

Ironia e giochi di parole in testi medici divulgativi di lingua tedesca

GIULIA PEDRINI

Università degli Studi di Trieste

1. INTRODUZIONE

Il presente articolo mira ad analizzare i giochi linguistici presenti in testi divulgativi medici di lingua tedesca. In seguito alla definizione di “gioco linguistico” e delle sue funzioni, verrà descritto il materiale d’analisi unitamente al metodo impiegato. Nella sezione di analisi verranno riportati ed esaminati degli esempi delle varie categorie individuate e verranno tratte delle conclusioni sul ruolo che i giochi linguistici rivestono nella divulgazione scientifica.

1.1. DEFINIZIONE E FUNZIONI DEI “GIOCHI LINGUISTICI”

Una definizione molto pertinente di “gioco linguistico” è quella proposta da Winter-Froemel,¹ secondo la quale con questo termine si fa riferimento

¹ WINTER-FROEMEL E., *Approaching Wordplay*, in Knospe S. – Onysko A. – Goth M. (a cura di), *Crossing Languages to Play with Words* (The Dynamics of Wordplay 3), Berlin-Boston, De Gruyter, 2016, pp. 11-46, p. 37.

a un «historically determined phenomenon in which a speaker produces an utterance – and is aware of doing so – that juxtaposes or manipulates linguistic items from one or more languages in order to surprise the hearer(s) and produce a humorous effect on them». Un'altra definizione piuttosto nota è quella di Delabastita:²

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena (i.e. on the level of performance or parole) in which certain features inherent the structure of the language used (level of competence or langue) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers).

I giochi linguistici hanno innumerevoli funzioni, alcune meno scontate di altre. A questo proposito, Thaler³ presenta una rassegna molto dettagliata a cui si rimanda per eventuali approfondimenti. In questa sede ci si limiterà a evidenziare quelle ritenute più rilevanti ai fini dell'analisi dei volumi di natura divulgativa, ovvero:

1. divertire e ottenere un effetto umoristico;⁴
2. attirare (e mantenere) l'attenzione del destinatario;⁵

² DELABASTITA D., *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay*, Amsterdam, Rodopi, 1993, p. 57.

³ THALER V., *Varieties of Wordplay*, in Knospe S. – Onysko A. – Goth M., *Crossing Languages to Play with Words*, cit., pp. 47-62, pp. 51-52.

⁴ HAUSMANN F. J., *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard enchaîné“*, Tübingen, Niemeyer, 1974, p. 26; CHIARO D., *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*, London-New York, Routledge, 1992; THALER V., *Sprachliche Höflichkeit in computervermittelter Kommunikation*, Tübingen, Stauffenburg, 2012, pp. 147-149; RENNER V., *Lexical blending as wordplay*, in Zirker A. – Winter-Froemel E. (a cura di), *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflection. Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1), Berlin-Boston, De Gruyter, 2015, pp. 119-133, p. 26.

⁵ TANAKA K., *Advertising Language. A Pragmatic Approach to Advertisements in Britain and Japan*, London-New York, Routledge, 1994, p. 64; SABLAYROLLES J., *Néologismes ludiques: études morphologique et énonciativo-pragmatique*, in Winter-Froemel E. – Zirker A. (a cura di), *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires* (The Dynamics of Wordplay 2), Berlin-Boston, De Gruyter, 2015, pp. 189-216, p. 208.

3. fungere da strumento mnemonico per favorire la memorizzazione;⁶
4. creare un coinvolgimento emotivo;⁷
5. aumentare la motivazione e l'interesse dello studente verso l'apprendimento.⁸

1.2. GIOCHI LINGUISTICI NEI TESTI DIVULGATIVI: POTENZIALE LUDICO E DIDATTICO

Se tematiche come l'intraducibilità dei giochi linguistici e, di converso, le strategie traduttive per renderli in un'altra lingua sono state oggetto di numerosissimi studi,⁹ il loro impiego in testi scientifici e divulgativi è un argomento ancora a dir poco scandagliato.

⁶ JANICH N., *Werbesprache. Ein Arbeitsbuch*, 6a ed. Tübingen, Narr, 2013, p. 213; SABLAYROLLES, *Néologismes ludiques*, cit., pp. 189-216, p. 209.

