곡 *gok* (canzone), nel verso "그렇게 쏘아 올린 곡 *du-du-du*" ("la canzone che ci ha fatto volare *du du du*"). Il riferimento a un'opera radicata nella cultura coreana collega, dunque, la musica del gruppo a un immaginario condiviso a livello nazionale (Kwon, 1995).

A differenza dei due brani precedenti, tuttavia, la componente della *noise music* non sembra manifestarsi in *Divine* attraverso la stessa aggressività sonora sperimentata in *God's Menu* e *Thunderous*. Ciò non significa, però, che la sperimentazione sonora scompaia: sul piano musicale, infatti, la base del brano fonde l'hip-hop *old-school* con l'R&B degli anni '90 con qualche motivo musicale della tradizione coreana (JYP Entertainment, 2025), come elementi ritmici riconducibili all'esecuzione del *janggu*, lo stesso strumento richiamato dal *gueum*. La sperimentazione sonora, dunque, non scompare, ma passa da una forma di rumore "aggressivo e provocatorio" ad una resa più equilibrata tra elementi tradizionali e sonorità moderne. Questo cambiamento potrebbe suggerire che il gruppo, giunto ad un momento avanzato del proprio percorso identitario, non abbia più bisogno di "urlare" il proprio essere unici e diversi dagli altri

con la stessa intensità delle fasi precedenti, ma possa affermarlo con maggiore sicurezza e consapevolezza.

Per quanto riguarda la resa visiva, invece, il modo in cui tutti questi elementi si sovrappongono nel video musicale ufficiale sarà oggetto di analisi nel capitolo 5. In questo capitolo si può citare la resa visiva del brano in una delle esibizioni più significative successive alla sua uscita. Ovvero l'esibizione ai *Mnet MAMA Music Awards* del 2025, uno dei principali premi della musica K-pop. L'esibizione del gruppo portava il nome di “*The K-pop Champion*”. Infatti, durante la premiazione, il gruppo ha vinto il proprio primo *Daesang* (*Grand Prize*) nella categoria album dell'anno con *KARMA*. L'esibizione si apre con un effetto scenico in cui sullo sfondo e sopra di esso vengono proiettate delle montagne, che richiamano i 산수화 *sansuhwa*, le pitture tradizionali di montagne e acqua della dinastia Joseon; così come, in un certo senso, anche le montagne dell'일월오봉도 *Irworobongdo*, celebre dipinto tradizionale coreano noto in inglese come *The Sun, Moon and Five Peaks*. Si tratta di un paravento pieghevole che veniva posto dietro al trono del re, a simboleggiare il sovrano come unione tra cielo e terra, e a legittimarne il mandato celeste (Jungmann, 2020). Questo dettaglio potrebbe essere letto come un ulteriore riferimento al tema del divino, centrale in questa canzone. Successivamente, si vede Seungmin in piedi su un carrello sospeso in aria a forma di nuvola, dal quale intona l'apertura del brano “salendo quasi fino a toccare il sole”. Tutti questi elementi richiamano l'immaginario delle figure immortali taoiste e il motivo del volo sulle nuvole presente in *Thunderous*. Un momento della coreografia ben visibile in questa esibizione, che invece non è presente nel video musicale, si trova subito dopo il ritornello, quando Han viene sollevato dai ballerini e fatto “volare” con un movimento molto fluido, come se si trovasse su una nuvola in movimento (Mnet K-POP, 2025, 6:51). La coreografia incorpora inoltre gesti ispirati alla danza tradizionale coreana, tra cui movimenti ritmici delle braccia che oscillano lateralmente, richiamando le danze di *pungmul* e *samulnori* (Mnet K-POP, 2025, 6:39, 7:29, 7:55). L'esibizione termina con la scritta 스키즈 *seukijeu* (abbreviazione di Stray Kids) proiettata sullo schermo, resa graficamente come se fosse stata scritta con un pennello e inchiostro, un ulteriore rimando alla tradizione. Nel frattempo, in alto ricompaiono le montagne già precedentemente menzionate, a chiudere l'esibizione con un effetto scenico grandioso

e d'impatto.

5. Analisi visiva di *Divine*

In questo capitolo si affronterà l'analisi visiva del video musicale di *Divine*, così da poter rispondere alla quarta domanda di ricerca riportata nel capitolo 3.1, in cui ci si chiedeva in che modo la dimensione visiva e quella testuale interagiscano tra loro nella costruzione del significato del brano. I criteri che verranno applicati per l'analisi sono stati elencati nel capitolo 3.5. Si è deciso di seguire l'ordine cronologico del video, così da facilitare la comprensione degli elementi presenti, seguendo i blocchi del testo della canzone: introduzione, strofa 1, pre-ritornello, ritornello, strofa 2, pre-ritornello, ritornello, *bridge* (o ponte), ritornello, *outro* (o finale).

5.1 Sinossi del video

Prima di procedere con l'analisi dettagliata, si fornirà una breve sinossi del video musicale nel suo complesso, data la complessità della struttura e la presenza di molti elementi in un tempo limitato. Innanzitutto, il video è stato pubblicato il 27 novembre 2025 sul canale YouTube della JYP Entertainment, l'agenzia di cui il gruppo fa parte.

Il video si apre e si chiude con la stessa sequenza: un'immagine reale che diventa un dipinto su una pergamena, che si stacca da quest'ultima per poi volare nel cielo. Questo tipo di sequenza crea una cornice, all'interno della quale si racchiude tutto il video. Non si può quindi affermare con certezza dove finisca la storia nel dipinto e dove inizi quella nella realtà, e viceversa. All'interno di questa storia, gli Stray Kids appaiono in scenari che uniscono ambientazioni in stile Joseon, quali una processione regale e una sala del trono, a un immaginario soprannaturale, dove si trovano le figure dei *dokkaebi*, talismani, altre figure soprannaturali che si vedono volare nel cielo, draghi e gesti rituali riconducibili a pratiche taoiste. Il video presenta quindi due realtà, quella regale e quella fantastica, che culminano con la trasformazione dei membri in un enorme drago, il quale conduce fisicamente il gruppo all'interno della sala del trono, dove i membri si rivelano come un collettivo di *dokkaebi*. Il video si chiude tornando esattamente al punto di partenza, come racchiuso in una struttura ad anello.

5.2 Apertura del video (0:01–0:16)

Il video inizia con Felix, ripreso in primo piano frontalmente, che tiene in mano un 부적 *bujeok* (talismano). Va notato come il colore del talismano sia diverso da quello

che di solito si può vedere in altri contesti, dove tali oggetti sono gialli con scritte rosse. In questo caso il talismano è color beige con scritte in nero, probabilmente per ragioni estetiche legate alla palette cromatica del video, che spesso utilizza tonalità neutre come il bianco, il nero e il beige. Felix soffia il talismano verso lo schermo e questo gesto si trasforma nella transizione alla scena successiva.

Si vede volare il talismano attraverso montagne che passano da paesaggio “reale” a paesaggio dipinto, in uno stile che sembra richiamare i *sansuhwa* (dipinti di montagne e acqua) e il paravento *Irworobongdo* (Sole, Luna e Cinque Vette). In entrambi questi tipi di dipinti, il paesaggio non è una semplice riproduzione della natura, ma diventa uno spazio carico di significati filosofici. Ad esempio, l'*Irworobongdo* è tradizionalmente associato alla figura del re, in quanto questo tipo di dipinto veniva collocato dietro il trono del sovrano, che sedeva al centro della composizione (cfr. 4.4.4). La sua figura poteva essere interpretata come un elemento di connessione tra cielo e terra (Jungmann, 2020). Si veniva così a creare un'immagine altamente cosmica e simbolica dell'autorità regale.

Nella scena successiva, si vedono comparire due scie di inchiostro: la prima che, saltando, passa da una montagna all'altra, mentre la seconda, girando su sé stessa, si trasforma in un drago. La prima scia assume sembianze umane e si posa sulla testa del drago, che in questo momento è diretto verso lo spettatore. Tutto questo avviene mentre, come sottotitolo, compare il primo verso della canzone: “*all we need is love, dreams and Stray Kids*” (tutto quello di cui abbiamo bisogno sono l'amore, i sogni e gli Stray Kids). Va sottolineato che questa è l'unica frase che compare scritta nel video, il che contribuisce a conferirle un'importanza maggiore a livello visivo. Nonostante ciò, il verso “*all we need is love, dreams and Stray Kids*” non descrive né spiega ciò che viene mostrato: non vi è un nesso tra la figura stilizzata che si trova sopra al drago, l'ambientazione e la frase d'apertura del testo. Si può quindi parlare di *relais* o complementarità tra testo e immagine (Barthes, 1977). Le parole trasmettono un messaggio autonomo, mentre le immagini sviluppano allo stesso tempo un altro livello di significato, attraverso riferimenti a dipinti tradizionali coreani, alla presenza di talismani e del drago. Questi elementi inseriscono il gruppo in un universo simbolico costruito tramite l'immaginario tradizionale coreano.

La composizione creatasi si trasforma poi in una singola figura, la quale

indossa una maschera tradizionale dagli occhi vuoti, ha le fauci spalancate e si trova in piedi su una nuvola (Figura 1). Il particolare dello stare in piedi su una nuvola era presente anche in *Thunderous*, dove veniva esplicitamente fatto riferimento a questo gesto nel testo della canzone (cfr. 4.3.2). Volando via, questa figura disegna con la propria scia il titolo del brano *sinseonnoreum* (Divine) con un effetto ad inchiostro. La telecamera si allontana, rivelando che l'intera scena era un dipinto appeso ad una pergamena in orizzontale. Si può ipotizzare che questa pergamena sia collocata nella sala del trono reale, in quanto sullo sfondo si può vedere l'*Irworobongdo*, citato in precedenza. Infine, il dipinto si stacca dalla pergamena e vola in aria, segnando il passaggio alla sequenza successiva.



Figura 1. Figura con maschera sopra alla nuvola (0:12), *신선놀음* (Divine)

M/V, JYP Entertainment, 2025

La sequenza d'apertura introduce, già nei primi secondi, la maggior parte degli elementi e dei temi che caratterizzano tutto il video. Il passaggio dal paesaggio realistico delle montagne a quello dipinto e, infine, la rivelazione che tutto questo si trovava contenuto in una pergamena possono suggerire l'ingresso in una dimensione fantastica e simbolica. La pergamena assume una funzione significativa, in quanto racchiude la scena iniziale che lo spettatore ha osservato e anticipa la struttura ad anello del video.

5.3 Introduzione (0:16–0:34)

Nella sequenza successiva al volo del dipinto, Seungmin appare seduto sulla pergamena stessa, mentre vola in cielo, pronunciando il primo verso vero e proprio della canzone, ovvero “*ascending, I take off, touch the sun*” (salgo, mi innalzo, tocco

il sole). Seungmin indossa una versione moderna di un *hanbok* bianco, con accessori neri e un 노리개 *norigae* (pendente ornamentale tradizionale) bianco al collo (Figura 2). In questo momento della sequenza si può parlare di ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006), in quanto l'immagine conferma in maniera quasi letterale il contenuto delle parole.



Figura 2. Seungmin sulla pergama (0:25), 신선놀음 (*Divine*) M/V, JYP Entertainment, 2025

In parallelo con la scena che avviene nel cielo, sulla terra si vede svolgersi una processione, creando così due piani visivi distinti, che non arrivano mai a toccarsi. La processione sembra richiamare l'immaginario della corte della dinastia Joseon, in quanto sono visibili due figure a cavallo, alcuni portatori di bandiere, alcune figure che portano un 가마 *gama* (palanchino) e diversi musicisti. In particolare, il *gama*, durante la dinastia Joseon, non costituiva soltanto un mezzo di trasporto, ma veniva utilizzato anche per rappresentare la posizione sociale della persona che lo utilizzava. Infatti, il tipo di palanchino poteva variare in relazione allo status del suo utilizzatore. Il 연 *yeon* era associato al sovrano ed era più sfarzoso e decorato, mentre i nobili e i funzionari di corte utilizzavano dei modelli più semplici (Neff, 2018; Park, 2026). Quello raffigurato nel video ha un tetto con dei drappaggi sporgenti ed è di dimensioni maggiori, caratteristiche che permettono di ipotizzare che si tratti di un *yeon*.

Le figure della processione indossano tutte vestiti e maschere neri e 갓 *gat* (cappello tradizionale). Fanno eccezione i danzatori e i musicisti in fondo alla processione, i quali indossano il 상모 *sangmo*, un copricapo tradizionale usato nelle danze folkloristiche, come il *pungmul*, che compariva anche in *Thunderous*. È un cappello dotato di un lungo nastro fissato su un supporto rotante, il quale, attraverso

dei movimenti oscillatori della testa, il danzatore fa roteare in aria. Questo gesto richiede una notevole abilità tecnica in quanto, nel mentre, il danzatore deve anche riuscire a suonare un tamburo o un gong (Kim, s.d.). Nella processione si vede anche un leone bianco, figura che era già presente in *Thunderous*, ma che qui è rappresentato in una tonalità bordeaux.

Successivamente, nel momento in cui Seungmin canta “*this is the way I have my fun*” (questo è il modo in cui mi diverto), la ripresa torna su di lui, che si muove sulla pergamena in maniera più giocosa, quasi ad esprimere fisicamente il divertimento a cui fa riferimento il testo. In questo caso si può parlare di ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006), poiché il comportamento del cantante conferma il testo in maniera visiva.

Tutti questi elementi collocano la scena in un immaginario storico ben preciso, ovvero quello dell’era Joseon e conferiscono alla scena un carattere quasi cerimoniale. La presenza di musicisti, in particolare di tamburi (*buk*), introduce un riferimento alla dimensione performativa, che, come si è visto nel corso dell’analisi del corpus, era presente anche in *Thunderous*. Infine, come scena di passaggio alla sequenza successiva, si vedono quattro figure vestite di bianco volare nel cielo e scendere verso la terra.

