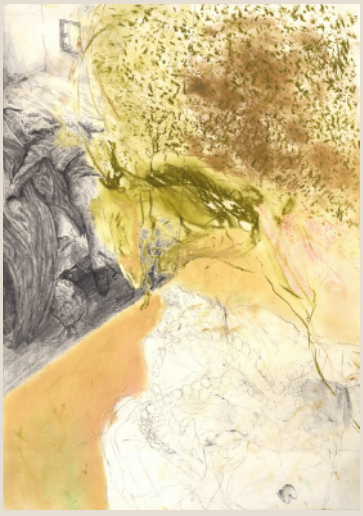
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI "L'ORIENTALE"
DIPARTIMENTO DI STUDI LETTERARI, LINGUISTICI E COMPARATI
DOTTORATO IN STUDI LETTERARI, LINGUISTICI E COMPARATI

Quaderni della ricerca - 6

Sottosopra
Indagine su processi di sovversione

Upside-Down
Investigating subversion processes



a cura di / edited by
CHIARA ALLOCCA, FRANCESCA CARBONE, ROSA COPPOLA, BEATRICE OCCHINI

UniorPress



Università degli studi di Napoli
"L'Orientale"

Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Comparati
Dottorato in Studi Letterari, Linguistici e Comparati

Quaderni della ricerca - 6

Sottosopra
Indagine su processi di sovversione

Upside-Down
Investigating subversion processes

a cura di / edited by
Chiara Allocca, Francesca Carbone,
Rosa Coppola, Beatrice Occhini



UniorPress

In copertina: Andrea Bolognino, *A bocca aperta*, mixed media on paper, 2019.

Università degli studi di Napoli "L'Orientale"
Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Comparati
Dottorato in Studi Letterari, Linguistici e Comparati

Quaderni della ricerca – 6

Direttrice della collana
Rossella Ciocca

Comitato editoriale
Guido Cappelli
Guido Carpi
Federico Corradi
Augusto Guarino
Salvatore Luongo
Alberto Manco
Paolo Sommaiolo

La revisione dei contributi è avvenuta con *double blind peer revie*w

copyright:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

UniorPress
Via Nuova Marina, 59 - 80133, Napoli

© Università degli Studi di Napoli "L'Orientale" 2020
ISSN 2724-5519
ISBN 978-88-6719-213-7

Indice

Premessa/Foreword
Rossella Ciocca 7

Prefazione/Preface
Chiara Allocca, Francesca Carbone, Rosa Coppola, Beatrice Occhini 11

Thomas Ernst
Subversion Studies. The Political – The Media – The Public 17

Il Politico

Rosa Coppola
Parti del discorso, parti *nel* discorso 37

Maria Lavinia Porceddu
La terminologia politica di fazione tra VI e V sec. a.C.
I casi del *corpus* teognideo e dell'*Athenaion Politeia* pseudosenofontea 43

Chiara Allocca
«Forçar se puede la ley para reinar». Bevilacqua e la tragedia del potere 55

Ilaria Macera
Niccolò Tommaseo, *Sull'educazione* e la censura nel lombardo-veneto 69

Luca Mozzachiodi
Avanguardia o mediazione. Estetica, politica e storia letteraria
in una polemica tra Fortini e Perlini 81

Alessandro Viola
«L'Idea di Ninetto». La sovversione dell'universo borghese
in Pier Paolo Pasolini ed Elsa Morante 95

Chiara Bertulessi
«Un minestrone di feudalesimo, capitalismo e revisionismo».
Lo *Xiandai hanyu cidian* 现代汉语词典 tra rivoluzione,
sovversione e reazione 109

Daniela Allocca
Pratiche collettive *vs* pratiche autoriali.
Autoproduzione, *self-publishing* e librerie utopiche 123

I Media

Francesca Carbone
Divenire mezzo 139

Brigida Migliore
Musicological subversions. Identifying Derridian graft
in musical analysis 145

Vanessa Montesi
Choreographing as doing historiography.
The representation of 1980's New York in Trisha Brown's
Set and Reset (1983) 165

Fulvia Giampaolo
Brouiller les cartes: un exercice contemporain.
Inversione, sovversione e trasgressione del dettato cartografico
tra il '900 francese e il contemporaneo 181

Marta Maffia, Flavia De Cicco
Analfabetismo e italiano L2. Processi di sovversione
nell'insegnamento/apprendimento di una lingua seconda 197

Caterina Saracco
Sovversioni semantiche. Le espressioni idiomatiche
tedesche e italiane in prospettiva cognitiva 213

Gloria Comandini
L'ironia criptica dei linguaggi giovanili sul web.
Il caso dei giochi di parole nei *fandom* 229

Domenico Napolitano
Voci senza corpi. Oralità, scrittura, programmazione
al tempo delle macchine parlanti 243

Il Pubblico

Beatrice Occhini
Con-testi. Riscrivere la tradizione 263

Salvatore Renna
La tragedia e la storia. Filottete a Berlino Est 269

Lorisfelice Magro
Tre versioni di Pilato. Obbedienza e ribellione al disegno divino in France, Soldati e Caillois 285

Salvatore Iacolare
Rivoluzioni napoletane. Masaniello tra storia ed èpos 297

Giovanni Genna
Gadda e il mito. Una prospettiva gnoseologica oltre la parodia 311