⁷ JANICH, *Werbesprache*, cit., p. 212.

⁸ Qui, l'autrice fa originariamente riferimento all'apprendimento linguistico; chiaramente ciò può essere anche applicato, *mutatis mutandis*, all'apprendimento in generale; VITTOZ CANUTO M., *Si vous avez votre jeu de mots à dire. Analyse de jeux de mots dans la presse et dans la publicité*, Paris, Nizet, 1983, pp. 131-138.

⁹ Si vedano, a puro titolo esemplificativo, Delabastita (1994, 1996, 1997, 2004), Chiaro (2000), Low (2009), Nasi (2014, 2015), Heibert (2015) e Aleksandrova (2020); DELABASTITA D., *Focus on the pun. Wordplay as a special problem in translation studies*, «Target», 6 (2), 1994, pp. 223-243; DELABASTITA D. (a cura di), *Wordplay & translation. Special issue of The Translator. Studies in Intercultural Communication*, 2(2), 1996, p. 353; DELABASTITA D. (a cura di), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, London, Routledge, 1997; DELABASTITA D., *Wordplay as a translation problem: A linguistic perspective*, in Kittel H. – Frank A. P. – Greiner N. – Hermans T. – Koller W. – Lambert J. – Paul F. (a cura di), *Übersetzung, Translation, Traduction. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung*, Berlin-New York, De Gruyter, 2004, pp. 600-606; CHIARO D. C., *Servizio completo. On the (un) translatability of puns on screen*, in Bollettieri Bosinelli R. M. – Heiss C. – Soffritti M. – Bernardini S. (a cura di), *La Traduzione Multimediale: Quale traduzione per quale testo?*, Bologna, CLUEB, 2000, pp. 27-42; LOW P. A., *Translating jokes and puns*, «Perspectives. Studies in Translation Theory and Practice», 19 (1), 2009, pp. 59-70; NASI F., *Lipogrammi, acrostici e contracrostici: Raison d'être delle traduzioni estreme*, «REPÈRES DORIF», 2, 2014, pp. 1-9; NASI F., *Traduzioni estreme*, Macerata, Quodlibet Studio, 2015; HEIBERT F., *Wortspiele übersetzen: Wie die Theorie der Praxis helfen kann*, in Buschmann A. (a cura di), *Gutes Übersetzen. Neue Perspektiven für Theorie und Praxis des Literaturübersetzens*, Berlin-München-Boston, De Gruyter, 2015, pp. 217-240; ALEKSANDROVA E., *Audiovisual translation of puns in animated films*, «European Journal of Humour Research», 7 (4), 2020, pp. 86-105.

A questo proposito, in un volume sulla divulgazione scientifica nell'ambito della fisica Niederhauser¹⁰ dedica soltanto alcune righe all'uso dei giochi di parole in un capitolo che concerne la spiegazione e l'impiego di tecnicismi in testi non altamente specialistici. Definendo i tecnicismi da un punto di vista formale come «sprachliche Elemente, die aus anderen sprachlichen Elementen aufgebaut sind und sich auf andere sprachliche Elemente beziehen»,¹¹ dunque come elementi linguistici composti da altri elementi linguistici e che fanno riferimento ad ancora altri elementi linguistici, Niederhauser sostiene che in taluni frangenti per fornire una spiegazione di un termine ci si agganci alla forma della parola o alle associazioni linguistiche evocate da tale parola. Tuttavia, sottolinea altresì che non ogni tecnicismo in ambito scientifico si presta a tali collegamenti; per questa ragione, spiegazioni giocose di termini tecnici e in generale occorrenze di tecnicismi in contesti ludici non sono, a suo dire, frequenti. I due esempi individuati nel suo corpus composto da testi divulgativi di fisica, che riguardano il termine *Supraleiter* ('superconduttore') sono i seguenti: «Supraleiter leiten super» e «Es wurde super- (oder wie man heute sagt: supra-)leitend».