5.4 Strofa 1 (0:35–0:54)

Felix entra nell’inquadratura da sinistra, indossando una versione moderna di un *hanbok* rosso e un paio di occhiali del marchio *Gentle Monster*, del quale è ambasciatore (Toy, 2026). Questo dettaglio è importante da menzionare in quanto si riproporrà anche in seguito per altri due membri del gruppo. Felix si muove e balla liberamente mentre pronuncia “*just do what I want to do*” (faccio quello che voglio). Il modo in cui Felix si muove libero e spontaneo costituisce un caso di ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006), poiché il comportamento del cantante conferma visivamente il testo della canzone. La scena si svolge all’aperto, in una spianata circondata da montagne, mentre intorno a Felix sono presenti le figure vestite di nero della processione, già menzionata nella sequenza precedente. La telecamera poi inizia a ruotare su sé stessa, seguendo il movimento di Felix, permettendo allo spettatore di osservare l’ambiente che circonda il cantante. Nel momento in cui Felix pronuncia *geureoke ssoa ollen gok* (la canzone che ci ha fatto volare), la telecamera viene spinta

verso l'alto e l'inquadratura si sposta quindi verso il cielo, mostrando due delle figure vestite di bianco comparse alla fine della sequenza precedente. Il riferimento al gesto di lanciare qualcosa verso l'alto viene accompagnato dal movimento della telecamera verso il cielo. Anche in questo caso, quindi, parole e immagini trasmettono lo stesso contenuto. Subito dopo, in corrispondenza del “*du du du*”, compaiono numerosi talismani lanciati dal basso verso l'alto. La telecamera torna poi verso il basso, dove continua a seguire i movimenti di Felix.

Questa tipologia di inquadratura permette di osservare lo spazio circostante e, nel corso della sequenza, si rivela sullo sfondo una grande scalinata con quattro livelli. Su ciascun livello sono disposte numerose figure vestite di nero, mentre al centro del primo livello, partendo dal basso, si trova Changbin, il quale non indossa un *hanbok*, ma dei semplici vestiti bianchi. La sua figura risalta immediatamente rispetto alle altre, perché è l'unica vestita di un colore chiaro (Figura 3). Quando Changbin inizia il proprio rap, la telecamera effettua un rapido zoom su di lui, fino ad arrivare a un primo piano. Le inquadrature successive sono un susseguirsi di immagini ravvicinate e immagini più distanti, per mostrare sia la scena nel suo complesso, sia Changbin. Si riescono così a notare le montagne sullo sfondo, che richiamano quelle presenti nella pergamena della prima sequenza, e l'insieme delle figure vestite di nero intorno a Changbin, che ad un certo punto iniziano a danzare.



Figura 3. Changbin e le figure che danzano (0:46), *신선놀음 (Divine) M/V*, JYP Entertainment, 2025

In questa scena viene cantata “*make a new culture*” (creo una nuova cultura), frase che è stata al centro dell'analisi nel capitolo precedente, in quanto introduceva il concetto di creazione della nuova cultura dalla fusione di elementi tradizionali e

moderni (cfr. 4.4.1). Le immagini presenti in questa sezione non rappresentano letteralmente la creazione di una nuova cultura. Tuttavia, attraverso la giustapposizione compositiva di elementi visivi contrastanti, secondo il principio della composizione dell'immagine discusso da Kress e van Leeuwen (2006), essi costituiscono l'incontro tra elementi tradizionali e contemporanei. Da una parte, infatti, sono presenti una processione, delle persone a cavallo, delle figure mascherate, degli strumenti tradizionali coreani; dall'altra vi sono i membri degli Stray Kids, la loro esibizione, la base musicale non tradizionale e perfino, nel caso di Felix, elementi contemporanei come gli occhiali della *Gentle Monster* e nel caso di Changbin, vestiti non riconducibili alla tradizione coreana.

In questa sequenza quindi l'immagine mostra visivamente il significato della “*new culture*”, ovvero la fusione tra modernità e tradizione. La scalinata e la disposizione ordinata delle figure conferiscono all'intera scena un carattere strutturato e quasi cerimoniale. Inoltre, il contrasto cromatico rende sia Felix sia Changbin i punti focali delle immagini in cui compaiono, mentre la danza delle figure sulla scalinata trasforma la disposizione statica in una vera e propria esibizione. La presenza delle figure vestite di nero e il paesaggio montuoso circostante mantengono il collegamento con l'immaginario tradizionale mostrato dall'inizio del video.

5.5 Pre-ritornello (0:54–1:03)

Nella scena successiva, l'ambientazione si sposta all'interno di un edificio, presumibilmente di un *hanok*. Sono visibili solo le pareti interne, che presentano caratteristiche riconducibili a un ambiente tradizionale coreano. Tuttavia, non avendo ulteriori particolari, non si può identificare con certezza l'edificio come un *hanok*. La telecamera è collocata in basso rispetto a Hyunjin, il quale viene ripreso mentre guarda direttamente verso l'obiettivo. Questo tipo di angolazione contribuisce a conferire a Hyunjin una posizione di rilievo (Kress & van Leeuwen, 2006). Alle pareti e al soffitto sono appesi numerosi fogli di carta, sui quali sono presenti delle scritte in *hanja*. Hyunjin indossa un abito bianco e nero e gioielli del marchio *Cartier*, di cui è ambasciatore (Banovic, 2024). Si può notare una somiglianza tra questa scena e quella di *Thunderous* incentrata sempre su Hyunjin, in cui il cantante compariva all'interno di un *hanok* alle cui pareti erano stati appesi volantini e diversi fogli di carta. In seguito, la telecamera riprende la scena dall'alto, per poi passare a ruotare intorno a Hyunjin,

che tiene in mano un pennello tradizionale coreano e danza mentre pronuncia “*nolmyeo mandeun masterpiece*” (un capolavoro creato divertendomi). Secondo quanto riportato nel *making film* del video, in questa parte Hyunjin doveva muoversi come un 미친놈 *michinnom* (pazzo), sottolineando il carattere libero della sua danza (Stray Kids, 2025). In questa scena il riferimento all’arte si riscontra visivamente nella presenza del pennello tenuto in mano da Hyunjin e nella sua danza libera e spontanea. Si tratta quindi di una ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006), in quanto il testo parla di “capolavoro” e l’immagine sembra richiamare due tipologie di processi artistici.

Successivamente, compare una delle figure vestite di nero già presenti nelle scene precedenti. Si tratta di un *dokkaebi*, figura menzionata durante l’analisi di *Thunderous*, introdotta in quanto, secondo Felix, si poteva ricollegare all’immaginario del gruppo nella canzone (cfr. 4.3.4). Il *dokkaebi* costituisce una figura ricorrente nelle fiabe coreane. Generalmente, viene rappresentato sia come un essere che porta gioia e felicità agli esseri umani, sia come responsabile di arrecare loro problemi. Secondo la tradizione, i *dokkaebi* avrebbero origine da utensili domestici abbandonati. La loro presenza viene generalmente associata a luoghi oscuri e umidi, nei quali tendono a manifestarsi soprattutto durante le ore notturne. Nonostante la loro natura soprannaturale, queste figure sono spesso rappresentate mentre cantano e danzano. La loro iconografia presenta generalmente alcuni elementi distintivi, tra cui le corna, gli occhi particolarmente sporgenti e una bocca ampia, caratterizzata da denti lunghi e appuntiti (Zong, 1982). Le caratteristiche appena descritte sono presenti nelle maschere indossate dalle figure vestite di nero che ricorrono nel video, che d’ora in avanti verranno sempre denominate con il nome di “*dokkaebi*”.

In questa scena, il *dokkaebi* tiene in mano un 호리병 *horibyeong*, una bottiglia dalla forma simile a una fiaschetta, storicamente utilizzata per contenere bevande alcoliche. Accanto a questa figura compare del fumo nero, che sembra dissolversi nell’aria e che viene utilizzato come elemento di transizione (Figura 4). Durante uno di questi cambi di ripresa, la telecamera si trova all’altezza di Hyunjin e permette di vedere che, alle sue spalle, vi è un tavolo ricoperto di numerosi talismani. Alcuni di questi cadono dal cielo o sono tenuti in mano da Hyunjin, permettendo di leggere su alcuni di essi la scritta “Stray Kids”. In questo momento Hyunjin pronuncia “*if you*

want more follow me” (se vuoi di più, seguimi). In questo caso, il rapporto tra immagine e testo è sia di ancoraggio sia di complementarità (Barthes, 1977). Il testo invita l’ascoltatore a seguire il cantante, mentre sullo schermo compare la scritta Stray Kids nei fogli che volano in aria. Nell’immagine, quindi, l’azione del seguire non è rappresentata visivamente, ma è rappresentato chi si deve seguire. In questo senso, l’immagine aggiunge un’informazione che completa il significato del testo.



Figura 4. Dokkaebi con in mano un horibyeong (0:57), 신선놀음
(Divine) M/V, JYP Entertainment, 2025

La scena cambia di nuovo grazie al passaggio del fumo nero e la telecamera si sposta su I.N, che tiene in mano lo stesso *horibyeong* di cui prima. I.N indossa una giacca di pelle rossa e una collana con una croce, apparentemente di *Damiani*, marchio di cui è ambasciatore (Damiani, 2025). Il cantante fa ruotare la bottiglia con un movimento circolare, mentre pronuncia “*reviving, vibing*” (ravvivare, divertirsi). In seguito, l’ambientazione cambia e si torna all’esterno, dove la ripresa avviene dall’alto: I.N si trova al centro e guarda verso la telecamera in alto, mentre intorno a lui sono presenti numerosi *dokkaebi* che tengono in mano un ventaglio. I *dokkaebi* abbassano simultaneamente i ventagli verso I.N, creando una composizione fortemente centrata sulla sua figura. L’ambiente circostante è scuro; l’unica fonte di luce proviene dal basso a sinistra e illumina I.N, separandolo visivamente dalle figure circostanti. In questo caso si può parlare del concetto di salienza (*saliency*) elaborato da Kress & van Leeuwen (2006), secondo cui la posizione, la dimensione e il contrasto di un elemento nell’inquadratura ne determinano la percezione agli occhi dello spettatore. Questa scelta conferisce alla figura di I.N una rilevanza visiva maggiore rispetto alle altre figure.

Dal punto di vista culturale, questa sequenza riprende alcuni degli elementi già introdotti nelle sequenze precedenti. L'ambientazione, i fogli scritti e i talismani in *hanja*, il pennello e l'uso dell'inchiostro costituiscono un riferimento alla produzione artistica tradizionale coreana. Allo stesso tempo, però, la presenza di elementi contemporanei legati ai cantanti, come i gioielli indossati da entrambi i membri in questa sequenza, crea una sovrapposizione tra tradizione e modernità, che si era già riscontrata in precedenza nel caso di Felix. Questo contrasto contribuisce a costruire quell'incontro tra cultura coreana e identità contemporanea ricorrente nel filone narrativo degli Stray Kids. Particolarmente significativa è la presenza ricorrente delle figure dei *dokkaebi*, le quali permettono di inserire gli Stray Kids in uno scenario soprannaturale, come già discusso sia in *Thunderous* sia in parte anche in *God's Menu*. In aggiunta, l'*horibyeong* e il fumo nero assumono la funzione importante di passaggio e collegamento tra le varie scene.

5.6 Ritornello (1:04–1:23)

Nella sequenza successiva si ritorna allo spazio aperto mostrato all'inizio del video, con Bang Chan come protagonista, mentre tiene in mano un grande ventaglio che apre verticalmente, coprendosi metà del volto. Sulla superficie del ventaglio è raffigurata una tigre, rappresentata secondo l'iconografia 민화 *minhwa* (pittura popolare coreana) (Figura 5). L'inquadratura si allarga mentre Bang Chan compie un giro su sé stesso e colpisce l'aria con il ventaglio, creando un'onda d'urto, che colpisce e spazza via le figure dei *dokkaebi* intorno a lui.



Figura 5. Bang Chan con ventaglio rappresentante una tigre (1:04),
신선놀음 (Divine) M/V, JYP Entertainment, 2025

Vale la pena, a questo proposito, fare una precisazione più ampia sulla figura della tigre, data la sua ricorrenza sia in questo video sia, più in generale, nella cultura popolare coreana. La Corea si è storicamente identificata con questo animale al punto da essere talvolta descritta come “il paese delle tigri”. La presenza della tigre siberiana nella penisola coreana è attestata sin dall’antichità, come testimoniano le numerose narrazioni sull’incontro tra uomini e tigri già presenti nel *삼국사기 Samguksagi*, una delle principali fonti storiografiche della Corea antica. Secondo Canda (1981), la tigre è infatti protagonista del 13% delle narrazioni del folklore coreano, risultando il secondo animale più rappresentato dopo l’essere umano. La sua rappresentazione è tuttavia tutt’altro che univoca: accanto a racconti in cui la tigre appare feroce e minacciosa nei confronti dell’uomo, ne esistono altrettanti in cui viene ritratta in chiave comica o ingenua. In tal senso, celebre è la fiaba *호랑이와 꽃감 horangiwa gotgam* (la tigre e il cachi essiccato), in cui l’animale arriva a credere che il cachi sia una creatura più temibile di lei, poiché è riuscito a far smettere di piangere un bambino. La tigre è quindi capace di incarnare tanto il pericolo quanto la vulnerabilità, tanto la forza quanto l’ingenuità. Questo animale compare frequentemente sia nelle storie del folklore sia nei proverbi ed espressioni idiomatiche, il che suggerisce che il rapporto con la tigre costituisca una componente profondamente radicata nell’esperienza quotidiana dei coreani fin dall’antichità. Espressioni quali *호랑이도 제 말 하면 온다 horangido je mal hamyeon onda*, equivalente al proverbio italiano “parli del diavolo e spuntano le corna”, e *호랑이 담배 피우던 시절 horangi dambae piudeon sijeol*, utilizzata per indicare un passato molto remoto (il “c’era una volta” italiano), sono utilizzate tutt’oggi e testimoniano come la tigre sia divenuta parte integrante del linguaggio e della cultura popolare. La sua presenza ha contribuito dunque alla costruzione di un repertorio culturale attraverso il quale generazioni di coreani hanno familiarizzato con storie, immagini e insegnamenti associati all’animale (Yi, 2025). L’immagine della tigre come simbolo di potenza e coraggio è stata anche utilizzata in ambito storico, entrando successivamente a far parte dell’immaginario collettivo. Infatti, la Corea viene definita “terra delle tigri” non solo perché questi animali furono presenti in gran numero nella penisola sin dall’antichità (fino alla loro completa scomparsa), ma anche perché nel 1908, in piena epoca coloniale, il poeta e storico Choi Namsun utilizzò la figura della tigre per rappresentare il proprio paese. Nello specifico,

egli elaborò l'immagine della Corea come una tigre eretta, con gli artigli rivolti verso la Manciuria, in una forma che richiamava quella della penisola. Tale rappresentazione intendeva trasmettere un'immagine di forza e resistenza nazionale, in aperta contrapposizione alla rappresentazione di debolezza e inferiorità che l'impero giapponese associava al paese. Sul piano religioso e simbolico, la tigre è frequentemente rappresentata come guardiana, capace di allontanare gli spiriti maligni e di svolgere, in quanto emissaria del *sansin* (dio della montagna), una duplice funzione di punizione degli atti malvagi e di protezione dei virtuosi (Seeley & Skabelund, 2015). Il *sansin* è una divinità della tradizione animistica coreana, venerata soprattutto nei contesti rurali come protettore dei monti. È spesso raffigurato attraverso la figura della tigre o con una tigre vicina, mentre si trova sulla vetta di una montagna, la quale assume particolare importanza in quanto simbolicamente rappresenta il suo dominio e la sua vicinanza al cielo (National Folk Museum of Korea, 2013, p.179). La tigre raffigurata nel ventaglio di Bang Chan si inserisce pienamente in questo immaginario: come osserva Jungmann (2020), la sua iconografia, di origine Han e legata alla tradizione degli eremiti taoisti, giunse in Corea associandosi proprio al *sansin*. La sua presenza nel ventaglio potrebbe dunque essere letta come un richiamo simultaneo a più livelli dell'immaginario tradizionale coreano, incorporando quello spirituale, quello della forza e del potere, e quello, più recente, dell'identità nazionale. Si può notare come questa interpretazione sembri coerente con il gesto stesso di Bang Chan, che con il ventaglio produce l'onda d'urto capace di spazzare via le altre figure presenti in scena.