Silvia Vincenza D'Orazio
Il lavoro interpretativo di Leopold Jessner. Il caso dei classici 321

Maria Chiara Brandolini
Coire, conivere, coniventia. Un'indagine dell'etimologia per una nuova definizione dell'amore tra mito e letteratura in *Vie secrète* 335

Salvatore Spampinato
«Il temporale / è svanito con enfasi».
Traducendo Brecht di Franco Fortini nel campo letterario 349

Curatrici 371

Gloria Comandini
Università degli Studi di Trento

L'ironia criptica dei linguaggi giovanili sul web
Il caso dei giochi di parole nei fandom

Abstract

Online fandoms usually discuss communal passions by creating their own slang, which is expressive, fast and economic. However, as a side effect of young people's attempt to build a communal identity, fandom's slang is also cryptic to group's outsiders. Fandoms have a peculiar kind of wordplays (*#mainajorah*, *Branalbero*) that are particularly opaque to fandom's outsiders.
With a study based on the FanJuLIC corpus, this paper aims to analyze the creation strategies of these wordplays, which are based on the substitution of words or phrases inside a sentence, or on the creation of neologisms. Furthermore, this paper attempts to examine the co-presence of the three traditional functions (social function, personal function and recreational function) of juvenile languages in fandom's wordplays, as they are integrated with the multimedia communication of social media.

I *fandom* online generalmente creano un proprio slang per parlare delle loro passioni condivise in modo espressivo, veloce ed economico. Questo slang è conseguenza del tentativo di creare un'identità comune e pertanto può risultare criptico per gli esterni al gruppo. I *fandom* presentano un particolare tipo di giochi di parole (*#mainajorah*, *Branalbero*) che risultano particolarmente opachi agli esterni al gruppo.
Con uno studio basato sul corpus FanJuLIC, si analizzano le strategie di creazione di questi giochi di parole, basati sulla sostituzione di parole o sintagmi all'interno di una frase o sulla creazione di neologismi, e la compresenza in essi delle tre funzioni tradizionali dei linguaggi giovanili (funzione sociale, funzione personale e funzione ludica), integrate nella comunicazione multimediale dei social media.

1. *Le tre funzioni dei linguaggi giovanili*

Sebbene il loro nome evochi un'identità generazionale, numerosi studi[1]

[1] Per una rassegna sugli studi sui linguaggi giovanili, si vedano: A. Sobrero, *Varietà giovanili: come sono, come cambiano*, in E. Banfi, A. A. Sobrero (a cura di), *Il linguaggio giovanile negli Anni*

hanno dimostrato come i linguaggi giovanili siano più che altro una varietà conversazionale che subentra, all'interno di un gruppo di pari (non necessariamente di una fascia di età precisa), in una conversazione informale riguardante un argomento specifico. Di conseguenza, un linguaggio giovanile è meglio identificato non sulla base dell'età dei parlanti, bensì prendendo in considerazione le sue proprietà linguistiche.

In tal senso, secondo Sobrero e Cortelazzo[2], un linguaggio giovanile è caratterizzato da sette elementi linguistici: una base di italiano colloquiale, uno strato dialettale, una serie di prestiti da lingue straniere, un apporto lessicale da gerghi o lingue speciali, un'influenza linguistica dai mass media, un lessico giovanile «tradizionale» di lunga durata e un lessico giovanile «innovante ed effimero»[3]. Questi elementi sono comuni anche all'italiano parlato colloquiale[4], senza essere un'esclusiva dei soli linguaggi giovanili, nei quali tuttavia assumono una particolare rilevanza. Secondo Cortelazzo[5], più che caratterizzare in maniera unilaterale i linguaggi giovanili, essi adempiono allo svolgimento di tre specifiche funzioni:

a) Funzione sociale, volta all'affermazione dell'appartenenza al gruppo e alla cementificazione di un'identità condivisa, anche linguistica. È comune ai gerghi[6] ed è causa della natura criptica dei linguaggi giovanili, i quali però non ricercano questa relativa incomprensibilità in maniera cosciente e atti-

Novanta, Roma-Bari, Laterza, 1992, pp. 45-69; E. Banfi, *«Linguaggio dei giovani», «linguaggio giovanile» e «italiano dei giovani»*, in T. De Mauro (a cura di), *Come parlano gli italiani*, Firenze, La Nuova Italia, 1994, pp. 149-156; P. D'achille, *Mutamenti di prospettiva nello studio della lingua dei giovani*, in F. Fusco, C. Marcato (a cura di), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, Il Calamo, 2005, pp. 117-129, E. Radtke, *Varietà giovanili*, in A. Sobrero (a cura di), *Introduzione all'italiano contemporaneo*, Roma-Bari, Laterza, 2007, pp. 191-235; M. Cortelazzo, *Il parlato giovanile*, in L. Serianni, P. Trifone (a cura di), *Storia della lingua italiana*, Torino, Einaudi, 1994, pp. 291-317; M. Cortelazzo, *Linguaggio giovanile*, http://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_(*Enciclopedia_dell'Italiano*), 2010 [cons. il 14/12/2018]; L. Coveri, *Forever Young. Lingua dei giovani, linguaggi giovanili*, in S. Stefanelli, A. V. Saura (a cura di), *L'italiano in movimento. I linguaggi giovanili*, Firenze, Accademia della Crusca, 2011, pp. 15-28.