Un altro volume concernente la divulgazione in ambito scientifico con brevi cenni ai giochi linguistici è quello di Wittwer,¹² incentrato proprio sull'ambito medico. Più nello specifico, l'autore tratta la divulgazione di informazioni riguardanti patologie in ambito pediatrico. I giochi linguistici vengono menzionati brevemente in un capitolo introduttivo che descrive i possibili strumenti idonei per rendere la conoscenza specialistica adatta al pubblico non esperto, sia generico che, soprattutto, pediatrico.¹³ Tra questi, di interesse per il presente articolo sono le rappresentazioni grafiche (che verranno trattate brevemente anche qui nella sezione sulla multimedialità), in particolare le vignette. Un'altra risorsa menzionata da Wittwer consiste nella creazione di neologismi, particolarmente utili e frequenti in volumi per l'infanzia, con una componente relativa al tecnicismo e una relativa a una possibile parola infantile. Degli esempi concreti indicati dall'autore sono «Chemo-Kasper», «Muko-Frosch» e «SUPER-

¹⁰ NIEDERHAUSER J., *Wissenschaftssprache und populärwissenschaftliche Vermittlung*, Tübingen, Narr, 1999, p. 158.

¹¹ *Ibidem*.

¹² WITWER M., *Eigenschaften popularisierender Fachtextsorten in der Pädiatrie*, Tübingen, Narr, 2003.

¹³ *Ivi*, pp. 29-33.

MUKUBUKÜVISZIDIS ZIFLOSIDOSI-Wundermaschine»,¹⁴ facenti riferimento evidentemente alla chemioterapia e alla fibrosi cistica (anche nota in passato come “mucoviscidosi”). Questa tipologia di gioco linguistico può, stando all’autore, rendere più facile la comprensione del tecnicismo da parte dei bambini. Wittwer non si sofferma però oltre su questo aspetto, dedicandosi soprattutto a tematiche come l’impiego di metafore esplicative, spiegazioni più tipiche (analoghe, o quasi, a quelle dei testi altamente specialistici) dei tecnicismi e rappresentazioni grafiche.

Il presente articolo mira dunque a occuparsi di questo interessante aspetto ancora negletto nella letteratura linguistica prendendo in esame i giochi di parole all’interno di alcuni volumi divulgativi.

2. MATERIALE E METODO

Il presente articolo è basato sull’analisi di tre casi studio, ovvero tre testi divulgativi in tedesco in ambito medico: *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (Kay), *Medizin – Echt eklig und schauderhaft schrecklich. Warum Pickel mit Krokodil-Kacke behandelt wurden* (Kay) e *Die Leber wächst mit ihren Aufgaben. Komisches aus der Medizin* (von Hirschhausen).¹⁵ I primi due libri, scritti dallo stesso autore, sono volumi per l’infanzia (quindi con un alto potenziale ludico), il terzo invece è rivolto a un target più maturo e scritto da un medico e comico tedesco dalla grande fama in Germania. Per questa ragione, si presta bene a un’analisi di questo genere: in quanto medico, l’autore è senz’ombra di dubbio un esperto della tematica e non soltanto una persona appassionata dell’argomento che si informa in modo più o meno approfondito per poterlo spiegare a un pubblico generico. Il fatto che von Hirschhausen sia anche divenuto un comico rende il volume interessante perché si inserisce sicuramente bene nel filone degli *humor studies*. Un altro fattore da evidenziare in questa breve descrizione del materiale consiste nel fatto che i primi due volumi sono analizzati in traduzione (con l’inglese come lingua di partenza). Sono stati presi in esame

¹⁴ Ivi, p. 31.

¹⁵ KAY A. – PAKER H. (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst*. Trad. a cura di Anna Obermüller, 1a ed. Igling, Edition Michael Fischer, 2021; KAY A. – PAKER H. (Ill.), *Medizin – Echt eklig und schauderhaft schrecklich. Warum Pickel mit Krokodil-Kacke behandelt wurden*. Trad. a cura di Nathalie Hochholzer, 1a ed. Igling, Edition Michael Fischer, 2022; VON HIRSCHHAUSEN E., *Die Leber wächst mit ihren Aufgaben. Komisches aus der Medizin*, Reinbek, Rowohlt Verlag, 2008.

per l'alta frequenza di giochi linguistici e perché, alla luce di alcune considerazioni che verranno presentate più avanti nell'articolo, è stato ritenuto interessante esaminare sia testi originali che traduzioni. Per quanto riguarda le tematiche trattate, il primo libro riguarda l'anatomia, il secondo la storia della medicina e il terzo aneddoti potenzialmente interessanti per un pubblico generico nonché problematiche mediche con risvolti comici. D'ora in poi i volumi verranno indicati con le loro sigle (relative solo al titolo e non al sottotitolo per brevità): *MvK*, *Meeuss* e *DLwmiA*.