Nella scena successiva, compare Changbin in un primo piano obliquo e laterale. Questa ripresa mette in evidenza il suo volto, mentre sullo sfondo si vedono volare i talismani e le figure vestite di nero spinte dal vento creato dal ventaglio di Bang Chan. Changbin urla “*watch it go pop*” (guarda come esplode), riprendendo una caratteristica che era stata introdotta in *Thunderous*, dove si definiva “*the shouting one*”. Anche il suo urlo, quindi, sembra avere la forza di spazzare via i talismani e i *dokkaebi*. Tra queste figure compare anche un uomo vestito con un *hanbok* nero molto elaborato. Dalle decorazioni dorate del suo vestito si può ipotizzare che appartenga ad un alto rango sociale della dinastia Joseon. Le frasi “*This, that, new pop*” e “*Watch it go pop*” sono quindi accompagnate dall'onda d'urto generata dal ventaglio di Chan e

dall'urlo di Changbin. In tale verso, il termine inglese "pop" viene utilizzato con doppio valore semantico, sia come sostantivo (il "nuovo pop", la nuova musica), sia come verbo (esplodere). Applicando la distinzione di Barthes (1977), si può osservare come il primo pop, nel senso di nuova musica, non ha un riferimento visivo diretto e quindi si può parlare di complementarità; mentre il secondo pop, ovvero l'azione di esplodere, si può visivamente osservare dall'onda d'urto che sembra essere provocata dall'urlo di Changbin, per cui il rapporto è di ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006).

Nella scena successiva, compare Lee Know in primo piano, vestito anche lui di bianco e nero con un grande ventaglio tra le mani. Mentre danza fa ruotare il ventaglio attorno a sé, pronunciando la sequenza fonosimbolica *deong gideok kung deoreoreo*, già analizzata nel capitolo 4. L'inquadratura si allarga e rivela che Lee Know si trova davanti ad un palazzo reale, sulle cui scale è seduta una figura vestita di nero che suona un 가야금 *gayageum*, strumento tradizionale coreano. La sequenza di *deong gideok kung deoreoreo* presenta un caso di ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006). La formula fonosimbolica, già analizzata nel capitolo 4, viene accompagnata dalla danza di Lee Know, un movimento privo di rimandi ad una coreografia riconoscibile, ma comunque percepibile come più vicino ad una danza di ispirazione tradizionale, che ad un movimento coreografico contemporaneo. L'ambientazione del palazzo reale è fortemente tradizionale, nella quale vi è inoltre la presenza di un suonatore di *gayageum*, altro elemento culturale coreano. La ridondanza, quindi, non è solo nel rapporto diretto tra suono onomatopeico e gesto coreografico, ma si estende all'intera inquadratura: elemento fonosimbolico, danza e scenografia confluiscono tutti nello stesso registro culturale, amplificando l'elemento della tradizione coreana.

Infine, la scena ritorna allo spazio iniziale, dove compare I.N, inizialmente nascosto dietro una maschera nera, che rimuove dal volto mentre pronuncia "*we make it right*". L'inquadratura frontale, posta alla sua stessa altezza, lo colloca al centro della composizione, mentre alle sue spalle è visibile la scalinata in cui all'inizio del video si trovava Changbin. Ai lati di I.N, invece, si vedono quattro talismani sospesi in aria, che cadono improvvisamente verso il suolo. La telecamera segue questo movimento e attraverso una rotazione si passa alla sequenza successiva.

5.7 Strofa 2 (1:23–1:43)

La seconda strofa del brano si apre con Han sospeso in aria, mentre pronuncia la frase “*fall out from the real world*” (cadere dal mondo reale), per poi ricadere a terra. Subito dopo, impugna un grande ventaglio, simile a quello precedentemente utilizzato da Lee Know, e inizia a farlo ruotare. Nel momento in cui pronuncia “이젠 지구도 모자라 승천해 하늘로” *ijen jigudo mojara seungcheonhae haneullo* (ora, persino la terra non è abbastanza, ascendo verso il cielo) dà un colpo con il ventaglio verso l’alto e compaiono dei talismani che volano nella stessa direzione. Alla fine della sequenza, Han apre il ventaglio e al suo interno compare una grande tigre, uguale a quella presente nel ventaglio di Bang Chan in stile *minhwa*. Leggendo questa sequenza attraverso i criteri di Kress e van Leeuwen (2006), si può innanzitutto sottolineare come il contrasto cromatico tra Han, vestito di bianco, e le figure circostanti, vestite di nero, determini una marcata salienza della figura del cantante. La differenza cromatica, come anche il fatto che la sua figura sia in mezzo all’inquadratura, permette di distinguere Han immediatamente da tutti gli altri elementi presenti nella scena. In questa sequenza, un ruolo particolarmente rilevante è svolto anche dai vettori. Il gesto con cui Han dirige il ventaglio verso l’alto nel momento in cui pronuncia *haneullo* (verso il cielo), accompagnato dalla traiettoria ascendente dei talismani, costruisce una direzione visiva che orienta lo sguardo dello spettatore verso l’alto.

Nella scena successiva compare Hyunjin, che indossa un 두루마기 *durumagi* nero sopra gli abiti bianchi. Il *durumagi* è un tipo di soprabito tradizionale coreano, lungo e generalmente indossato sopra gli altri elementi del *hanbok*. In particolare, quello indossato da Hyunjin in questa sequenza è lo stesso *durumagi* indossato dalla figura di rango elevato, spazzata via da Bang Chan nel ritornello. Hyunjin si trova all’interno della sala principale del palazzo, riconoscibile dalla presenza del dipinto *Irworobongdo* (Sole, Luna e Cinque Vette) sul muro dietro al trono (cfr. 5.2). Hyunjin si muove liberamente all’interno della stanza e intorno a lui compaiono i *dokkaebi*, che in questo caso, oltre alle maschere nere, indossano anche gli 한삼 *hansam*, degli elementi tessili che si applicano alle maniche del *hanbok*. Questi ultimi di solito vengono utilizzati nelle danze tradizionali coreane, in quanto, durante il movimento delle braccia, permettono di rendere maggiormente visibili i gesti, producendo dei movimenti ampi e fluidi (Korea.net, 2014). Successivamente, Hyunjin è seduto sul

trono e indossa il 먼류관 *myeonryugwan*, un copricapo cerimoniale, di solito indossato dal re. A questo copricapo sono attaccati dei fili di perle che scendono circondando il viso del sovrano: la valenza simbolica di questo particolare è quella di ricordare al sovrano di controllare i propri sentimenti e desideri personali, mantenendo un atteggiamento di umiltà (Geullimja, 2018). Hyunjin, nella scena, si toglie il copricapo, per poi continuare a muoversi nella stanza. La presenza del *myeonryugwan* e il fatto che l'ambientazione sia quella della sala del trono, permettono finalmente di capire che la figura che compare più volte, dal ritornello in poi, è quella del sovrano. Il gesto di rimozione del copricapo da parte di Hyunjin potrebbe essere letto come un rifiuto delle regole e della necessità di reprimere le proprie emozioni, rivendicando così la possibilità di esprimere liberamente sé stesso. In questa scena Hyunjin pronuncia la frase “우리네 모습에 범도 지레 겁먹고 꿈무니 뒤로 숨겨” *urine moseube beomdo jire geommeokgo kkongmuni dwiro sumgye* (persino la tigre, intimorita dal nostro aspetto, si spaventa e si nasconde con la coda tra le zampe). Questo verso è significativo, seppure non presenti un riscontro visivo, in quanto cita la tigre, animale di cui si è già precedentemente parlato in quanto fondamentale per l'immaginario culturale coreano (cfr. 5.6). Il fatto che persino la tigre sia intimorita dagli Stray Kids può essere interpretato come una rappresentazione simbolica della forza attribuita al gruppo, capace di incutere timore persino ad un animale tradizionalmente associato alla potenza.

Nella scena successiva, è invece il re a sedere sul trono indossando il *myeonryugwan*, mentre Hyunjin è dietro di lui e gli applica un talismano giallo sulla fronte, pronunciando “little punk, 애들 다시 줄 서 해 줄게 선도” *aedeul dasi jul seo hae julge seondo* (piccolo teppista, ti rimetterò di nuovo in fila e farò da guida) (Figura 6). Il linguaggio colloquiale e provocatorio, unito al gesto diretto sul corpo del re, contrasta con la solennità che la scena sembrerebbe voler richiamare attraverso l'ambientazione e gli abiti. La combinazione di gesto, parola e ambientazione trasforma l'autorità tradizionale in una figura da poter schernire.



Figura 6. Hyunjin applica il talismano sulla fronte del re (1:41),
 신선놀음 (Divine) M/V, JYP Entertainment, 2025

5.8 Pre-ritornello (1:43–1:52)

La sequenza successiva si apre con I.N seduto davanti a un grande ventaglio appeso, raffigurante una tigre. Questa rappresentazione si distingue da quella dei ventagli precedenti, dove la tigre era resa prevalentemente in bianco e nero. In questo caso, invece, l'animale è inserito in un ambiente naturale, suggerito dalla presenza di vegetazione e di un tronco sullo sfondo. Inoltre, questa raffigurazione presenta maggiore varietà cromatica e un più elevato livello di dettaglio. Anche le caratteristiche della tigre risultano significative. La sua presenza sembra richiamare infatti i canoni delle rappresentazioni di tigri diffuse in Corea durante il XVIII secolo. In queste raffigurazioni, l'animale veniva generalmente rappresentato con una possente corporatura, una coda lunga e sinuosa, il pelo folto e uno sguardo intenso. Un ulteriore elemento ricorrente in queste rappresentazioni è la presenza del pino, raffigurato anche sullo sfondo del ventaglio usato in questa scena. Nella tradizione coreana, il pino assume un valore sacro, in quanto è tradizionalmente associato ai principali momenti di passaggio dell'esistenza umana, ovvero la nascita e la morte (Yi, 2025).

Il passaggio tra le scene avviene attraverso un ritmico accendersi e spegnersi delle luci, alla cui alternanza corrisponde la comparsa e la scomparsa dei *dokkaebi*, che indossano gli *hansam* (Figura 7). In uno di questi cambi di luce e di ambientazione, I.N è ripreso in piedi davanti a un paravento raffigurante una tigre. Anche in questa scena, come quella in cui compariva da solo (cfr. 5.5), la luce proviene da sinistra e dal basso, mettendo in risalto la sua figura, mentre del paravento risulta visibile solo

la parte finale della tigre, sul lato destro dello schermo, ovvero l'unico punto raggiunto dalla luce. Successivamente, I.N è seduto dentro a un *gama*, lo stesso tipo di palanchino già comparso nella processione all'inizio del video.



Figura 7. I.N davanti al ventaglio rappresentante la tigre (1:45), *신선놀음*
(Divine) M/V, JYP Entertainment, 2025

Nella scena successiva è invece Lee Know ad essere seduto nel *gama*, circondato dai *dokkaebi* vestiti di nero. In questa scena, in particolare, Lee Know è illuminato da una fonte di luce posta frontalmente, alla stessa altezza della telecamera. Questa luce produce un cerchio luminoso, al cui interno si vede Lee Know, il *gama* e alcuni *dokkaebi* che lo circondano. L'intera scena presenta delle caratteristiche tradizionali coreane (il *gama*, il paravento sullo sfondo con la tigre, i *dokkaebi*), ma la frase pronunciata da Lee Know è interamente in inglese ("reviving, vibing, reboot the world"). Si può quindi parlare di un vero e proprio contrasto tra i due canali semiotici. Quella che a prima vista sembra una divergenza, in realtà è una delle caratteristiche più distintive dell'identità del gruppo, già emersa sia nel capitolo 4 sia nel corso dell'analisi del video, ovvero l'uso di elementi della tradizione coreana per veicolare un'identità al tempo stesso contemporanea e globale.

Sul piano dei riferimenti culturali, questa sequenza presenta un ricorrente richiamo all'iconografia della tigre, qui rappresentata con alcune differenze, ma ancora fortemente connotata sul piano simbolico (cfr. 5.6). Tale ripetizione sembra rafforzare, sul piano visivo, l'idea di forza e potenza attribuita al gruppo e introduce il tema di passaggio e trasformazione, che troverà il suo vero sviluppo nella parte conclusiva del video.

5.9 Ritornello (1:53–2:11)

Nella sequenza successiva, davanti al paravento con la tigre, si vedono I.N, Felix, Han e Seungmin (in questo ordine, da sinistra a destra) disposti uno di fianco all'altro, immobili, mentre pronunciano all'unisono la frase “*we make it right, we make it right*”. Particolarmente significativa è la distribuzione cromatica degli abiti: I.N e Felix, sulla sinistra, indossano il rosso, mentre Han e Seungmin, sulla destra, indossano il bianco. L'immagine sembra composta da due metà speculari, un'impressione rafforzata anche dalla gestualità: Felix e Han, al centro, assumono la stessa posa, così come I.N e Seungmin, ai lati (Figura 8). Ne risulta una struttura compositiva perfettamente simmetrica. In termini di grammatica visiva, questa organizzazione può essere messa in relazione con la nozione di *framing* elaborata da Kress e van Leeuwen (2006). Secondo questo concetto, gli elementi di una composizione vengono visivamente raggruppati o distinti. In questa scena è possibile individuare diversi livelli di raggruppamento: un primo livello comprende l'intero gruppo dei quattro membri; un secondo livello è determinato dalla distribuzione cromatica, che associa I.N e Felix da una parte e Han e Seungmin dall'altra; un terzo livello emerge invece dalla gestualità, attraverso la corrispondenza tra Felix e Han e I.N e Seungmin. La scena presenta dunque una sovrapposizione di diversi criteri di organizzazione visiva che, pur creando raggruppamenti differenti, convergono nel costruire una composizione fortemente simmetrica e bilanciata.