[2] A. Sobrero, *op. cit.*, pp. 45-69; M. Cortelazzo, *op. cit.*, pp. 291-317.

[3] *Ibidem.*

[4] Secondo la definizione in G. Berruto, *Sociolinguistica dell'italiano contemporaneo*, Roma, Carocci, 2012.

[5] *Ibidem.*

[6] G. Berruto, *op. cit.*

va, ma la sperimentano come naturale conseguenza del loro lessico caratteristico, che dunque è solo paragergale.
b) Funzione personale di affermazione della propria personalità all'interno del gruppo, grazie anche ai propri apporti innovatori che arricchiscono il linguaggio della comunità e che, se adottati dagli altri membri, possono entrare a far parte del lessico paragergale condiviso, acquisendo una funzione sociale.
c) Funzione ludica, che soggiace alle altre due funzioni e che cooccorre nella creazione dei neologismi personali innovativi, nell'ottica di un rafforzamento della complicità interna del gruppo grazie alla deformazione ironica della lingua.

2. *Il linguaggio giovanile dei* fandom

L'obiettivo di questo studio è di analizzare un fenomeno specifico di una precisa tipologia di linguaggio giovanile: i giochi di parole nella comunicazione online dei *fandom*.

I *fandom* sono comunità di appassionati di opere letterarie, cinematografiche, videoludiche, fumettistiche o televisive, che hanno come luogo di ritrovo determinati ambienti online. Tendono a sviluppare alcuni tipi di linguaggio giovanile, dotati delle stesse funzioni e caratteristiche linguistiche definite da Cortelazzo e Sobrero[7].

Sebbene esista una terminologia più o meno condivisa da tutti i *fandom* (e.g. *spoiler*) o da macrocategorie di *fandom* (e.g. *bug* per i videogiochi), sia il lessico paragergale "storico" che quello "transitorio" sono perlopiù generati con riferimento all'opera oggetto del singolo *fandom*. Ciò comporta che la comprensibilità del lessico specifico di un *fandom* sia piena solo per i conoscitori dell'opera sulla base della quale nasce la comunità di appassionati. Volendo citare un esempio, solo un fan della saga letteraria de *Le cronache del ghiaccio e del fuoco* di G. R. R. Martin troverà comprensibili gli acronimi dei titoli inglesi dei singoli volumi (e.g. AGoT, ACoK, ASoS) o le sigle con cui si indicano alcune teorie dei fan (e.g. *fAegon* e R + L = J).

In questi ambienti, anche le innovazioni personali degli utenti possono riferirsi all'opera attorno alla quale è sorto il loro *fandom* di appartenenza. Fra questi apporti, un ruolo particolare è ricoperto dai giochi di parole, i quali svolgono tutte e tre le funzioni dei linguaggi giovanili. Non solo frequentemente si tratta di neoformazioni originali, con le quali i singoli utenti cercano di contribuire al lessico del *fandom* per ottenere un riconoscimento personale,

[7] A. Sobrero, *op. cit.*, pp. 45-69. M. Cortelazzo, *op. cit.*, pp. 291-317.

ma il loro significato, strettamente debitore del contenuto delle opere focus della comunità, dà loro quella natura criptica tipica del lessico paragergale. Inoltre, la loro natura ironica e/o dissacrante rende questi giochi di parole molto adatti a veicolare anche la funzione ludica.

3. *Presentazione del corpus*

Questo approfondimento sui giochi di parole nei *fandom* si basa su FanJuLIC (*Fandom's Juvenile Language Italian Corpus*)[8], un corpus di circa 290.000 parole costruito nel 2015, e manualmente annotato nei suoi fenomeni più colloquiali o caratteristici.

FanJuLIC raccoglie 3417 scritti realizzati da 1372 utenti in ambienti dedicati ad uno o più *fandom* specifici. Di questi, 1624 commenti derivano da quattro forum, 1090 sono stati raccolti da sei pagine Facebook e 703 scritti provengono dalle recensioni di storie prodotte dai fan (*fanfiction*) sulle proprie opere preferite, raccolte dal sito web *Erika's Fanfiction Page* (EFP).

Tutti gli scritti raccolti in FanJuLIC derivano da undici *fandom*, basati su opere ampiamente conosciute anche in Italia, originalmente prodotte in lingua inglese e classificabili come opere letterarie, serie televisive o videogiochi.

È stato possibile recuperare i dati personali solo di 225 utenti di forum e di 340 utenti di EFP, per un totale di 565 utenti su 1372 totali, escludendo dunque tutta l'utenza di Facebook. Le informazioni ricavate riguardano l'età degli utenti, il loro genere, il loro livello di istruzione, e la loro regione di provenienza, i cui dati mostrano la natura panitaliana dei *fandom*.

4. *Giochi di parole*

Per quanto intuitivamente *gioco di parole* non risulti un concetto difficile da immaginare, da un punto di vista linguistico, o anche semplicemente terminologico, questo genere di fenomeno non è di semplice definizione.

Sebbene i giochi di parole siano ampiamente attestati e studiati in letteratura[9], non esiste una definizione linguistica univoca che ne stabilisca chiaramen-

[8] FanJuLIC è scaricabile gratuitamente al seguente indirizzo: https://github.com/GloriaComandini/Corpora.