Per l'analisi volta a determinare le tipologie dei giochi linguistici individuati si è costruita una griglia, basata parzialmente su alcune delle categorie di giochi di parole evidenziate da Thaler.¹⁶ Tale griglia presenta tre sottocategorie: livello lessicale, morfologico e fonetico. A livello lessicale si hanno giochi di parole basati su omonimia e polisemia, ambiguità, espressioni fraseologiche e aforismi manipolati. A cavallo tra il livello lessicale e quello morfologico si situano i neologismi scherzosi. Infine, a livello fonetico vi sono rime e allitterazioni, (pseudo)omofonia, variazione di tratti soprasegmentali e paronomasie.¹⁷ Questa griglia è stata seguita per classificare le tipologie di gioco linguistico nella sezione 3.1.; nella sezione 3.2., invece, si è seguito un criterio maggiormente semantico, cioè si sono determinati i concetti in concomitanza dei quali si avevano più giochi linguistici. Infine, nella sezione 3.3. saranno presentate delle brevi considerazioni sui commenti metalinguistici che sovente accompagnano i giochi di parole.

3. ANALISI

3.1. TIPOLOGIE DI GIOCHI LINGUISTICI

Per quanto riguarda la prima categoria di giochi linguistici, quelli costruiti sulla polisemia e omonimia, un esempio è il seguente:

Dein Nervensystem

Nicht nerven im Sinne von «Aaahh, meine kleine Schwester nervt mich so. Ich wünschte, ein Tiger würde auf sie zurennen, während sie eine Hose aus rohem Fleisch trägt» oder nerven wie «Boah, nerv mich nicht. Ich weiß, dass

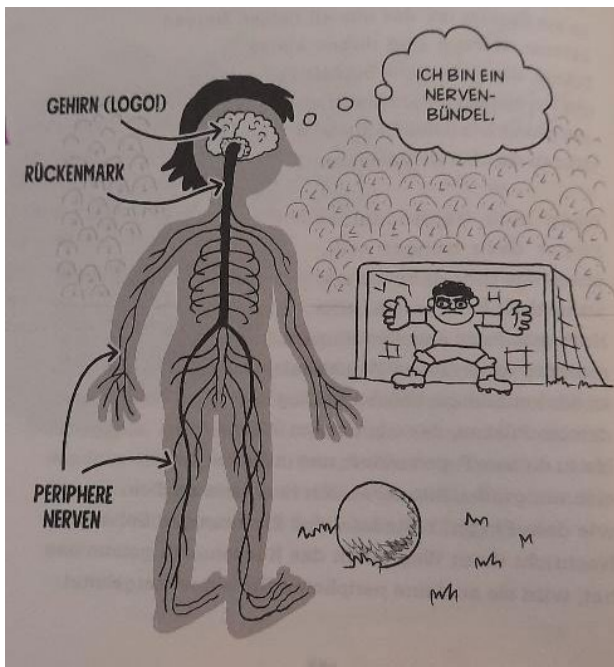
¹⁶ THALER, *Varieties of Wordplay*, cit., pp. 47-62.

¹⁷ Thaler (*ibidem*) categorizza alcuni dei fenomeni in maniera differente: i neologismi vengono analizzati a livello morfologico, la paronomasia a livello lessicale e ciò che qui viene definito «variazione di tratti soprasegmentali» viene catalogato a livello grafematico.

nächste Woche meine sehr wichtigen Prüfungen sind, aber anstatt zu lernen, muss ich ein lebensgroßes Modell von Ohrenschalz basteln und Emojis auf meine Turnschuhe malen». Es heißt Nervensystem, weil es ein System ist, das aus all deinen Nerven besteht. (MvK: 127)

Queste battute basate sul verbo *nerven* ('irritare, snervare') e il sostantivo in forma plurale *Nerven* ('nervi') sono seguite poi dall'effettiva spiegazione del tecnicismo. L'ironia qui ha molto probabilmente la funzione di alleggerire l'atmosfera e non far sembrare il chiarimento una tipica definizione enciclopedica, dato che un simile stile potrebbe annoiare il giovane lettore. Un gioco linguistico pressoché analogo è ripreso anche nella pagina seguente, in una vignetta in cui si ha il sostantivo *Nervenbündel*, che in tedesco è sia l'equivalente del tecnicismo 'fascio nervoso' che dell'espressione figurata 'fascio di nervi'.