Figura 8. I.N, Felix, Han e Seungmin creano un'immagine speculare (1:56),

신선놀음 (Divine) M/V, JYP Entertainment, 2025

La scena successiva introduce Lee Know al centro di un cerchio formato dai *dokkaebi* che danzano, mentre compie un gesto che potrebbe essere interpretato come meditativo. Lee Know ha infatti gli occhi chiusi, il corpo composto e solleva le mani verso l'alto per poi riportarle verso il petto. Tuttavia, il *making film* permette di precisare questa interpretazione. Il gesto si ricollega al raccoglimento dell'energia vitale, ovvero del *qi* (氣) o 기 *gi* in coreano (Stray Kids, 2025). In seguito, Lee Know ripete lo stesso gesto, ma questa volta si trova seduto a gambe incrociate davanti al ventaglio raffigurante la tigre, nello stesso luogo in cui precedentemente era seduto I.N (Figura 9). Questa scena è particolarmente significativa, in quanto il raccoglimento del *qi* o *gi*, secondo la tradizione taoista, era una delle diverse pratiche associate alla trasformazione del corpo e al raggiungimento di uno stato superiore. Si poteva infatti diventare un *sinseon*, e quindi raggiungere l'immortalità, sia grazie alla coltivazione dell'energia vitale sia attraverso pratiche respiratorie. Inoltre, anche il modo in cui Lee Know viene ripreso rafforza questa lettura, in quanto è posto al centro dello schermo e ben illuminato. Questo conferisce alla sua figura maggiore rilevanza rispetto a ciò che lo circonda, coerente con la sua rappresentazione di figura quasi divina. Questo espediente può essere letto come un'ulteriore applicazione del principio di salienza discusso da Kress e van Leeuwen (2006).

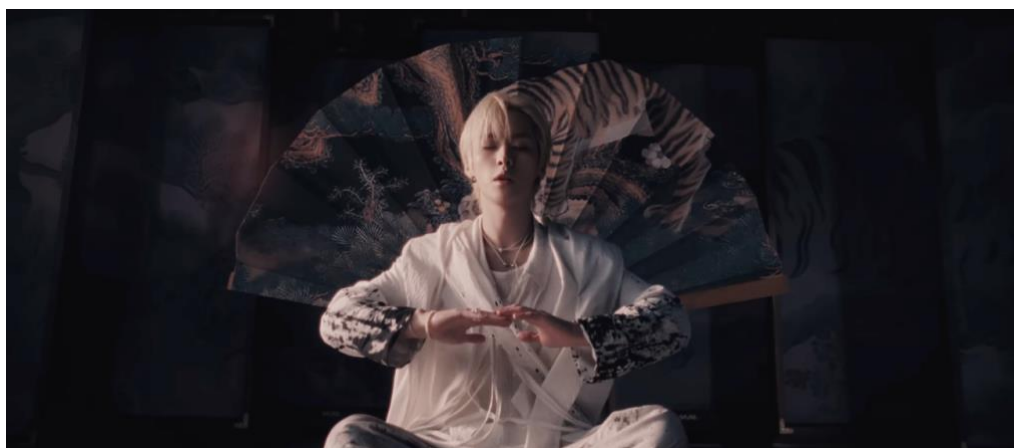


Figura 9. Lee Know nel raccoglimento del gi (2:01), *신선놀음* (Divine)

M/V, JYP Entertainment, 2025

Nell'ultima scena della sequenza, Changbin si trova nella sala del trono, indossando lo stesso *durumagi* di Hyunjin e del re, e scende dalla piattaforma rialzata sulla quale si trova il trono per entrare nello spazio in cui i *dokkaebi* stanno danzando.

Questo movimento dall'alto verso il basso può essere interpretato come una transizione simbolica, da uno status di potere a una dimensione di puro e semplice divertimento condiviso. È in questo momento, inoltre, che Changbin pronuncia l'elemento fonosimbolico *deong gideok kung deoreoreo*. L'elemento tradizionale, quindi, non è soltanto visivo, nell'ambientazione, nei vestiti e nella presenza dei *dokkaebi*, ma si presenta anche nel testo del brano. Il video costruisce così una corrispondenza tra la danza tradizionale dei *dokkaebi* e il ritmo tradizionale evocato dall'elemento fonosimbolico stesso.

La scena viene interrotta due volte da immagini di ombre visibili dietro una parete o una porta di carta. La luce, proveniente dall'ambiente al di là della carta, rende visibile solo la silhouette delle figure che compiono gesti con le mani, riconducibile al teatro delle ombre. Segue una scena in cui Seungmin siede a gambe incrociate, con le mani giunte, davanti al paravento raffigurante una tigre. Non è possibile stabilire con certezza se si tratta dello stesso paravento mostrato precedentemente (cfr. 5.8, min 1:45), poiché nelle due inquadrature vengono mostrate porzioni differenti del dipinto. La posizione di Seungmin è particolarmente significativa, poiché nel *making film* viene descritta come “*a monk-like heavenly being*” (un essere celeste simile ad un monaco), a indicare che Seungmin doveva mantenere una posizione composta e meditativa (Stray Kids, 2025). Dunque, la figura di Seungmin non rappresenta semplicemente un soggetto in meditazione, ma, come nel caso di Lee Know, una figura intermedia tra umano e celeste. La tigre sul paravento contribuisce a rafforzare questa lettura in quanto l'animale, oltre ad essere legato a un immaginario tradizionale di potere, veniva collegato alla figura del *sansin* (cfr. 5.6), la divinità della montagna, collocando così Seungmin in un ambito divino e ultraterreno.

5.10 Bridge (2:12–2:26)

Nella sequenza successiva, la scena torna allo spazio aperto iniziale, ora girato di notte e scarsamente illuminato. Lee Know, con un ventaglio in mano, è circondato dai *dokkaebi*, anch'essi con ventagli, intenti a danzare. La telecamera segue quella che sembra un'ombra bianca in movimento circolare; tornata sulla posizione occupata da Lee Know, compare però I.N, anch'egli con un ventaglio. L'ombra bianca ricompare, questa volta con un movimento più erratico, e a tratti sembrano emergere altre figure vestite di nero e mascherate.

È proprio in questo momento che I.N pronuncia l'altro elemento fonosimbolico del testo, ovvero *hwalhwal*. Tuttavia, non vi sembra esserci un correlato visivo diretto: si potrebbe citare che nell'istante in cui viene detto *hwalhwal*, il fumo bianco sembra illuminarsi dall'interno, quasi a raggiungere un'esplosione da cui poi sembrano uscire i *dokkaebi*. Si tratta tuttavia di un'ipotesi interpretativa da considerare con cautela. In questa sede, infatti, si è precedentemente proposto di interpretare l'ideofono *hwalhwal* non tanto come riferimento alla luce accecante, quanto piuttosto all'atto del volare verso l'alto, in quanto vi è la presenza dell'avverbio *nopi* (in alto) nella stessa frase. La coincidenza tra la pronuncia dell'ideofono e la comparsa del fumo sembra creare un collegamento tra il piano verbale e quello visivo. Tuttavia, ciò non significa necessariamente che il fumo costituisca una rappresentazione diretta dell'ideofono, il cui significato, come precedentemente osservato, sembra essere maggiormente legato all'idea del volare verso l'alto.

La telecamera torna su I.N, ora affiancato anche da Han e Lee Know: tutti e tre indossano un abito nero rifinito e decorato rispetto a quello più semplice indossato dai *dokkaebi*. Questo abito in particolare è stato definito da Han nel *making film* come “il vestito del 까만 도깨비” *kkaman dokkaebi*, ovvero *dokkaebi* nero (Stray Kids, 2025). Questo dettaglio lessicale suggerisce che, da questa sequenza in poi, gli Stray Kids non si limitano più a evocare l'immaginario dei *dokkaebi*, ma vengono identificati come *dokkaebi* essi stessi. Un'ulteriore tappa del processo di trasformazione simbolica, che culmina proprio nella fusione visiva finale tra membri e collettivo, è resa possibile dalla scarsa illuminazione dell'ambientazione. Inoltre, anche il ventaglio, elemento ricorrente lungo tutto il video, il quale è tenuto in mano sia dagli Stray Kids che dai *dokkaebi*, si conferma un ponte che collega i due gruppi fino a fonderli. Anche il fumo bianco assume un valore simbolico rilevante, in quanto può essere associato sia al volo sia al processo di metamorfosi, in questo caso dei membri del gruppo in *dokkaebi*. Il tema del passaggio e della trasformazione, già anticipato attraverso la nuova raffigurazione della tigre accompagnata dal pino, simbolo tradizionalmente associato ai momenti di passaggio (cfr. 5.8), trova dunque in questa sequenza un ulteriore sviluppo.

Infine, il verso conclusivo di Han “*let us show you how we play*” (ti mostriamo come ci divertiamo) coincide con il progressivo allontanamento della telecamera che

rivela l'intera scena. Si può quindi parlare di ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006), poiché il contenuto espresso verbalmente viene ripreso e rafforzato sul piano visivo attraverso il movimento della telecamera. L'espressione “*show you*” assume una duplice valenza: da un lato si riferisce all'intenzione dichiarata dal gruppo di dimostrare il proprio modo di “giocare”, di divertirsi; dall'altro, trova una traduzione concreta nell'azione della telecamera, che effettivamente mostra progressivamente ciò che fino a quel momento era rimasto al di fuori del campo visivo (Figura 10). In questo senso, il testo e l'immagine veicolano la medesima informazione attraverso due modalità semiotiche differenti. La scelta di concludere la sequenza attraverso questo movimento assume inoltre una funzione significativa, poiché la progressiva apertura dell'inquadratura offre allo spettatore una visione complessiva della scena, proprio nel momento in cui il testo invita a mostrare ciò che il gruppo è in grado di fare.



Figura 10. Ripresa dall'alto di I.N, Han e Lee Know con i dokkaebi (2:26),
 신선놀음 (Divine) M/V, JYP Entertainment, 2025

5.11 Ritornello (2:26–2:46)

Nella sequenza successiva, Felix è ripreso nella stessa stanza in cui in precedenza si trovava Hyunjin, ed è in piedi sul tavolo, con in mano l'*horibyeong*. Lo si vede danzare e muoversi liberamente, mentre la frase pronunciata è l'elemento fonosimbolico *deong gideok kung deoreoreo* (Figura 11). In corrispondenza del *deoreoreo*, uno dei *dokkaebi* si trasforma in un'ombra nera ed entra nell'*horibyeong* tenuto in mano da Felix. Questa azione offre un parallelo tra piano sonoro e visivo: come illustrato nel capitolo 4, *deoreoreo* indica nella tecnica esecutiva del *janggu* (tamburo) un rapido rullare della

bacchetta, simile ad un movimento vorticoso e continuo. In questo caso, il movimento rotatorio dell'ombra nera sembra collegarsi alla stessa rapidità e continuità veicolate dalla sillaba pronunciata in quell'istante. Si tratta, tuttavia, di un'ipotesi interpretativa che non può essere verificata attraverso fonti dirette relative alle intenzioni degli autori o alla produzione del video. La scena presenta inoltre un collegamento più diretto tra *dokkaebi* e l'*horibyeong*. Come precedentemente osservato (cfr. 5.5), il *dokkaebi* avrebbe origine da oggetti di uso quotidiano, ormai abbandonati. La presenza dell'*horibyeong* assume quindi un valore ulteriore in quanto, appartenendo alla dimensione ordinaria e quotidiana, diventa il contenitore all'interno del quale viene nuovamente confinato il *dokkaebi*. La scena stabilisce così un rapporto circolare tra l'oggetto e la creatura soprannaturale che vi abita, richiamando simbolicamente una delle tradizioni relative all'origine stessa della figura. Per quanto riguarda il rapporto tra testo e immagine in questa scena, la danza di Felix sul tavolo mentre pronuncia *deong gideok kung deoreoreo* costituisce un caso di ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006), in quanto l'elemento fonosimbolico tradizionale viene rafforzato visivamente dal gesto coreografico.



Figura 11. Felix con in mano l'*horibyeong* (2:41), *신선놀음* (Divine)

M/V, JYP Entertainment, 2025

Nella scena che segue, Felix è all'esterno, vestito di nero come Lee Know, Han e I.N nella sequenza precedente (cfr. 5.10). La telecamera, ruotando su sé stessa, mostra progressivamente tutti gli otto membri – nell'ordine Felix, Changbin, Han, Chan, Hyunjin, Seungmin, Lee Know e I.N – anch'essi vestiti di nero, ciascuno con un ventaglio in mano, circondati da numerosi *dokkaebi*. Questa sequenza intensifica il

processo di identificazione dei membri in *dokkaebi*. L'intero collettivo, non più solo Felix, Han, Lee Know e I.N, condivide ora lo stesso costume nero e la stessa danza rituale del gruppo di *dokkaebi* che li circonda. La scena è intervallata da inquadrature dei talismani in volo tra le montagne e dalle figure bianche già viste in apertura del video, sospese in aria sopra delle nuvole. Tutti i membri del gruppo, insieme ai *dokkaebi*, danzano in un modo che, seppur non direttamente riconducibile ad una codificazione gestuale precisa, sembra richiamare la tradizione: essi, infatti, sventolano ventagli e muovono le mani in aria in maniera simile alle danze del *pungmul*. Il tutto, mentre si ripete ancora una volta l'elemento fonosimbolico *deong gideok kung deoreoreo*, sovrapposto al testo inglese “*this, that, new pop, watch it, go pop*” in una vera e propria stratificazione intersemiotica.