[9] S. Kjerkegaard, *Seven Days without a Pun Makes One Weak. Two Functions of Wordplay in Literature and Literary Theory*, in «Journal of Literature. Language and Linguistics», 3, 2011, pp. 1-9.

te le caratteristiche. Tuttavia, gran parte delle descrizioni concorda sul fatto che i giochi di parole presentano fenomeni in contrasto con la lingua standard, sia per quanto riguarda le massime conversazionali, sia per ciò che concerne le regole della cortesia di Lakoff[10] e le norme morfosintattiche.

Nell'ambito di questo studio *gioco di parole* sarà utilizzato nel suo senso più generale e ampio, secondo la definizione di Giorgadze: «According to its form, wordplay can be expressed in ambiguous verbal wit, orthographic peculiarities, sounds and forms of the words, in breaking the grammar rules and other linguistic factors»[11].

In particolare, nell'ottica di un'analisi morfosintattica, si interpreti *gioco di parole* come un fenomeno

> in cui alle regole sintattiche della costruzione del discorso si sovrappongono o si sostituiscono principi alternativi, che non sono codificati o lo sono solo in settori particolari e risultano fondati su fenomeni linguistici non denotativi (come la somiglianza casuale fra le parole, la combinatoria, la falsa derivazione, ecc.).[12]

Seguendo il criterio generale sopra riportato, nel corpus sono stati rilevati 47 giochi di parole totali, concentrati soprattutto sui forum e su Facebook, dove sono spesso pubblicati dagli amministratori delle pagine. La rilevante presenza su Facebook è probabilmente dovuta a una volontà di attirare l'attenzione del lettore casuale, che scorre distrattamente i vari messaggi che compaiono sull'applicazione: i giochi di parole sono una riconosciuta strategia per attirare l'attenzione del pubblico, e vengono quindi ampiamente utilizzati nelle pubblicità o nel discorso politico[13].

Generalmente, questi giochi di parole si attuano attraverso la sostituzione di un elemento di una frase, di un sintagma o di una parola, in maniera tale

[10] R. Lakoff, *The logic of politeness: Minding your P's and Q's*, in C. Corum, T. C. Smith-Stark, A. Weiser (a cura di), *Papers from the 9th Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society*, Chicago, Chicago Linguistic Society, 1973, pp. 345-356.

[11] M. Giorgadze, *Linguistic Features of Pun, Its Typology and Classification*, in «European Scientific Journal», 2, 2014, pp. 271-275, p. 271.

[12] S. Bartezzaghi, *Giochi di parole*, http://www.treccani.it/enciclopedia/giochi-di-parole_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/, 2010 [cons. il 14/12/2018].

[13] K. Żyśko, *A Cognitive Linguistic Account of Wordplay*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2017.

da creare una «violazione ironica di certe attese conversazionali o di formule stereotipe»[14] e, conseguentemente, provocare ilarità nei lettori.

In alcuni casi, le strategie con cui è attuata la sostituzione ludica sono simili a quelle con cui sono costruite le battute di spirito. Ciò sottolinea come la distinzione tra gioco di parole (*wordplay*) e battuta di spirito (*pun*) non sia assolutamente banale: se parte della letteratura li tratta come due fenomeni separati[15], altri autori non operano questa distinzione[16]. A entrambi sono attribuite tre caratteristiche, che si potranno notare anche negli esempi dei prossimi paragrafi: la somiglianza nella forma, l'ambiguità e l'umorismo[17].

In tal senso, la somiglianza nella forma (omofonia, omografia o paronimia) è solitamente utilizzata per accostare differenti enunciati linguistici, in modo tale da operare un confronto tra i loro diversi significati[18]. Il tutto, però, a patto che la similarità sia accompagnata anche dall'appropriato contesto comunicativo[19]. Una simile situazione produce dunque una certa ambiguità, tale da avviare un *garden path phenomenon*, in cui, procedendo nella lettura/ascolto del gioco di parole, l'enunciato viene reinterpretato grazie al riconoscimento dell'ambiguità e del significato nascosto o innovativo[20]. Similarità e ambiguità però non sono mai fine a se stesse, ma, per dar vita a un gioco di parole o una battuta di spirito ben formati, devono avere una funzione umoristica[21]. Solitamente, il divertimento è ottenuto proprio grazie alla giustapposizione tra il significato tradizionale e quello innovativo.

[14] M. Cortelazzo, *op. cit.*, p. 295.

[15] R. Leppihalme, *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation of Allusions*, Clevedon, Multilingual Matters Ldt, 1997.

[16] D. Delabastita, *Introduction*, in «Translation», 2, 1996, pp. 127-139 e G. Ritchie, *The Linguistic Analysis of Jokes*, London, Routledge, 2004.

[17] K. Żyśko, *op. cit*.

[18] D. Delabastita, o*p. cit*., pp. 127-139.

[19] D. Delabastita, *There's a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay*, Amsterdam/Atlanta, Rodopi, 1993.

[20] D. Reisberg, *Cognition. Exploring the Science of the Mind*, New York/London, W. W. Norton & Company, 2010.

[21] D. Crystal, *Language Play*, Chicago, University of Chicago Press, 2001 e D. Crystal, *Language and the Internet*, Cambridge, Cambridge University Press, 2006.