Fig. 1: Gioco di parole basato su *Nervenbündel* (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021) © Edition Michael Fischer, Iglting, 1a ed., p. 128)



Un altro esempio è dato dal titolo «Haarige Angelegenheiten» (MvK: 158), presente in un capitolo riguardante problematiche inerenti ai capelli come i pidocchi, l'incanutimento, la forfora e l'alopecia. Qui, *haarig* è sia un

aggettivo legato ai capelli in sé ('capelluto', 'peloso') sia un aggettivo traducibile come 'scabroso' o 'spiacevole'. Altri esempi tratti dagli altri due volumi sono elencati di seguito:

Kann man **Eier einfrieren**?

Ja, aber als Rührei schmecken sie besser als gefroren. Oh, du meinst die andere Art von Eiern. Die Antwort ist immer noch ja – sie können sicher eingefroren und für eine spätere IVF verwendet werden. (Meeuss: 278)

Avicenna wusste zum Beispiel, dass man mehr Wasser trinken muss, wenn der **Urin konzentriert** ist (das heißt, dass er eine dunkle Farbe hat, nicht, dass dein Pipi schwer nachdenken muss). (Meeuss: 297)

Kopfwäsche ist Seelenwäsche, Shampoo ist Psychotherapie in Flaschen, für **gestresstes** Haar, **strapaziertes** Haar, **gespaltenes** Haar. (DLwmiA: 18)

Nel primo esempio, l'effetto umoristico è dato dalla polisemia di *Ei*, che vuol dire sia 'uovo' che 'ovulo'. Similmente, nel secondo caso *konzentriert* è sia un lemma usato nella lingua comune nell'accezione di 'non distratto' sia un esempio di terminologizzazione nell'ambito della minzione. In entrambi i casi, l'ironia funge da pretesto per introdurre le spiegazioni dei tecnicismi in maniera indiretta ed evitare uno stile troppo simile ai manuali e alle enciclopedie. Anche nel terzo esempio la comicità è dovuta alla polisemia dei termini *gestresst*, *strapaziert* e *gespalten* ('stressato', 'strapazzato' e 'sdoppiato'/'doppio'), che possono essere usati sia nell'ambito della tricologia sia in psicologia e psichiatria, chiaramente con significati ben differenti. Infine, un altro gioco linguistico del volume per adulti (DLwmiA: 19) è identico a quello discusso sopra rinvenuto in uno dei due volumi per bambini, «Eine haarige Angelegenheit».

Alcuni casi di giochi di parole basati sull'ambiguità dei costrutti sono:

[...] heutzutage bekommt alle zwei Stunden **jemand** ein Herz transplantiert. (**Also ich rede von verschiedenen Leuten – es ist nicht eine einzige Person, die viele Herzen bekommt.**) (MvK: 67)

[...] es wurde alles erfunden, vom Schießpulver bis zum Buchdruck und sogar **der Kalender, den wir heute benutzen. (Ich meine die Art und Weise, wie wir die Jahre zählen, nicht den Kalender, der an deinem Kühlschranks hängt).** (Meeuss: 37)

In entrambi i casi, la fonte di ambiguità è data dalla referenza dei pronomi, *jemand* ('qualcuno') e *wir* ('noi'). L'autore evidenzia e poi nega, con un effetto umoristico, l'interpretazione più letterale dei due estratti. Per quanto riguarda le espressioni fraseologiche, degli esempi tratti da *MvK* sono:

Diese Röhren sind zusammen als deine Atemwege bekannt (und nein, **alle Atemwege führen nicht nach Rom**). (MvK: 100)

Deine Knochen speichern auch Mineralien wie Kalzium, das aus der Milch kommt, die du trinkst. Aber **sie sind sehr bescheiden** – man wird nie hören, wie sie angeben mit all den cleveren Dingen, die sie tun. **Anders als der Mund – Gott, der hält nie die Klappe!** (MvK: 212)