In questa sequenza diversi canali, tra cui vocalizzazione tradizionale, testo in inglese, gesto coreografico di ispirazione *pungmul* e l'*hanbok* indossato dal gruppo, coesistono e sembrano fondersi senza essere in disaccordo. La densità della sequenza non costituisce un semplice accumulo di elementi, ma assume essa stessa una funzione significante. La compresenza di codici differenti, infatti, rende visibile la sovrapposizione e la fusione di dimensioni distinte, come il locale e il globale, la tradizione e la modernità, il divino e l'umano. La scena mostra così, attraverso l'organizzazione in diversi livelli comunicativi, la possibilità di integrare elementi appartenenti a contesti culturali differenti all'interno di un'unica espressione artistica. A chiudere la sequenza, l'*horibyeong* che Felix teneva in mano cade a terra e ne fuoriesce del fumo nero.

5.12 Outro (2:46–3:15)

L'ultima sequenza del video riparte dal fumo nero della scena precedente, che assume la forma di un drago. Al suo interno, in una scena in bianco e nero, compaiono per un istante tutti gli Stray Kids, mentre Bang Chan pronuncia “*we do it every time*” (lo facciamo ogni volta) (Figura 12). Tra immagine e testo, in questo caso, si può parlare di ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006). Infatti, il pronome collettivo “*we*” (noi) trova il proprio correlato visivo diretto, in quanto questo è il primo momento dall'inizio del video in cui il gruppo appare finalmente compatto in un'unica immagine.



Figura 12. Prima immagine del gruppo al completo (2:51), 신선놀음
(Divine) M/V, JYP Entertainment, 2025

Al “*freestyling, vibing all day and night*” (improvvisando, ci godiamo il momento giorno e notte) il drago, che prima sembrava star volando in cielo, entra in un edificio tradizionale. La porta si apre e rivela la stanza del re, riconoscibile per il dipinto del Sole, Luna e Cinque Vette. Illuminati soltanto da alcune candele, gli Stray Kids sono davanti al trono e dapprima tengono in mano delle maschere nere, nascondendo il volto, che poi rivelano. Questa scena può essere letta alla luce del motivo della trasformazione e del passaggio, ricorrente in varie sequenze del video: dalla metamorfosi dei membri in *dokkaebi*, al simbolismo della tigre, del fumo, fino alla condivisione di oggetti come i ventagli e la *horibyeong* tra membri e *dokkaebi*. Anche in questo caso, il movimento del drago dall’esterno all’interno sembra dunque riproporre il superamento, letteralmente, di una soglia, mettendo in relazione due dimensioni. All’apertura del portone si scopre che al centro di tutto questo ci sono gli Stray Kids, che si configurano come fulcro attraverso cui queste diverse dimensioni possono coesistere. La loro presenza rende possibile la fusione tra elementi apparentemente distanti, che ad una prima lettura possono risultare tra loro in contrasto, ma che invece acquistano coerenza all’interno della rappresentazione del gruppo.

Nella scena successiva, si vede solo Bang Chan, vestito di nero e con le *hansam*, accessorio che prima non indossava, correre verso la pergamena mostrata all’inizio del video ed entrarvi, dissolvendosi in fumo nero. La presenza delle maschere dei *dokkaebi* in mano agli Stray Kids e la presenza delle *hansam* nel vestito di Bang Chan sembrano rappresentare la fusione finale tra il gruppo e gli esseri soprannaturali

dei *dokkaebi*. Inoltre, il fumo e il passaggio di Bang Chan tra realtà e dipinto creano un vettore di movimento che rende quasi indistinguibili i limiti dei due mondi (Kress & van Leeuwen, 2006). Nel passaggio tra realtà e dipinto, proprio come nella prima sequenza del video, il fumo assume la forma del drago, sopra la cui testa compare la figura del *dokkaebi* senza occhi e con le fauci spalancate. Al *jal noratda* (ci siamo divertiti) la figura vola via e, nel movimento, traccia il titolo *sinseonnoreum*, analogamente a quanto successo nei primi secondi del video. Il dipinto si stacca dalla pergamena e vola verso il cielo, mentre nell'ultima scena del video si vede Felix sulla cima di una montagna, vestito come le misteriose figure di bianco, comparse occasionalmente nel video (Figura 13). Questa ultima immagine lascia aperta la possibilità che anche Felix appartenga a quel mondo di esseri immortali. Questa interpretazione è supportata dalla concezione secondo cui i *sansin* vivevano soprattutto in cima alle montagne, le quali rappresentano simbolicamente il loro dominio e la loro particolare vicinanza al cielo (cfr. 5.6).



Figura 13. Felix sulla cima di una montagna mentre il talismano vola nel cielo
(3:13), *신선놀음* (Divine) M/V, JYP Entertainment, 2025

Il finale ripropone diversi elementi introdotti nel corso del video: il fumo, il drago, i *dokkaebi*, la stanza del re, la pergamena e la figura vestita di bianco. Il ritorno alla pergamena e la trasformazione del fumo in drago danno al video una struttura circolare. Come all'inizio, ciò che sembrava appartenere al mondo reale finisce per rientrare nel dipinto dal quale tutto era iniziato. Il drago inoltre assume un significato particolarmente coerente con l'immaginario della *신선도 sinseondo* (pittura degli immortali). Nella tradizione, gli immortali vengono spesso rappresentati mentre

cavalcano o siedono accanto ad animali simbolici, tra cui i draghi, associati alla longevità, alla fortuna e alla prosperità (Jungmann, 2020). La figura misteriosa che appare in piedi sul drago potrebbe quindi essere interpretata come una possibile rappresentazione di un essere immortale, coerente con il mondo evocato dal titolo della canzone, o forse proprio un *dokkaebi*, per i dettagli della maschera (cfr. 5.5). Inoltre, nella mitologia coreana, il drago è tradizionalmente associato alla trasformazione di un altro essere, l'이무기 *imugi*, un animale leggendario che vive nelle acque profonde e che, dopo un lungo periodo di meditazione e attesa, può trasformarsi in drago (Oh, n.d). Questo periodo di meditazione in coreano viene indicato con l'espressione 도를 닦다 *doreul dakkda*, ovvero “praticare il *do*” (la via). Tale espressione viene utilizzata anche nel testo della canzone (“도를 닦아 inner peace” *doreul dakka inner peace*) e può essere ricollegata all'immagine di Lee Know in meditazione (cfr. 5.9). Il gruppo sembra non limitarsi a evocare genericamente un immaginario divino, ma utilizza un lessico specificamente legato al percorso di trasformazione spirituale che, nella tradizione, conduce l'*imugi* a diventare drago. La figura del drago che compare in apertura e in chiusura del video, il quale trasporta fisicamente gli Stray Kids fino alla sala del trono, potrebbe essere letta non solo come simbolo di potere e regalità (Bailey, 2020), ma come rappresentazione dell'esito stesso di quel percorso di “coltivazione del *do*” che il gruppo dichiara esplicitamente di intraprendere con la frase “*doreul dakkda inner peace*”. In tal senso, il drago potrebbe essere letto anche come il simbolo per eccellenza di una trasformazione che richiede una sospensione significativa del tempo umano ordinario, tema centrale per la figura dell'immortale taoista.

Il momento più denso di significato di questa sequenza si trova nell'ultima frase della canzone, il *jal noratda* pronunciato da Bang Chan. Qui il rapporto tra testo e immagine non si esplicita in una singola corrispondenza, ma si dispiega sull'intera struttura del video. La frase conclusiva, che dichiara esplicitamente il gioco ormai concluso, coincide con il ritorno dell'immagine al proprio punto di origine. Applicando la nozione di complementarità elaborata da Barthes (1977), secondo cui testo e immagine possono completarsi reciprocamente lungo l'intero sviluppo di una narrazione, e non solo per un istante, si può affermare che la frase *jal noratda* sembra essere in contrasto con la struttura circolare del video. Infatti, il testo dichiara a parole la fine di un gioco, mentre la struttura circolare dell'immagine, che non procede verso

una conclusione, ma ritorna esattamente all'inizio, indica visivamente una natura ciclica e ripetibile. Questo contrasto non sembra essere un'incongruenza, ma contribuisce alla costruzione del significato della sequenza. Il “gioco” degli immortali, presentato dal testo del brano come un'esperienza conclusa, in realtà non termina mai del tutto. La sua natura, come mostra anche il proverbio *sinseonnoreume dokkitjaru sseokneun jul moreunda*, ovvero “nel gioco degli immortali, non ci si accorge che il manico dell'ascia sta marcendo” (cfr. 4.4.1), consiste nella sospensione della percezione lineare del tempo. La struttura circolare del video sembra tradurre proprio questa concezione sul piano audiovisivo. Se la frase finale suggerisce che il gioco sia terminato, il ritorno all'immagine iniziale dimostra invece che esso può ricominciare, annullando di fatto la distinzione tra inizio e fine. La conclusione diventa così contemporaneamente un nuovo inizio.

Il video non tratta dunque l'argomento di un gioco che si ripete, ma costruisce una temporalità alternativa a quella lineare. Per gli immortali, il tempo non procede verso una conclusione, ma può in qualche modo diventare ciclico. In questo senso, la relazione tra testo e immagini assume una funzione propriamente significativa: ciò che il testo presenta come concluso viene rimesso in movimento dalla struttura visiva, permettendo al video di rappresentare attraverso la propria forma l'idea di un'esperienza sottratta al normale scorrere del tempo. E nel caso degli Stray Kids questa dimensione atemporale può essere ricondotta alla loro stessa attività musicale, attraverso la quale il gruppo esprime sé stesso liberamente, senza badare a regole o a convenzioni (cfr. 5.7), divertendosi, fino a perdere la percezione del tempo che passa.

5.13 Elementi fonosimbolici nel video

In questo capitolo si è esaminato il modo in cui il video di *Divine* accompagna il testo della canzone.

Di seguito viene presentata una tabella riassuntiva che sintetizza le scene in cui vengono pronunciate le espressioni fonosimboliche (tabella 2), descrivendo il contenuto visivo e la tipologia di relazione tra testo e immagine emersa.

Tabella 2. Sintesi espressioni fonosimboliche in Divine.

Espressione fonosimbolica	Minutaggio	Cosa mostra l'immagine	Tipo di relazione tra testo e immagine
<i>deong gideok kung deoreoreo</i>	1:14–1:20	Lee Know esegue una danza di ispirazione tradizionale davanti al palazzo reale, in presenza di un suonatore di <i>gayageum</i>	Ridondanza: sintonia tra il registro tradizionale del <i>gueum</i> , la danza, i costumi e l'ambientazione
<i>deong gideok kung deoreoreo</i>	2:03–2:09	Changbin danza con i <i>dokkaebi</i> ; tutti i personaggi sono vestiti in abiti tradizionali	Ridondanza: corrispondenza tra la danza e il ritmo tradizionale evocato dal <i>gueum</i>
<i>hwalhwal</i>	2:20	I.N pronuncia l'ideofono mentre un fumo bianco si illumina dall'interno	Assenza di una corrispondenza diretta: la luce nel fumo non rappresenta direttamente l'azione del “volare verso l'alto” espressa dal testo; potrebbe indicare l'altra accezione dell'ideofono, quella di “ardere vivacemente”

Espressione fonosimbolica	Minutaggio	Cosa mostra l'immagine	Tipo di relazione tra testo e immagine
<i>deong gideok kung deoreoreo</i>	2:27–2:30	Felix danza sul tavolo, tenendo in mano l' <i>horibyeong</i> , mentre un <i>dokkaebi</i> si trasforma ed entra nella boccetta	Ridondanza: visibile nella danza associata al ritmo tradizionale e nel momento rotatorio dell'ombra che richiama il rullare del <i>janggu</i>
<i>deong gideok kung deoreoreo</i>	2:31–2:43	Tutti i membri del gruppo e i <i>dokkaebi</i> danzano insieme sventolando ventagli e muovendo le mani in stile <i>pungmul</i>	Ridondanza: il gesto coreografico tradizionale rafforza il testo fonosimbolico altrettanto tradizionale

Come emerge dalla tabella, la relazione dominante tra i due elementi fonosimbolici e le immagini è quella di ridondanza. La gestualità, i costumi e le scenografie richiamano costantemente la tradizione coreana, amplificando l'effetto evocativo del *gueum* nel testo verbale. All'interno di questo *pattern* dominante, nell'ultima occorrenza, al minuto 2:31–2:43, il *gueum* non si limita a corrispondere al gesto coreografico, ma si sovrappone anche al testo inglese. Più che di semplice ridondanza, si può parlare di una stratificazione intersemiotica, in cui elemento tradizionale, testo anglofono e gesto coreografico coesistono sullo stesso piano.

L'unico caso di assenza di corrispondenza si riscontra nell'occorrenza di *hwalhwal*, dove l'eventuale associazione tra suono e immagine resta un'ipotesi interpretativa.

Questi risultati sembrano mostrare che il video privilegi, per gli elementi fonosimbolici, la ridondanza culturale complessiva: più che “illustrare” il significato di *deong gideok kung deoreoreo* e di *hwalhwal*, il video ne amplifica l’effetto evocativo affiancando al testo ulteriori elementi visivi coerenti con lo stesso registro tradizionale.

6. Conclusione

La presente ricerca si è posta l'obiettivo di verificare se le onomatopee e gli ideofoni coreani, quando presenti nei testi delle canzoni, costituiscano non un semplice ornamento lessicale, ma una risorsa attiva nella costruzione del significato e nella produzione di effetti emotivi e ritmici. Per verificare tale ipotesi, in questa tesi sono state formulate quattro domande di ricerca (cfr. 3.1), alle quali, in questo capitolo conclusivo, è possibile fornire una risposta grazie ai risultati emersi dalle analisi condotte nei capitoli 4 e 5.

6.1 Dimensione semantica

Nella prima domanda di ricerca, ci si chiedeva se l'armonia vocalica e il consonantismo contribuissero a veicolare sfumature di significato ulteriori rispetto al valore denotativo di base delle espressioni analizzate. In particolare, si ipotizzava che le caratteristiche foniche di queste espressioni non fossero casuali, ma seguissero dei principi di fonosimbolismo, come la differenza tra vocali chiare e scure e tra consonanti lasse, aspirate e tese.