Sebbene condividano l'obiettivo di suscitare una reazione divertita con le battute di spirito (*puns*) e spesso utilizzino a loro volta l'ambiguità semantica di alcuni termini per creare due letture sovrapposte, i giochi di parole qui analizzati non coincidono totalmente con queste strategie ludiche. In molti casi l'ironia dei giochi di parole non è ottenuta attraverso una narrazione complessa, come avviene con le battute, o con motti di spirito della lunghezza di almeno una frase, bensì con l'uso di singoli neologismi personali, generalmente ottenuti tramite composizione o derivazione, i quali sono i soli portatori di ironia nell'enunciato.

Da quanto osservato deriva la possibilità di dividere questo fenomeno in due categorie: giochi di parole basati su neoformazioni e giochi di parole basati su sostituzioni.

5. *Giochi di parole basati sulla sostituzione*

Questa tipologia di giochi di parole potrebbe essere analizzata, entro certi limiti, secondo la *General Theory of Verbal Humor* (GTVH)[22], poiché sono basati sull'opposizione di due *script* («a large chunck of semantic information surrounding the word or evoked by it»[23]) sovrapposti: il primo risulta dominante in apparenza, ma nasconde un secondo *script* di diverso significato, che risulta il portatore del vero messaggio veicolato. Questa teoria è particolarmente adatta ad analizzare i *pun*, le battute basate sull'ambiguità semantica di una frase, dovuta alla somiglianza fonetica fra due parole[24]. Tuttavia, nei casi rilevati in questo studio, non possiamo parlare di vera e propria opposizione di significato fra i due *script*, poiché non stiamo assistendo a un contrasto di significati, bensì a una coesistenza/addizione produttiva di significati.

Ad esempio, in *E nella puntualità incatenarli*, ci sono due strati di significato, che corrispondono a due *script* differenti, ma sovrapposti in una forma unica:

a) *E nell'oscurità incatenarli*: citazione da *Il signore degli anelli* e *script* nascosto;
b) *E nella puntualità incatenarli:* gioco di parole e *script* visibile.

[22] S. Attardo, V. Raskin, *Script theory rivis(it)ed. Joke similarity and joke representation model*, in «HUMOUR: International Journal of Humor Research», 4, 1991, pp. 293-347.

[23] V. Raskin, *Semantic Mechanism of Humor*, Dordrecht/Boston/Lancaster, D. Reidel Publishing Company, 1984, p. 81.

[24] G. Ritchie, *op. cit*.

Lo *script* (b) è immediatamente visibile, ma la sua carica ironica può essere attivata solo se il lettore/ascoltatore è in grado di svelare lo *script* (a), scoprendo dunque la citazione nascosta. Tuttavia, quest'ultima non è in contrasto con lo *script* (b), poiché non c'è ambiguità di significato tra i due livelli, ma solo un richiamo abbastanza riconoscibile da suscitare l'ilarità in un fan.

Questa pare essere una strategia ampiamente condivisa, poiché buona parte dei giochi di parole attuati tramite sostituzione effettivamente assume come base una citazione famosa (almeno nell'ambiente dei *fandom*) di un'opera, come si vede in *un tavolo per domarli tutti* (< *un anello per domarli tutti*) o in *una freccia nei testicoli* (< *una freccia nel ginocchio*). In questi casi, si sostituisce una parte della citazione, generalmente un nome o un sintagma, con un altro elemento, permettendo così che la citazione sia applicata a un nuovo contesto.

Il contesto, specialmente nel caso di Facebook, è spesso definito grazie a un'immagine che accompagna il gioco di parole, riallacciandosi sia alla semantica delle parole sostituenti, sia a quella della citazione, rendendo di conseguenza esplicito il significato. Nel caso specifico degli esempi precedentemente riportati, il gioco di parole è esposto all'interno dell'immagine. *E nella puntualità incatenarli* è inserito come testo in una fotografia raffigurante un orologio ispirato ai Nazgûl de *Il signore degli anelli*. *Un tavolo per domarli tutti*, invece, è inserito nell'immagine di un tavolo dal design chiaramente ispirato all'opera di Tolkien. Esistono anche giochi di parole in cui l'immagine funge da accompagnamento, come *you're crilin me* (< *you're killing me*), contenuto come testo in un messaggio su Facebook e affiancato dall'immagine di Crilin, personaggio della serie animata giapponese *Dragon Ball*, famoso per essere stato ucciso più di una volta. In ogni caso, questo supporto visivo risulta fondamentale per la comprensione del gioco di parole, oltre che per la sua efficacia.

Nei *fandom* italiani non è nemmeno raro trovare giochi di parole basati su citazioni in inglese: *but then I took a waraxe in the head* (< *but then I took an arrow in the knee*) e *one does not simply walk into IKEA* (< *one does not simply walk into Mordor*). Sono presenti anche fenomeni di code-mixing, come in *lapidazione is coming* (< *winter is coming*).