Il primo gioco di parole, tratto da un capitolo sulla pneumologia, è una manipolazione dell'espressione fraseologica *alle Wege führen nach Rom* ('tutte le strade portano a Roma'), basata sul fatto che in tedesco l'equivalente di *vie aeree* è 'Atemwege'. Il secondo, invece, è basato su una sorta di antropomorfizzazione di *Knochen* ('osso') e *Mund* ('bocca') nonché sul fraseologismo *die Klappe halten* ('chiudere la bocca'), che non viene modificato ma semplicemente inserito in un contesto in cui la giustapposizione al sostantivo *Mund* risulta umoristica.

Di seguito alcuni esempi tratti da *Meeuss*:

Wenn man vor etwa zweitausend Jahren wegen irgendetwas zum Arzt ging, war die Wahrscheinlichkeit groß, dass dieser vorschlug, **einen zur Ader zu lassen**. «**Was machte man dann, wenn man bei der Ader angekommen war?**», wirst du dich vielleicht fragen. Antwort: Du hast ja mal wieder nichts kapiert! Man hat das Blut aus dir herausschwappen lassen und in den Abfluss geleitet. (Meeuss: 85)

Anästhesie: **von aaaaaaaaaagh bis zzzzzzzzz** (Meeuss: 238)

Leih mir dein Ohr (oder dein Herz, deine Lunge oder eine Niere)

Ich habe bereits ein wenig über Transplantationen gesprochen [...] (Meeuss: 241)

Kein Schnaps ist guter Schnaps (Meeuss: 304)

Nel primo estratto l'effetto ludico è dato dall'espressione *zur Ader lassen* ('sarlasciare'). L'autore prevede quale domanda ci si potrebbe porre interpretando questa collocazione letteralmente (approssimativamente, 'lasciar andare in

vena’) e la anticipa dunque nel testo (‘cosa si faceva allora una volta giunti alla vena?’) facendosi beffe del lettore, per poi fornire la spiegazione corretta della procedura medica del salasso. Come nei casi sopra indicati, l’ironia è sicuramente uno strumento impiegato dall’autore per fornire delucidazioni al giovane lettore senza risultare eccessivamente pesante. Il secondo e quarto esempio sono manipolazioni di espressioni fraseologiche, ossia *von A bis Z* (‘dalla A alla Z’; nella versione modificata si gioca sulla somiglianza delle lettere alle onomatopее legate all’urlo e al sonno, implicando quali fossero i suoni emessi dai pazienti prima e dopo l’invenzione dell’anestesia) e *Keine Nachrichten sind gute Nachrichten* (‘nessuna nuova, buona nuova’). Infine, il gioco linguistico restante è basato sul fraseologismo *sein Ohr leihen* (‘prestare attenzione’, letteralmente ‘prestare un orecchio’). Per rendere evidente l’effetto umoristico dato dalla duplice interpretabilità dell’espressione *Leih mir dein Ohr*, non solo si menziona esplicitamente l’ambito in questione (quello dei trapianti), ma si elencano anche altri organi da “prestare”, ovvero il cuore, il polmone e il rene.

Degli esempi interessanti tratti dal terzo volume, *DLwmiA*, sono i seguenti:

Was du mir alles auf den Kopf geschmiert hast, **das geht auf keine Kopfhaut.**
(*DLwmiA*: 19)

Tattoo – **das geht auf keine Kuhhaut** (*DLwmiA*: 102)

Ansteckendes Interesse – **Willst du mit mir gähnen?** (*DLwmiA*: 53)

Wir **haben** im wahrsten Sinne **die Nase voll von** Chemie im Essen, der Globalisierung der Kiwi und dem Pollenflug [...] (*DLwmiA*: 116)

I primi due esempi sono entrambi basati sull’espressione fraseologica *auf keine Kuhhaut gehen* (‘essere inaudito’, ‘essere il colmo’; letteralmente ‘non starci su nessuna pelle di mucca’).¹⁸ Nel primo estratto, reperito in un capitolo sulla cura dei capelli, essa è modificata (o meglio, è modificato solo il *determinans* della parola composta *Kopfhaut*, ‘cuoio capelluto’, fattore che va a rendere l’allusione al frasema originale ancora più immediato); nel secondo esempio, riferito all’ambito dei tatuaggi, il fraseologismo è riportato nella sua versione originale. Il terzo gioco linguistico è una manipolazione della collocazione *mit*