L'analisi condotta nel capitolo 4 ha confermato questa ipotesi, individuando nel corpus diversi casi di armonia vocalica coerenti con il quadro teorico presentato nel capitolo 2. Ad esempio, nella coppia *tang/teong*, presente in *God's Menu*, la vocale chiara viene associata ad oggetti metallici di dimensioni contenute che entrano in collisione, mentre la vocale scura è collegata al suono di grandi oggetti metallici che urtano con forza. Analogamente, la coppia *ppang/ppeong*, presente in *Thunderous*, mostra come la vocale chiara trasmetta un effetto di grandezza minore rispetto alla variante con vocale scura, la quale invece indica il suono di un clacson più potente. Tali esempi mostrano come la componente vocalica non sia neutra, ma abbia un effetto sulla percezione della grandezza e dell'intensità del referente. Nei casi sopra citati, si è ipotizzato che la scelta da parte del gruppo sia stata quella di optare per la vocale chiara al fine di trasmettere un effetto non di maestosità o grandezza estrema, ma di un potere a dimensione umana e contenuto. In altri casi, non è invece possibile applicare la distinzione Yang/Yin, come in *twe*, *doridori* o *tiktiktik*. Il fatto che questi elementi non abbiano varianti vocaliche non impedisce loro di produrre un effetto fonosimbolico. Significa semplicemente che, non avendo varianti vocaliche, non

presentano sfumature di significato.

Un risultato particolarmente significativo riguarda il modo in cui la scelta tra consonanti lasse, aspirate e tese contribuisce alla caratterizzazione fonosimbolica di alcuni elementi. Come osservato nel capitolo 2, la consonante tesa tende a produrre un'impressione di durezza e compattezza, mentre la consonante aspirata è associata a una resa di maggiore forza e asprezza. Gli elementi con variante consonantica individuati nel corpus sembrano confermare questa distinzione e ciascuno di loro dà una sfumatura diversa al verso in cui appare. Come mostrato nella tabella sottostante, nel caso di *ppangppang/pangpang*, la scelta di utilizzare nella canzone la variante con consonante tesa contribuisce a restituire un suono più duro, compatto e netto, coerente con il rumore del clacson a cui si riferisce. Nel caso di *tangtang/ttangttang*, l'utilizzo della consonante aspirata sembra dare una sfumatura di forza e asprezza al suono. Tale scelta appare particolarmente significativa, in quanto in *God's Menu* questa espressione contribuisce alla costruzione di un'immagine di forza e sicurezza. Infine, la scelta di utilizzare *kwangkwang* al posto della variante tesa *kkwangkkwang* sembra voler sottolineare la maggiore forza associata al fragore del tuono. Nel complesso, questi esempi mostrano come le consonanti contribuiscano a definire più precisamente le qualità percettive di un suono (tabella 3). In tal senso, la scelta di una variante piuttosto che dell'altra appare motivata dalla qualità sonora che si intende evocare e, più in generale, dal contesto semantico e comunicativo in cui l'espressione viene impiegata.

Tabella 3. Sintesi utilizzo varianti consonantiche.

Elemento fonosimbolico	Brano	Forma	Variante	Effetto dell'originale nel contesto
<i>tangtang</i>	<i>God's Menu</i>	aspirata	forma tesa: <i>ttangttang</i>	Contribuisce alla costruzione di un'immagine di forza e sicurezza
<i>ppangppang</i>	<i>Thunderous</i>	tesa	forma aspirata: <i>pangpang</i>	Crea un suono duro, compatto e

Elemento fonosimbolico	Brano	Forma	Variante	Effetto dell'originale nel contesto
				netto, coerente con il rumore del clacson
<i>kwangkwang</i>	<i>Thunderous</i>	aspirata	forma tesa: <i>kkwangkkwang</i>	Sottolinea la maggiore forza associata al fragore del tuono

Nel complesso, i risultati permettono di rispondere alla prima domanda di ricerca, evidenziando come sia la componente vocalica sia quella consonantica possano partecipare attivamente alla costruzione di significati e sfumature ulteriori rispetto al contenuto denotativo delle espressioni.

6.2 Dimensione ritmica

La seconda domanda di ricerca riguardava il contributo delle caratteristiche morfologiche di onomatopee e ideofoni nella costruzione dell'andamento ritmico del brano.

I dati raccolti mostrano una presenza significativa del fenomeno di reduplicazione, il cui utilizzo però è tutt'altro che uniforme. Il corpus presenta sia casi di reduplicazione della forma base, come *deoldeol-deoldeol* e *ppangppang ppangppang*, ma anche casi di sequenze asimmetriche a tre unità, come *tang tang tangtang* dove le prime due unità sono staccate mentre le successive due sono unite e *twe twe twe* dove le tre basi sono staccate in tre unità singole. Il caso più significativo resta quello di *tang tang tangtang* in *God's Menu*, che, ripetuto sedici volte sempre nella stessa posizione strutturale del brano, funziona a tutti gli effetti come un secondo ritornello ritmico. Questo risultato è in linea con quanto osservato nello studio di Yi e Chong (2025), che mostra come le caratteristiche prosodiche del parlato coreano possano essere trasformate in elementi musicali. Nel caso delle onomatopee e degli ideofoni analizzati in questo corpus, questo processo risulta particolarmente evidente, poiché questi elementi fonosimbolici sono già di per sé forme linguistiche legate alla

riproduzione di suoni, movimento o modalità. Basti pensare a *kkulkkeok-kkulkkeok* in *Side Effects*, la cui presenza chiarisce la modalità della deglutizione delle pillole, ovvero costante e ripetuta. La componente sonora, quindi, non viene aggiunta soltanto attraverso la musica, ma è presente nella struttura stessa delle forme linguistiche. Quando queste forme vengono ripetute e inserite in punti precisi del brano, il loro valore sonoro viene ulteriormente rafforzato, diventando ancora più ritmico.

Fenomeni morfologici come la reduplicazione non servono dunque solamente a intensificare l'espressione, ma possono contribuire concretamente alla costruzione del ritmo e della struttura musicale, rendendo le onomatopee e gli ideofoni particolarmente adatti a essere integrati nei brani musicali.

6.3 Dimensione culturale e identitaria

La terza domanda chiedeva in che misura l'uso di onomatopee e ideofoni rappresenti un elemento di avvicinamento all'identità linguistica e culturale coreana. Si può innanzitutto ipotizzare che questo avvicinamento non dipenda solo dal contenuto e dalle sfumature veicolati da tali espressioni, ma anche dal fatto che sono stati scelti come strumenti espressivi. Come spiegato nel capitolo 1, onomatopee e ideofoni hanno un ruolo molto ampio e produttivo nel sistema linguistico coreano. Usare regolarmente queste espressioni, invece di ricorrere ad un lessico neutro o a parole prese dall'inglese, è già di per sé una scelta significativa. In questo modo, si usa consapevolmente una risorsa espressiva tipicamente coreana, ancora prima del significato culturale specifico che ogni espressione può veicolare.

A questo livello generale si aggiunge un secondo livello di analisi. Questo emerge dal percorso narrativo ricostruito attraverso le quattro analisi presentate nel corpus. L'uso di onomatopee e ideofoni non resta fisso, ma vi è un avvicinamento progressivo alla cultura e alla tradizione coreana. Questo processo si sviluppa in modo parallelo alla costruzione dell'identità artistica del gruppo.

La prima canzone presente nel filone narrativo è *God's Menu*, con la quale si osserva un primo tentativo di unire musicalità sperimentali e cultura coreana. Il titolo *sinmenyu* introduce sia l'elemento tradizionale sia quello divino, mentre la base musicale, la quale unisce suoni inconsueti a una ritmicità più codificata, è di per sé sperimentale. Anche sul piano visivo compaiono riferimenti alla cultura coreana, soprattutto nelle esibizioni dal vivo, mentre l'onomatopea analizzata *tang tang*

tangtang presenta una funzione prevalentemente ritmica all'interno del ritornello del brano.

È con *Thunderous* che la fusione tra gli elementi citati raggiunge una maggiore maturità. A partire dal titolo *sorikkun*, per poi passare alla base musicale arricchita da strumenti tradizionali, fino ai diversi riferimenti alla cultura e alle leggende coreane, il brano richiama in diverse occasioni la cultura coreana in maniera diretta. Un esempio significativo di come tutte queste dimensioni coesistono è costituito dalla sequenza fonosimbolica *ureureu-kwangkwangkwangkwang cheondung (ppara-babam)*, *gureum tago dudung (pparababam)*, *baramgwa hamkke deungjanghan kkun*. Questa sequenza, infatti, fa rimando alla tradizione (dove si narra di figure divine capaci di cavalcare le nuvole) e costruisce, attraverso il solo susseguirsi di onomatopée, l'intera scena di un'apparizione divina: a partire dal tuono, per poi passare all'ascesa sulle nuvole, con l'ingresso in scena accompagnato dal vento. L'immagine che ne deriva, nel suo complesso, presenta il gruppo esplicitamente come una forza della natura o una figura quasi divina. In questo caso, l'elemento fonosimbolico non si limita a rendere un suono, ma partecipa direttamente alla costruzione dell'immaginario del brano. Si può affermare che questa canzone racchiude, in forma ormai matura e consolidata, tutti gli elementi principali del percorso identitario del gruppo: la *noise music*, la tradizione culturale ormai pienamente integrata e l'elemento divino intensificato rispetto alla sua prima comparsa, anche grazie all'elemento fonosimbolico.

Il brano *Divine* rappresenta, infine, il punto di arrivo dell'intero percorso, in cui tutti gli elementi precedentemente citati vengono presentati simultaneamente. È importante citare come sia il testo sia il video richiamino più volte sia *God's Menu* sia *Thunderous*, attraverso riferimenti espliciti ai testi, come "*du du du*", elemento presente in *God's Menu*, e alle immagini presenti nei video, come la tigre, le figure che cavalcano le nuvole, l'ambientazione e gli strumenti tradizionali. Tutto ciò contribuisce a costruire una continuità narrativa all'interno della discografia del gruppo, che in questa tesi si è cercato di esplicitare. Il fonosimbolismo, in particolare, arricchisce il tema della canzone tramite la presenza del *gueum* "*deong gideok kung deoreoreo*", che porta la componente tradizionale del corpus dal livello lessicale a quello esecutivo. *Divine* non aggiunge nuovi elementi identitari al gruppo, ma ne rappresenta la sintesi più compiuta e consapevole.

In questo percorso, onomatopee e ideofoni non rappresentano un elemento ornamentale, ma contribuiscono alla costruzione dell'identità artistica degli Stray Kids. Il loro ruolo evolve insieme al percorso dei quattro brani. In tal senso, si può notare come in *Side Effects* rimangano legati soprattutto alla resa fonosimbolica delle sensazioni; in *God's Menu* acquistano una funzione maggiormente ritmica e percussiva; in *Thunderous* contribuiscono alla costruzione di un immaginario narrativo e divino; e infine l'utilizzo in *Divine* del *gueum* non serve solamente a creare un effetto sonoro, ma, attingendo direttamente alla musica tradizionale coreana, si rafforza la presenza dell'elemento culturale.

Si può quindi dire che anche le scelte linguistiche, con le loro caratteristiche, assumono un valore identitario. La scelta dei suoni, la reduplicazione, il ritmo e il riferimento alla musica tradizionale coreana fanno sì che queste forme non siano semplicemente parole dal significato traducibile, ma elementi ricchi di significati e riferimenti legati alla lingua e alla cultura coreana. Inoltre, va sottolineato che la maggior parte dei brani è scritta dagli stessi membri del gruppo. Questo dato non è irrilevante ai fini della presente domanda di ricerca. Se i testi fossero opera solo di autori esterni, sarebbe difficile affermare che la scelta di elementi fonosimbolici rifletta una decisione identitaria del gruppo. Essendo invece il gruppo stesso a scegliere quali suoni e quale tradizione richiamare, l'uso di questi elementi fonosimbolici potrebbe essere letto come un atto di autorappresentazione consapevole. L'importanza di questi elementi risiede non soltanto nel fatto che si tratta di espressioni proprie della lingua coreana, ma anche nel modo in cui vengono utilizzate nelle canzoni. Anche quando un'onomatopea o un ideofono può presentare una forma simile o equivalente in un'altra lingua (come, ad esempio, *tang* in coreano e *tang* in inglese), il suo valore fonosimbolico e culturale non può essere trasferito nella sua interezza. Gli Stray Kids non sembrano limitarsi a rappresentare l'identità coreana attraverso il testo, ma la costruiscono loro stessi, scegliendo attivamente e con consapevolezza delle risorse espressive come onomatopee, ideofoni e *gueum*, per ancorare la propria musica, sperimentale e globale nel suono, a una tradizione linguistica e culturale coreana.

6.4 Dimensione visiva

L'analisi del video nel capitolo 5 è stata condotta sia per elencare i vari elementi culturali presenti nel video di *Divine*, sia per rispondere alla quarta domanda di ricerca,

la quale chiedeva in che modo le espressioni fonosimboliche interagiscano con gli elementi visivi. Questa analisi ha permesso di individuare diverse modalità di relazione tra testo e immagine, tra cui la ridondanza (Kress & van Leeuwen, 2006), la complementarità (Barthes, 1977) e il contrasto.

In particolare, la loro distribuzione non sembra casuale: la ridondanza viene utilizzata soprattutto in corrispondenza di azioni concrete espresse nel testo, mentre la complementarità emerge quando il testo presenta concetti astratti o dichiarazioni identitarie, che vengono arricchiti dall'immagine attraverso il riferimento a simboli o aspetti culturali.

Al di là delle relazioni tra singoli versi e immagini, l'analisi ha evidenziato due strutture principali, attorno alle quali il video si basa. La prima è un processo di trasformazione simbolica progressiva: in questo caso le figure dei *dokkaebi*, inizialmente presenti come elementi di contorno, assumono gradualmente un ruolo sempre più centrale, fino alla trasformazione dei membri del gruppo in *dokkaebi*. Il video non si limita quindi a rappresentare un'identità soprannaturale, ma la sviluppa progressivamente, fino a fonderla con i personaggi principali. La seconda struttura riguarda l'organizzazione ad anello del video, che si apre e si chiude con la stessa sequenza. Questa circolarità viene proposta accanto alla frase finale della canzone (*jal noratda*, "ci siamo divertiti"), la quale invece sembra indicare la fine del gioco. Questo contrasto tra testo e struttura circolare mostra che, per gli immortali, il tempo non è lineare, ma quella che sembrerebbe essere la fine può coincidere con un nuovo inizio, rappresentando un'esperienza atemporale. Per gli Stray Kids, ciò richiama la loro musica, vissuta liberamente e senza attenersi alle regole, forse fino a perdere la percezione del tempo.