In altri casi, la sostituzione può interessare altre formule fisse, quali possono essere le battute (o *tormentoni*) delle pubblicità, nomi di prodotti, oppure modi di dire locali diffusisi in area panitaliana, sui quali vengono innestati dagli utenti elementi delle opere di cui sono fan. Ne sono un esempio la serie

di battute *Svizzero?* e *No, nove* o *No, Nazgi* (< *no, Novi*), riferite all'orologio a tema *Il signore degli anelli* protagonista del gioco di parole *e nella puntualità incatenarli*, che riprendono la nota pubblicità del cioccolato Novi. Ugualmente esemplificativi sono *Dobby surround* (< *Dolby surround*), *Super Legolas Bros* (< *Super Mario Bros*) e *mai 'na jorah* (< *mai 'na gioia*), quest'ultimo rinvenuto anche sottoforma di hashtag in *#mainajorah* e in una rielaborazione più discorsiva: *Rattleshirt una jorah l'ha avuta* (< *Rattleshirt una gioia l'ha avuta*), segno della sua ampia produttività e diffusione.

Infine, sono presenti casi di giochi di parole non costruiti attorno citazioni o a formule fisse, bensì legati ad elementi generici della conversazione, con i quali le parole sostituenti hanno in comune la medesima realizzazione fonetica: *grazie asshai* (< *grazie assai*), *I'm FILI'n something* (< *I'm feeling something*) e *You're Kili'n me* (< *you're killing me*).

A questo riguardo, è interessante notare come alcune di queste sostituzioni sfruttino fenomeni di assonanza, come si vede tra *Jorah* e *gioia*, *nove* e *Novi*, *crilin* e *Kili* e *killing*. In alcuni casi, addirittura, la ragione di esistere del gioco di parole stesso pare essere basata sulla somiglianza fonetica tra parole sostituite e parole sostituenti, come avviene in *Dobby surround*.

Non è nemmeno da escludere che certi giochi di parole abbiano anche una funzione eufemistica, poiché vanno a sostituire un termine ritenuto volgare con un suo equivalente percepito come meno scabroso, come si vede in *se l'è preso nella porta della luna* (< *se l'è preso nel culo*).

6. *Giochi di parole basati sui neologismi*

Se i giochi di parole basati sulla sostituzione risultano abbastanza trasparenti, grazie anche al fatto di essere spesso accompagnati da immagini, non si può dire altrettanto per quelli ottenuti attraverso la creazione di neologismi. Si tratta, infatti, di neologismi creati dagli utenti per affermare la propria immagine all'interno del gruppo, legandosi però alle tematiche dei *fandom* per ottenere una maggiore integrazione nella comunità online, con la speranza che la loro neoformazione si estenda e divenga parte del lessico paragergale comune.

Conseguentemente, queste neoformazioni servono a definire e descrivere una precisa situazione venutasi a creare nell'opera oggetto dell'attenzione del *fandom*, generalmente condensando al proprio interno (grazie alla composizione o alla derivazione) un gran numero di informazioni. Per tale ragione,

questi neologismi possono rispondere anche alle esigenze di economia linguistica tipiche della Comunicazione Mediata dal Computer (CMC)[25].

In buona parte dei casi, i neologismi sono costituiti da nomi propri, formati attraverso la composizione tra il nome di un personaggio e un elemento che funge da attributo: è questo il caso di *catzombie* e *zombiecat*, nomi composti di tipo N+N appositivi con testa, *cat*, ora a sinistra e ora a destra, facenti parte della classe ATAP[26], in cui l'elemento non di testa esprime ed esplicita una proprietà semantica della testa. In questo caso, *catzombie* e *zombiecat* si riferiscono a un personaggio de *Le cronache del ghiaccio e del fuoco*, Catelyn Tully (detta anche Cat), divenuta una sorta di non-morto.

Alla stessa classe di composti appartiene anche *Branalbero*, che fa riferimento alla possibilità che un personaggio di nome Bran, proveniente sempre dalla stessa saga possa fondersi con un albero. È poi interessante notare come questo composto ricalchi, probabilmente in maniera voluta, un altro composto dedicato a un uomo-albero, ossia *Barbalbero* de *Il signore degli anelli*.

Bisogna invece fare un discorso leggermente diverso nei confronti del nome *FrankenGregor*, il quale risponde più alle caratteristiche della parola macedonia, con il secondo elemento (il nome proprio Gregor) lasciato intatto, laddove il primo (il nome proprio Frankenstein) ha subito un accorciamento, tipico delle parole macedonia italiane[27]. Il neologismo fa riferimento a un personaggio martiniano, Gregor Clegane, nel periodo successivo alla sua trasformazione in un cadavere animato ad opera di uno scienziato pazzo, operazione che, nell'immaginario del pubblico, ricalca la creazione del mostro di Frankenstein nell'omonimo romanzo di Mary Shelley. *FrankenGregor*, quindi, può essere un sinonimo di un'altra neoformazione, *GregorStein*, la quale però è formata secondo le metodologie del *blend*, in cui si uniscono la parte iniziale del primo elemento e la parte finale del secondo.

[25] Cfr. E. Pistolesi, *Il parlar spedito. L'italiano di chat*, *e-mail e sms*, Padova, Esedra, 2004 e E. Pistolesi, *Scritture digitali*, in G. Antonelli, M. Motolese, L. Tomasin (a cura di), *Storia dell'italiano scritto. Italiano dell'uso*, Roma, Carocci, 2014, pp. 349-375.