¹⁸ Questo detto fa riferimento a un’antica leggenda popolare secondo la quale il diavolo segnerebbe i peccati delle persone su una pergamena fatta di pelle di capra o di mucca. Dato che la seconda ha una superficie maggiore, se non è sufficiente a ospitare la lista significa che si ha a che fare con una persona che ha compiuto vere e proprie nefandezze.

jemandem gehen ('uscire con qualcuno', 'andare con qualcuno'), in cui al verbo *gehen* viene sostituito *gähnen*, 'sbadigliare', peraltro in forma apocopata in modo da assomigliare ancora di più foneticamente al verbo originale. Infine, l'ultimo gioco di parole è basato sull'uso letterale dell'espressione figurata *die Nase voll von etwas haben* ('non poterne più di qualcosa', letteralmente 'avere il naso pieno di qualcosa'), esplicitato anche dalla presenza della locuzione *im wahrsten Sinne* ('nel vero senso della parola').

Passando agli aforismi, solo due casi sono stati trovati nei volumi analizzati: «TB or not TB» (Meeuss: 106) e «Die Hüfte ist mehr als die Summe aller Teilchen» (DLwmiA: 82). Nel primo esempio si tratta, ovviamente, del celeberrimo «to be or not to be» shakespeariano, inserito come titolo di un capitolo sulla tubercolosi, la cui sigla è, per l'appunto, *TB*. Viene spontaneo chiedersi se questa allusione, tra l'altro lasciata in inglese per poter mantenere il gioco di parole, sia chiara al target non esattamente maturo del volume per l'infanzia. A questo riferimento si aggiunge poi un ulteriore gioco di parole con una spiegazione erronea (poi corretta), basato sulla somiglianza con la sigla *TV*:

Der TB ist **dieses große schwarze Rechteck**, das in der Ecke deines Wohnzimmers steht, auf dem du Computerspiele spielen kannst und wo deine Eltern langweilige Filme ansehen, in denen nur geredet und geweint wird. **Nein, warte mal, das ist dein TV**. TB oder TBC ist die Abkürzung für Tuberkulose, eine bakterielle Infektion [...]

Nel secondo esempio di aforisma manipolato, invece, il riferimento è aristotelico («Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile», 'Il tutto è maggiore della somma delle sue parti') e rinvenuto in un capitolo sulle diete del volume per adulti.

I neologismi a fini ludici sono relativamente frequenti nei due libri per bambini:

Das Herz besteht aus vier Kammern, und jede davon ist wie ein Zimmer in einem Haus. Ein ziemlich abartiges Haus, denn es ist total voller Blut. Außerdem ist es viel zu klein, um darin wohnen zu können, außer man ist eine Fliege. Und du willst wohl eher nicht, dass eine Fliege in deinem Herz lebt. Das würde zu einem sehr ernsten Zustand führen, der sich... ähm... **Fliege-im-Herz-itis** nennt. (MvK: 55)

Tonsillektomie. (Ektomie am Ende eines Wortes bedeutet, dass dieser Teil des Körpers entfernt wird. Wie eine Appendektomie oder eine **Popoektomie**.) (MvK: 190)

Zu viel Computer spielen kann deine Hände schädigen. [...] Wenn du viel Computer spielst, führst du immer wieder die gleichen Aktionen mit deinen Händen aus. Das kann zu Schwellungen um die Sehnen führen, die deine Finger und deine Daumen bewegen, was als Sehnenscheidenentzündung bekannt ist. Sie sollte eigentlich als **Nintendonitis** bekannt sein. (MvK: 256)

Es gab viele verschiedene Arten von Pocken: Hühnerpocken, Affenpocken, Kaninchenpocken, Schafpocken, Pferdepocken und Mäusepocken. Leider gab es die **Zockerpocken** bei Menschen, die viel Computer spielen, nicht. Das finde ich schade, denn das wäre ein sehr guter Name für eine Krankheit gewesen. (Meeuss: 110)