Nel complesso, questi risultati mostrano come il video di *Divine* non si limiti ad accompagnare il testo, ma costruisca un proprio livello di significato, in questo caso culturale. I riferimenti all'iconografia dell'era Joseon, al folklore, agli animali simbolici come la tigre e il drago e all'immaginario taoista degli immortali contribuiscono a rafforzare l'identità del gruppo. Al tempo stesso, la componente visiva può rendere questi riferimenti più immediatamente accessibili a uno spettatore internazionale, anche in assenza di competenze linguistiche in coreano. Il video si configura così come un canale complementare a quello verbale: mentre il testo affida

parte della propria specificità alle caratteristiche della lingua e del fonosimbolismo coreano, l'immagine permette di veicolare lo stesso universo culturale, ma tramite simboli e riferimenti visivi più immediatamente riconoscibili. La costruzione dell'identità degli Stray Kids emerge quindi dall'interazione tra più livelli (linguistico, musicale e visivo) che convergono nella fusione tra tradizione coreana e dimensione globale.

6.5 Limiti dello studio e sviluppi futuri

Come dichiarato nel capitolo 3, la presente ricerca adotta un approccio qualitativo basato su un campionamento mirato, definito come *purposive sampling* (Patton, 2002).

I risultati presentati devono essere considerati alla luce di alcuni limiti. Innanzitutto, la presente ricerca si è concentrata esclusivamente su un genere musicale coreano, ovvero il K-pop, non prendendo in considerazione altri generi come il *trot* o il *pansori*. In secondo luogo, il corpus analizzato è composto da un solo gruppo, ovvero gli Stray Kids. Inoltre, all'interno della loro produzione musicale si è deciso di selezionare soltanto quattro canzoni, diminuendo ulteriormente il materiale preso in esame. Di conseguenza, i risultati ottenuti non possono essere generalizzati né all'interno del K-pop né alla produzione musicale coreana nel suo complesso. Un altro limite del presente lavoro consiste nella componente soggettiva dell'analisi, che si basa sulla percezione e sull'interpretazione dell'autrice. Infine, la presente tesi non prende in considerazione la percezione di questi elementi fonosimbolici da parte di un pubblico né italiano né internazionale attraverso un questionario, ma si basa semplicemente sul quadro teorico analizzato ed esplicito nel capitolo 2. In assenza di tali dati di ricezione, non è possibile confermare né la percezione degli ascoltatori né le reali intenzioni degli autori (qualora non siano state citate fonti dirette). Dunque, molti di questi elementi rimangono ipotesi interpretative dell'autrice di questa tesi.

A partire da questi limiti è possibile individuare alcune direzioni per le ricerche future. Si potrebbe innanzitutto ampliare il corpus includendo altre canzoni del gruppo o di altri gruppi della scena musicale coreana, così da verificare se le modalità di utilizzo degli elementi fonosimbolici individuati in questa tesi sono presenti in maniera più ampia. L'analisi di altri generi potrebbe inoltre mostrare se la modalità di utilizzo di onomatopée e ideofoni è uniforme all'interno di tutta la musica coreana nel suo complesso o se ci siano delle differenze a seconda del genere. Infine, un'indagine

empirica su ascoltatori stranieri potrebbe verificare se e in che misura le sfumature fonosimboliche sono percepibili anche da un pubblico privo di conoscenze pregresse della lingua coreana.

Nel complesso, la ricerca ha mostrato come le onomatopee e gli ideofoni coreani possano avere un'influenza significativa nella costruzione del significato di canzoni e, più complessivamente, dell'identità di un gruppo. Nel corpus analizzato, questi elementi linguistici operano su più livelli, come quelli semantici, ritmici e culturali, partecipando alla costruzione dell'identità artistica degli Stray Kids. Il percorso ricostruito attraverso le quattro canzoni mostra in particolare come un fenomeno linguistico apparentemente circoscritto come il fonosimbolismo possa diventare uno strumento attraverso cui il gruppo integra lingua, sperimentazione sonora e riferimenti alla tradizione culturale coreana. Il caso analizzato mostra così come tutti questi elementi possano fondersi nella costruzione di un'identità artistica riconoscibile e coerente, fino a dare forma a quello che in questa tesi si è voluto definire come il genere proprio degli Stray Kids.

Bibliografia

- Academy of Korean Studies. (s.d.). 구음 [Gueum]. In *한국민족문화대백과사전* [Enciclopedia della cultura nazionale coreana]. <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0005967>
- Academy of Korean Studies. (s.d.). 난장이가 쏘아올린 작은 공 [nanjangi-ga sso-aollin jageun gong]. In *한국민족문화대백과사전* [Enciclopedia della cultura nazionale coreana]. <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0011711>
- Academy of Korean Studies. (s.d.). 신선설화 [Sinseon-seolhwa]. In *한국민족문화대백과사전* [Enciclopedia della cultura nazionale coreana]. <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0033092>
- Assis, T. (2025, 22 agosto). *10 Stray Kids songs that capture the group's fearlessness & chart-topping prowess*. GRAMMY.com. <https://qa.grammy.com/news/stray-kids-songs-discography-dominate-world-tour>
- Bailey, P. (2020). Korea's Sipjangsaeng Iconography: The Quest for Longevity and Immortality in the Visual Arts of the Joseon Dynasty. *Asia-Pacific Journal*, 18(8), e2. <https://doi.org/10.1017/S1557466020029708>
- Banovic, P. (2024, 16 settembre). *Stray Kids' Hyunjin is the new Cartier global ambassador*. Design Scene. <https://www.designscene.net/2024/09/hyunjin-cartier-global-ambassador.html>
- Barthes, R. (1977). Rhetoric of the Image. In S. Heath (a cura di), *Image - Music - Text* (pp. 32-52). Fontana Press.
- Bloomfield, L. (1933). *Language*. Holt, Rinehart and Winston.
- Bredin, H. (1996). Onomatopoeia as a figure and a linguistic principle. *New Literary History*, 27(3), 555–569. <http://www.jstor.org/stable/20057371>
- Cambridge Dictionary. (s.d.). Brrr. In *Cambridge Dictionary*. Consultato il 16 giugno 2026. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/brrr>
- Cambridge Dictionary. (s.d.). Gulp. In *Cambridge Dictionary*. Consultato il 4 giugno 2026. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gulp>
- Cambridge Dictionary. (s.d.). Honk. In *Cambridge Dictionary*. Consultato il 4 giugno 2026. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/honk>
- Cambridge Dictionary. (s.d.). Ta-da. In *Cambridge Dictionary*. Consultato il 16 luglio

2026. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/ta-da>
- Cambridge Dictionary. (s.d.). Tang. In *Cambridge Dictionary*. Consultato il 2 giugno 2026. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/tang>
- Canda, E. (1981). The Korean Tiger: Trickster and Servant of the Sacred. *Korea Journal*, 21(11), 22-36.
- Changizi, M. (2011). *Harnessed: How language and music mimicked nature and transformed ape to man*. BenBella Books. <https://archive.org/details/harnessedhowlang0000chan>
- Childs, G. T. (1994). African ideophones. In L. Hinton, J. Nichols, & J. J. Ohala (a cura di), *Sound symbolism* (pp. 178–204). Cambridge University Press.
- Cho, T., & Ladefoged, P. (1999). Variation and universals in VOT: Evidence from 18 languages. *Journal of Phonetics*, 27(2), 207–229.
- Choe, I.-h. (2022, 11 ottobre). 신선놀음에 도끼자루 썩는 줄 모른다. In *한국민족문화대백과사전 [Enciclopedia della cultura nazionale coreana]*. Academy of Korean Studies. <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0033084>
- Choo, S. (2021, 27 agosto). 이주의 가수: 스트레이 키즈, 진짜 자신의 길을 찾은 소년들 [Cantante della settimana: Stray Kids, ragazzi che hanno trovato la propria strada]. *Sedaily*. <https://www.sedaily.com/article/13168817>
- Collins English Dictionary. (s.d.). Ptui. In *Collins Dictionary*. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/ptui>
- Corno, D. (2011). Sinestesia. In *Enciclopedia dell'Italiano*. Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/sinestesia_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/sinestesia_(Enciclopedia-dell'Italiano)/)
- Cultural Heritage Administration. (2014). *Namhansanseong*. https://english.cha.go.kr/cop/bbs/selectBoardArticle.do?ctgryLrcls=CTGRY166&nttId=58006&bbsId=BBSMSTR_1205&mn=EN_03_01
- Ćwiek, A., Fuchs, S., Draxler, C., Asu, E. L., Dediu, D., Hiovain, K., Kawahara, S., Koutalidis, S., Krifka, M., Lippus, P., Lupyan, G., Oh, G. E., Paul, J., Petrone, C., Ridouane, R., Reiter, S., Schümchen, N., Szalontai, Á., Ünal-Logacev, Ö., ... Winter, B. (2022). The bouba/kiki effect is robust across cultures and writing systems. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 377(1841), 20200390. <https://doi.org/10.1098/rstb.2020.0390>

- D'Anselmo, A., Prete, G., Zdybek, P., Tommasi, L., & Brancucci, A. (2019). Guessing meaning from word sounds of unfamiliar languages: A cross-cultural sound symbolism study. *Frontiers in Psychology*, 10, 593. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00593>
- Damiani. (2025, 5 settembre). *I.N for Damiani*. https://www.damiani.com/it_it/i-n-for-damiani
- Dardano, M., & Trifone, P. (1997). *La nuova grammatica della lingua italiana*. Zanichelli.
- Dilorom, K. (2025). Semantic features of onomatopoeic and mimetic words in the Korean language. *Central Asian Journal of Literature, Philosophy and Culture*, 6(4), 788–793.
- Dongre, D. (2021, 23 agosto). *Stray Kids deliver power-packed performance with “Thunderous”*. Rolling Stone India. <https://rollingstoneindia.com/stray-kids-deliver-power-packed-performance-with-thunderous/>
- Encyclopaedia Britannica. (s.d.). Korea – Japanese occupation, colonialism, resistance. In *Encyclopaedia Britannica*. Consultato il 14 agosto 2026. <https://www.britannica.com/place/Korea/Korea-under-Japanese-rule>
- Fadiga, L., Craighero, L., Buccino, G., & Rizzolatti, G. (2002). Speech listening specifically modulates the excitability of tongue muscles: A TMS study. *European Journal of Neuroscience*, 15(2), 399–402. <https://doi.org/10.1046/j.0953-816X.2001.01874.x>
- Ferklová, B. (2023). Textual distribution of Korean onomatopoeias and ideophones and its specific features. *SKASE Journal of Theoretical Linguistics*, 20(1), 113–126.
- Fort, M., & Schwartz, J. (2022). Resolving the bouba-kiki effect enigma by rooting iconic sound symbolism in physical properties of round and spiky objects. *Scientific Reports*, 12(1), 19172. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-23623-w>
- Genius English Translations. (s.d.). *Stray Kids – “Divine” English translation*. Genius. Consultato il 10 luglio 2026. <https://genius.com/Genius-english-translations-stray-kids-divine-english-translation-lyrics>
- Genius English Translations. (s.d.). *Stray Kids – “God’s Menu” English translation*. Genius. Consultato il 10 luglio 2026. <https://genius.com/Genius-english->

[translations-stray-kids-gods-menu-english-translation-lyrics](#)

Genius English Translations. (s.d.). *Stray Kids – “Side effects” English translation*.

Genius. Consultato il 10 luglio 2026. <https://genius.com/Genius-english-translations-stray-kids-side-effects-english-translation-lyrics>

Genius English Translations. (s.d.). *Stray Kids – “Thunderous” English translation*.

Genius. Consultato il 10 luglio 2026. <https://genius.com/Genius-english-translations-stray-kids-thunderous-english-translation-lyrics>

Geullimja. (2018). *한복 이야기 – 조선시대 우리옷 [Storia del hanbok: gli abiti dell'epoca Joseon]*. Hyejiwon.

Hangeul Hakhoe. (s.d.). *조선말 큰사전 [Grande dizionario della lingua coreana]*.

Consultato il 5 giugno 2026. <https://hangeul.or.kr/homepage/custom/koreanbig>

Herald Muse. (2021, 23 agosto). *[팝's 신곡] “할 말을 내뱉지”... 스트레이 키즈, 정채성에 췌기를 박는 ‘소리꾼’*.

<https://www.heraldmuse.com/article/3547452>

Hinton, L., Nichols, J., & Ohala, J. J. (a cura di). (1994). *Sound symbolism*. Cambridge University Press.

Hwang, H. (2021, 12 agosto). *‘컴백’ 스트레이 키즈 타이틀곡=소리꾼, 쓰리라차 14곡 전곡 참여*. Newsen.

https://newsen.com/news_view.php?uid=202108120803280410

Istituto della Enciclopedia Italiana. (s.d.). Brr. In *Treccani: Vocabolario online*.

Consultato il 16 giugno 2026. <https://www.treccani.it/vocabolario/brr/>

Istituto della Enciclopedia Italiana. (s.d.). Fonosimbolismo. In *Treccani: Vocabolario online*. Consultato il 3 marzo 2026.

<https://www.treccani.it/vocabolario/fonosimbolismo/>

Istituto della Enciclopedia Italiana. (s.d.). Onomatopea. In *Treccani: Vocabolario online*. Consultato il 3 marzo 2026.

<https://www.treccani.it/vocabolario/onomatopea/>

Istituto della Enciclopedia Italiana. (s.d.). Puh!. In *Treccani: Vocabolario online*.

Consultato il 4 giugno 2026. <https://www.treccani.it/vocabolario/puh/>

Istituto della Enciclopedia Italiana. (s.d.). Pum. In *Treccani: Vocabolario online*.