[26] *Attributive/Appositive*. Si noti che questa analisi è basata sulla classificazione Bisetto-Scalise, in S. Scalise, A. Bisetto, *The classification of compounds*, in R. Lieber, P. Štekauer (a cura di), *The Oxford Handbook of Compounding*, Oxford, Oxford University Press, 2009, pp. 34-53.

[27] A. M. Thornton, *Parole Macedonia*, in M. Grossmann, F. Rainer (a cura di), *La formazione delle parole in italiano*, Tübingen, Max Nyemeyer Verlag, 2004, pp. 567-569.

Sono appartenenti ai nomi propri anche *Ungregor* e *Uncat*, derivati rispettivamente dai già citati *Gregor* e *Cat* grazie all'aggiunta del prefisso inglese *un-*. È interessante notare come *un-* generalmente non si unisca a nomi, ma solo ad aggettivi (*unhappy*, *untrue*) o a verbi (*unfold*), dei quali esprime una negazione. In questo caso, però, la creazione potrebbe dipendere da una percepita sinonimia tra *Cat*/*Gregor* e l'aggettivo *dead*, poiché entrambi i personaggi sono morti. Di conseguenza, per indicare la loro non-morte, gli utenti potrebbero aver ricalcato la formazione del termine *undead*, sostituendo *dead* con il nome del personaggio.

Un ulteriore esempio di neologismo creato da un nome proprio è *Corycoso*, parola macedonia formata da un accorciamento del nome proprio Corypheus e dal nome colloquiale *coso*. È possibile che questo gioco di parole nasca dall'esigenza dell'utente di parlare del personaggio di Corypheus (antagonista della saga videoludica di *Dragon Age*), senza però conoscere la corretta ortografia dell'intero nome. Probabilmente l'utente ha inserito *coso* (termine difatti utilizzato per riferirsi a oggetti o persone di cui non si conosce il nome) in sostituzione della parte del nome proprio di cui non ricordava l'ortografia: la resa volutamente esplicita della propria ignoranza ha come fine il suscitare l'ilarità e la solidarietà degli altri fan che, a loro volta, condividono la stessa difficoltà nel ricordare la corretta ortografia del nome del personaggio.

I giochi di parole creati attraverso le parole macedonia si estendono anche al di là dei nomi propri di personaggi, andando a descrivere situazioni presenti nelle opere dei *fandom*. In risposta a un'immagine tratta dal film *Le due torri*, un utente su Facebook ha descritto la scena come delle *Orchimpiadi*, un *blend* ironico tra *olimpiadi* e *orchi*. Su un forum dedicato ai videogiochi della serie *The Elder Scrolls*, prodotti dalla Bethesda, gli utenti ironizzano sui malfunzionamenti grafici (i *bug*) dei titoli dei videogiochi coniando il satirico *Bugthesda*.

È interessante notare anche la produzione di un gioco di parole attraverso un neologismo avverbiale, *prompt-amente*. Questo caso potrebbe essere definito come un tentativo di derivazione dal nome inglese *prompt* attraverso l'aggiunta del suffisso avverbiale italiano *-mente*, erroneamente presentato come *-amente* per assonanza con l'avverbio *prontamente*. Alternativamente, *prompt-amente* potrebbe anche essere definito come una parola macedonia tra *prompt* e *prontamente*, in cui *prompt* si sostituisce alla parte iniziale dell'avverbio italiano, grazie alla sua somiglianza fonetica. *Prompt-amente* si rivela un gioco di parole unico in FanJuLIC non solo perché è un avverbio, ma anche perché l'elemento sostitutivo che lo rende un gioco di parole, *prompt*, è un termine legato non a un *fandom* specifico,

bensì alla pratica di scrivere *fanfiction*, generalmente comune a gran parte dei *fandom*. Nel contesto delle storie scritte dai fan sulle proprie opere preferite, i *prompt* sono suggerimenti inviati agli scrittori di *fanfiction*, così da offrire loro nuove idee per nuove storie. In questo caso, *prompt-amente* è usato per sottolineare in maniera goliardica di aver prontamente scritto una *fanfiction* basandosi su, perlappunto, un *prompt* lasciato da un altro utente. Caso particolarmente curioso è quello della sigla *OMCas*, riduzione di una forma estesa, *Oh my Castiel*, formata tramite una delle già viste strategie di sostituzione e avente come script nascosto l'esclamazione *Oh my God*. Va notato come la sigla, che ricalca l'OMG tipico della CMC, non riduca alle singole iniziali tutti gli elementi, ma mantenga *Castiel* (nome di un angelo diventato Dio per un breve periodo, nella serie televisiva *Supernatural*) in una forma riconoscibile. Ciò dimostra come questi giochi di parole, pur apparendo criptici, in realtà siano creati con la volontà di essere riconosciuti, e apprezzati, dagli altri membri del *fandom*. In tal senso, anche *prompt-amente*, con la sua forma non completamente univerbata, mostra questa volontà.

7. *Conclusioni*

In definitiva, questo studio ha inteso dimostrare l'esistenza di fenomeni linguistici in grado di veicolare le tre funzioni dei linguaggi giovanili. Questo tipo di gioco di parole, nel suo essere specificamente basato sulle conoscenze proprie dei membri di un *fandom*, nella sua natura di produzione originale dei singoli utenti e nella sua spiccata ilarità, esprime la volontà degli utenti non solo di integrarsi all'interno del gruppo, ma anche di distinguersi dal resto della community, apportando contributi personali, che si spera abbiano successo grazie alla loro natura umoristica.

L'aderenza a queste tre funzioni e l'involontaria natura criptica di questi giochi di parole mostrano come i nuovi linguaggi giovanili, pur adattandosi alle strategie comunicative della CMC, sfruttando il potenziale della multimedialità, conservino ancora le loro tradizionali caratteristiche sociolinguistiche.

Bibliografia

ATTARDO Salvatore, RASKIN Victor, *Script theory rivis(it)ed. Joke similarity and joke representation model*, in «HUMOUR: International Journal of Humor Research», 4, 1991, pp. 293-347.

BANFI Emanuele, SOBRERO Alberto, *Il linguaggio giovanile negli Anni Novanta*, Roma-Bari, Laterza, 1992.

BANFI Emanuele, *«Linguaggio dei giovani», «linguaggio giovanile» e «italiano dei giovani»*, in T. De Mauro (a cura di), *Come parlano gli italiani*, Firenze, La Nuova Italia, 1994, pp. 149-156.

BARTEZZAGHI Stefano, *Giochi di parole*, http://www.treccani.it/enciclopedia/giochi-di-parole_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/, 2010 [cons. il 14/12/2018].

BERRUTO Gaetano, *Sociolinguistica dell'italiano contemporaneo*, Roma, Carocci, 2012.

CORTELAZZO Manlio, *Il parlato giovanile*, in L. Serianni, P. Trifone (a cura di), *Storia della lingua italiana*, Torino, Einaudi, 1994, pp. 291-317.

CORTELAZZO Manlio, *Linguaggio giovanile*, http://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_(Enciclopedia_dell'Italiano), 2010 [cons. il 14/12/2018].

COVERI Lorenzo, Forever Young. *Lingua dei giovani, linguaggi giovanili*, in S. Stefanelli, A. V. Saura (a cura di), *L'italiano in movimento. I linguaggi giovanili*, Firenze, Accademia della Crusca, 2011, pp. 15-28.

CRYSTAL David, *Language Play*, Chicago, University of Chicago Press, 2001.

CRYSTAL David, *Language and the Internet*, Cambridge, Cambridge University Press, 2006.

D'ACHILLE Paolo, *Mutamenti di prospettiva nello studio della lingua dei giovani*, in F. Fusco, C. Marcato (a cura di), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, Il Calamo, 2005, pp. 117-129.

DELABASTITA Dirk, *There's a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay*, Amsterdam/Atlanta, Rodopi, 1993.

DELABASTITA Dirk, *Introduction*, in «Translation», 2, 1996, pp. 127-139.

GIORGADZE Meri, *Linguistic Features of Pun, Its Typology and Classification*, in «European Scientific Journal», 2, 2014, pp. 271-275.

KJERKEGAARD Stefan, *Seven Days without a Pun Makes One Weak. Two Functions of Wordplay in Literature and Literary Theory*, in «Journal of Literature. Language and Linguistics», 3, 2011, pp. 1-9.

LAKOFF Robin, *The logic of politeness: Minding your P's and Q's*, in C. Corum, T. C. Smith-Stark, A. Weiser (a cura di), *Papers from the 9th regional meeting of the Chicago Linguistic Society*, Chicago, Chicago Linguistic Society, 1973, pp. 345-356.

LEPPIHALME Ritva, *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation of Allusions*, Clevedon, Multilingual Matters Ldt, 1997.

PISTOLESI Elena, *Il parlar spedito. L'italiano di chat*, *e-mail e sms*, Padova, Esedra, 2004.

PISTOLESI Elena, *Scritture digitali*, in G. Antonelli, M. Motolese, L. Tomasin (a cura di), *Storia dell'italiano scritto. Italiano dell'uso*, Roma, Carocci, 2014, pp. 349-375.

RADTKE Edgar, *Varietà giovanili*, in A. Sobrero (a cura di), *Introduzione all'italiano contemporaneo*, Roma-Bari, Laterza, 2007, pp. 191-235.

RASKIN Victor, *Semantic Mechanism of Humor*, Dordrecht/Boston/Lancaster, D. Reidel Publishing Company, 1984.

REISBERG Daniel, *Cognition. Exploring the Science of the Mind*, New York/London, W. W. Norton & Company, 2010.

RITCHIE Graeme, *The Linguistic Analysis of Jokes*, London, Routledge, 2004.

SCALISE Sergio, BISETTO Antonietta, *The classification of compounds*, in R. Lieber, P. Štekauer (a cura di), *The Oxford Handbook of Compounding*, Oxford, Oxford University Press, 2009, pp. 34-53.

SOBRERO Alberto, *Varietà giovanili: come sono, come cambiano*, in E. Banfi, A. A. Sobrero (a cura di), *Il linguaggio giovanile negli Anni Novanta*, Roma-Bari, Laterza, 1992, pp. 45-69.

THORNTON Anna Maria, *Parole Macedonia*, in M. Grossmann, F. Rainer (a cura di), *La formazione delle parole in italiano*, Tübingen, Max Nyemeyer Verlag, 2004, pp. 567-569.

ŻYŚKO Konrad, *A Cognitive Linguistic Account of Wordplay*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2017.