Consultato il 4 giugno 2026. <https://www.treccani.it/vocabolario/pum/>

- Istituto della Enciclopedia Italiana. (s.d.). Rimbombare. In *Treccani: Vocabolario online*. Consultato il 4 giugno 2026.
<https://www.treccani.it/vocabolario/rimbombare/>
- Jakobson, R., & Waugh, L. R. (1987). *The sound shape of language* (2^a ed.). Mouton de Gruyter.
- Jespersen, O. (1922). *Language: Its nature, development and origin*. G. Allen & Unwin.
- Jungmann, B. (2020). Ritual and splendor. In J. P. Park, B. Jungmann, & J. Rhi (a cura di), *A companion to Korean art* (pp. 343–370). Wiley Blackwell.
<https://doi.org/10.1002/9781118927021.ch13>
- JYP Entertainment. (2020, 15 giugno). *Stray Kids [INTRO “GO 生”]* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/GjZtBYFyWqE>
- JYP Entertainment. (2020, 17 giugno). *Stray Kids “神메뉴” M/V* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TQTlCHxyuu8>
- JYP Entertainment. (2021, 22 agosto). *Stray Kids [INTRO “NOEASY”]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9e6cDBI6YpM>
- JYP Entertainment. (2021, 23 agosto). *Stray Kids “소리꾼(Thunderous)” M/V* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EaswWiwMVs8>
- JYP Entertainment. (2025, 20 novembre). *Stray Kids [INTRO “DO IT”]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Zxk4NfcFkKg>
- JYP Entertainment. (2025, 27 novembre). *Stray Kids “신선놀음 (Divine)” M/V* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=E8i32NXMxnc>
- Kim, C.-W. (1965). On the autonomy of the tensivity feature in stop classification (with special reference to Korean stops). *Word*, 21(3), 339–359.
<https://doi.org/10.1080/00437956.1965.11435434>
- Kim, D.-H. (2014). 한-영 의성어·의태어 비교 및 번역 기법 [Confronto tra onomatopoeie ed espressivi coreani-inglesi e tecniche di traduzione]. *번역학연구*, 15(1), 25–50.
- Kim, E. (s.d.). Sangmo. In *Encyclopedia of Korean folk culture*. National Folk Museum of Korea. Consultato il 10 agosto 2026.
<https://folkency.nfm.go.kr/en/topic/detail/6504>

- Kim, H. (2020, giugno 17). 스트레이키즈 “우리 음악은 마라맛... ‘이’ 같았구나’ 평가 듣고 봐”. Yonhap News Agency.
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20200617072900005>
- Kim, J. (2020, dicembre). *Next-generation boy band: Stray Kids*. Korean Culture and Information Service (KOCIS). <https://www.korean-culture.org/eng/webzine/202012/sub02.html>
- Kim-Renaud, Y.-K. (1976). Semantic features in phonology: Evidence from vowel harmony in Korean. *Papers from the Regional Meetings, Chicago Linguistic Society, 12*, 397–412.
- Kim-Renaud, Y.-K. (2008). The vowel system and vowel harmony in 15th century Korean revisited. In *Proceedings of the SCRIPTA 2008: Hunminjeongeum and Alphabetic Writing Systems* (pp. 23–36).
- King, R. (1996). *Korean writing*. In P.T. Daniels & W. Bright (a cura di), *The world’s writing systems* (pp. 218–227). Oxford University Press.
- Koo, H. J., & Rhee, S. (2018). Systematicity and synesthesia of ideophones in Korean [Paper presentation]. *Ideophones in the Language Sciences Workshop, 20th International Congress of Linguists*, Cape Town International Convention Center, South Africa.
- Korea.net. (2014, 16 settembre). *Masks & the mask dance*.
<https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=121717>
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The Grammar of Visual Design* (2^a ed). Routledge.
- Kwon, Y.-M. (1995, ultima modifica 2023, 6 luglio). 난장이가 쏘아올린 작은 공. In *한국민족문화대백과사전 [Enciclopedia della cultura nazionale coreana]*. Academy of Korean Studies.
<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0011711>
- Laing, C. (2019). A role for onomatopoeia in early language: Evidence from phonological development. *Language and Cognition, 11*(2), 173–187.
<https://doi.org/10.1017/langcog.2018.23>
- Larsen, D., & Heinz, J. (2012). Neutral vowels in sound-symbolic vowel harmony in Korean. *Phonology, 29*(3), 433–464.
<https://doi.org/10.1017/S095267571200022X>

- Ledyard, G. K. (1998). *The Korean language reform of 1446: The origin, background, and early history of the Korean alphabet* (Ristampa). Singu Munhwasa.
- Lee, B. (1995, ultima modifica 2023, 15 maggio). 아니리. In *한·국·민·족·문·화·대·백·과·사·전* [Enciclopedia della cultura nazionale coreana]. Academy of Korean Studies. <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0034229>
- Lee, C. (2020, 17 giugno). *Stray Kids talks about writing new song “God’s Menu,” reaction from Park Jin Young, and more.* Soompi. <https://www.soompi.com/article/1407399wpp/stray-kids-talks-about-writing-new-song-gods-menu-reaction-from-park-jin-young-and-more>
- Lee, I., & Ramsey, S. R. (2000). *The Korean language*. SUNY Press.
- Lee, K.-M., & Ramsey, S. R. (2011). *A history of the Korean language*. Cambridge University Press.
- Leech, G., & Short, M. (2007). *Style in Fiction: A Linguistic Introduction to English Fictional Prose* (2^a ed.). Pearson/Longman
- Lyons, J. (1977). *Semantics* (Vol. 1). Cambridge University Press.
- M2. (2019, 29 giugno). [BE ORIGINAL] *Stray Kids (스트레이 키즈) ‘부작용(Side Effects)’* (4K) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=MM8_M6BhQsk
- Meinard, M. E. M. (2015). Distinguishing onomatopoeias from interjections. *Journal of Pragmatics*, 76, 150–168.
- Mnet K-POP. (2025). *Stray Kids - CREED + Chk Chk Boom + 신선놀음 + CEREMONY (Hip Hip Version) | Mnet 251129 방송* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zRYTFhPxiyA>
- National Folk Museum of Korea. (2013). *Encyclopedia of Korean folk beliefs (Han’guk minsok sinang sajeon)*. Seoul, South Korea: National Folk Museum of Korea.
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [개굴-개굴]. In *표준국어대사전*. Consultato il 20 aprile 2026. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=개굴개굴>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [기럭-기럭]. In *표준국어대사전*.

- Consultato il 20 aprile 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=기럭기럭>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [기덕쿵]. In *표준국어대사전*.
 Consultato il 7 luglio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?searchKeyword=기덕쿵>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [꾸벅-꾸벅]. In *표준국어대사전*.
 Consultato il 21 marzo 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=꾸벅꾸벅>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [꿀꺽-꿀꺽]. In *표준국어대사전*.
 Consultato il 10 giugno 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=꿀꺽꿀꺽>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [피꿀-피꿀]. In *표준국어대사전*.
 Consultato il 20 aprile 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=피꿀피꿀>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [더러러]. In *표준국어대사전*.
 Consultato il 7 luglio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?searchKeyword=더러러>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [덜덜]. In *표준국어대사전*. Consultato il 10 giugno 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=덜덜>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [뎡]. In *표준국어대사전*. Consultato il 7 luglio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?searchKeyword=뎡>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [도리-도리]. In *표준국어대사전*.
 Consultato il 15 giugno 2026.

<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=도리도리>

National Institute of Korean Language. (s.d.). [두리둥둥]. In *표준국어대사전*. Consultato il 7 luglio 2026. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=두리둥둥>

National Institute of Korean Language. (s.d.). [둥-둥] In *표준국어대사전*. Consultato il 7 luglio 2026. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=둥둥>

National Institute of Korean Language. (s.d.). [따끔-따끔]. In *표준국어대사전*. Consultato il 18 marzo 2026. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=따끔따끔>

National Institute of Korean Language. (s.d.). [땡]. In *표준국어대사전*. Consultato il 7 luglio 2026. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=땡>

National Institute of Korean Language. (s.d.). [반짝-반짝]. In *표준국어대사전*. Consultato il 3 marzo 2026. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=반짝반짝>

National Institute of Korean Language. (s.d.). [뽕뽕]. In *표준국어대사전*. Consultato il 5 maggio 2026. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=뽕뽕>

National Institute of Korean Language. (s.d.). [ㄸ 불규칙 활용]. In *표준국어대사전*. Consultato il 30 settembre 2026. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>

National Institute of Korean Language. (s.d.). [살금-살금]. In *표준국어대사전*.

- Consultato il 18 marzo 2026.
https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=178462&searchKeywordTo=3
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [우르르]. In *표준국어대사전*. Consultato il 5 maggio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=우르르>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [조마-조마]. In *표준국어대사전*. Consultato il 18 marzo 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=조마조마>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [줄줄]. In *표준국어대사전*. Consultato il 18 marzo 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=줄줄>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [줄줄]. In *표준국어대사전*. Consultato il 18 marzo 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=줄줄>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [쫄쫄]. In *표준국어대사전*. Consultato il 18 marzo 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=쫄쫄>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [출출]. In *표준국어대사전*. Consultato il 18 marzo 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=출출>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [황-황]. In *표준국어대사전*. Consultato il 5 maggio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=황황>

- National Institute of Korean Language. (s.d.). [탕탕]. In *표준국어대사전*. Consultato il 5 maggio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=탕탕>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [톡톡-거리다]. In *표준국어대사전*. Consultato il 5 maggio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=톡톡거리다>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [튀-튀]. In *표준국어대사전*. Consultato il 5 maggio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=튀튀>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [헉헉]. In *표준국어대사전*. Consultato il 18 marzo 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=헉헉>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [활활]. In *표준국어대사전*. Consultato il 7 luglio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=활활>
- National Institute of Korean Language. (s.d.). [훨훨]. In *표준국어대사전*. Consultato il 7 luglio 2026.
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?pageSize=10&searchKeyword=훨훨>
- Naver Korean Dictionary. (s.d.) “반짝반짝”. Consultato il 3 marzo 2026.
<https://korean.dict.naver.com/>
- Neff, R. (2018, 22 settembre). *Korean and Japanese postcards of the past – the palanquin*. The Korea Times.
<https://www.koreatimes.co.kr/opinion/20180922/korean-and-japanese-postcards-of-the-past-the-palanquin>
- Nobile, L., & Lombardi Vallauri, E. (2016). *Onomatopea e fonosimbolismo*. Roma:

Carocci

- Oh, S.-g. (s.d.). Imugi [이무기]. In *한국민속대백과사전* [Enciclopedia del folklore e della cultura popolare coreana]. National Folk Museum of Korea. Consultato il 10 agosto 2026. <https://folkency.nfm.go.kr/topic/detail/10415>
- Oliverio, A. (2007). Neuroscienze cognitive. In *Enciclopedia Italiana* (VII Appendice). Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani.
- Oswalt, R. L. (1994). Inanimate imitatives in English. In L. Hinton, J. Nichols, & J. J. Ohala (a cura di), *Sound symbolism* (pp. 293–306). Cambridge University Press.
- Park, D. (2026). 연 [輦] [Yeon: portantina reale]. *한국민족문화대백과사전* [Enciclopedia della cultura nazionale coreana]. 한국학중앙연구원 [Academia di Studi Coreani]. <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0036664>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3^a ed.). Sage.
- Ramachandran, V. S., & Hubbard, E. M. (2001). Synaesthesia: A window into perception, thought and language. *Journal of Consciousness Studies*, 8(12), 3–34
- Rhodes, R. (1994). Aural images. In L. Hinton, J. Nichols, & J. J. Ohala (a cura di), *Sound symbolism* (pp. 276–292). Cambridge University Press.
- Rizzolatti, G., & Arbib, M. A. (1998). Language within our grasp. *Trends in neurosciences*, 21(5), 188–194. [https://doi.org/10.1016/s0166-2236\(98\)01260-0](https://doi.org/10.1016/s0166-2236(98)01260-0)
- Russ, N. (2023, 23 marzo). *The Eight Immortals in Joseon Dynasty painting*. Korea University. <https://www.jsd.re.kr/?c=86/151&p=4&uid=1250>
- Sapir, E. (1929). A study in phonetic symbolism. *Journal of Experimental Psychology*, 12(3), 225–239. <https://doi.org/10.1037/h0070931>
- Saussure, F. de. (1916). *Cours de linguistique générale*. Payot.
- SBS Entertainment. (2020). *Stray Kids, 퍼포먼스 장인들의 섹시 무대 ‘신(神) 메뉴’* | 2020 SBS 가요대전 in DAEGU [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=P8QDnJNK_mg
- Seeley, J., & Skabelund, A. (2015). Tigers—Real and Imagined—in Korea’s Physical and Cultural Landscape. *Environmental History*, 20(3), 475–503. <https://doi.org/10.1093/envhis/emv079>

- Seon, M. (2021, 17 agosto). ‘کم백’ 스트레이 키즈, 팔색조 매력으로 글로벌 K팝 팬심 점령. OSEN. <https://www.osen.co.kr/article/G1111636103>
- Serianni, L. (1989). *Grammatica italiana: Italiano comune e lingua letteraria*. UTET.
- Sharp, H., & Warren, B. (1994). The semantics of onomatopoeic words. *Folia Linguistica*, 28(3–4), 437–448. <https://doi.org/10.1515/flin.1994.28.3-4.437>
- Sohn, H.-M. (1999). *The Korean Language*. Cambridge University Press.
- Stray Kids. (2025, 12 dicembre). 신선놀음 (DIVINE) M/V MAKING FILM [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TA7C2NBYw88>
- Svantesson, J.-O. (2017). Sound symbolism: The role of word sound in meaning. *WIREs Cognitive Science*, 8(5), e1441. <https://doi.org/10.1002/wcs.1441>
- Taylor, K. J. (a cura di). (2006). *Ka-BOOM!: A dictionary of comic book words, symbols & onomatopoeia*. Lulu.com
- Toy, K. (2026, 10 agosto). *The Felix effect: The charm of Stray Kids’ Felix*. The Science Survey. <https://thesciencesurvey.com/spotlight/2026/08/10/the-felix-effect-the-charm-of-stray-kids-felix/>
- Trubetzkoy, N. S. (1939). *Grundzüge der Phonologie*. Travaux du Cercle Linguistique de Prague, 7. [Trad. it. *Fondamenti di fonologia*, 1971, Torino: Einaudi].
- Ullmann, S. (1962). *Semantics: An introduction to the science of meaning*. Basil Blackwell.
- Venuti, L. (1995). *The translator’s invisibility: A history of translation*. Routledge.
- Wada, K. (2016). *Hangugeo uiseongeo uitaeouui daneo hyeongseong* [Tesi di laurea magistrale, Seoul National University]. RISS. <http://www.riss.kr/link?id=T14066950>
- Yi, E. (2025). Thinking Through the Tiger: Korean Cultural Identity, Space, and Time. *Humanities*, 14(2), 19. <https://doi.org/10.3390/h14020019>
- Yi, S. Y., & Chong, H. J. (2025). Linguistic prosody and melodic characteristics of Korean emotion vocabulary: A musical-linguistic analysis. *Forum for Linguistic Studies*, 7(10), 301–317. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i10.11138>
- Yoon, H.-k. (2006). *The culture of Fengshui in Korea: An exploration of East Asian geomancy*. Lexington Books.
- Zong, I.-S. (1982). *Folk tales from Korea* (3^a ed.). Hollym.