Molti di questi neologismi sono coniatì a partire da morfemi di matrice classica, tipici della medicina ma poco trasparenti ai parlanti di lingue germaniche (specie se profani): in questo caso abbiamo il suffisso *-itis* (per le infiammazioni) e il suffissoide *-ektomie* (per le rimozioni chirurgiche). La funzione didattica dei giochi linguistici è qui dunque particolarmente evidente, specie se si considera che il significato di *-ektomie* viene riportato in concomitanza con il neologismo e che quello di *-itis* viene spiegato in un altro punto del libro. In questo modo, il bambino acquisisce conoscenze metalinguistiche e di morfologia. In maniera assolutamente giocosa, può imparare che anche di fronte ad altri termini all'apparenza complicati può semplicemente scomporli per provare a comprenderli meglio. Anche nell'ultimo estratto si sfrutta la produttività di alcune componenti dei tecnicismi medici, in questo caso del termine *Pocken* ('vaiolo') in sostantivi composti, per inventare una fantomatica patologia che va a colpire solo ed esclusivamente i *gamer*.

Passando a rime e allitterazioni, degli esempi – non tradotti, dato che ciò che conta qui è la componente fonica – sono dati da «ekelig blutegelig» (Meeuss: 85), «spitzenmässiger Spritzenabschnitt»,¹⁹ «schaurig schöner Schimmel»,²⁰ «Leute, die rauchen, stinken beim Hauchen fast so schlimm wie Jauchen»,²¹ «Gören in Labören»,²² «Ich sterbse für eine Erbse»,²³ o anche «Die Dramen der Damen» (DLwmiA: 27) e «Nordic Walken [...] schont so schön die Gelenke».²⁴

¹⁹ Ivi, p. 109.

²⁰ Ivi, p. 119.

²¹ Ivi, p. 203.

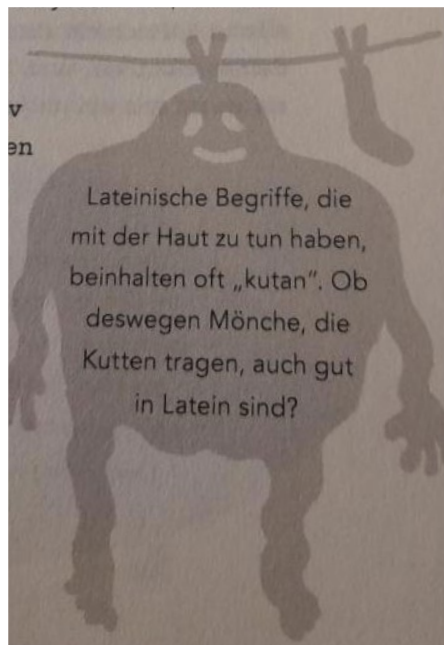
²² Ivi, p. 276.

²³ Ivi, p. 369.

²⁴ Ivi, p. 62.

Un caso di paronomasia (anche grafico) è rappresentato dalla Fig. 2 (MvK: 31), in cui si riporta l'aggettivo più tecnico riferito ad *Haut* ('pelle'), ossia *kutan* ('cutaneo'), e ne si evidenzia la somiglianza fonetica con *Kutten* ('saio'). Come per gli esempi di neologismi scherzosi sopracitati, anche qui si mostra consapevolezza verso la difficoltà data dai termini medici di origine classica e di conseguenza si tenta di rendere edotto al riguardo il lettore di giovane età. Il gioco di parole del breve testo, che, tramite l'associazione tra un termine medico di matrice classica e una parola tipicamente associata ai monaci, mira a far memorizzare il legame tra termini medici e latino, viene ribadito dall'immagine (una sorta di pelle appesa che, con un po' di fantasia, potrebbe ricordare anche un saio):

Fig. 2: Paronomasia basata su *kutan* e *Kutten* (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021) © Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 31)



Altri esempi sono i seguenti:

Es gibt tatsächlich noch eine dritte Art von Blutgefäßen, die **Kapillaren** – ich habe sie vergessen, weil sie so klein sind. Kapillaren sind riesige gelbe Baumaschinen mit schwarzem Aufdruck. Du hast sie sicher schon mal auf einer Baustelle gesehen.

Sorry, ignorier das letzte bitte – die heißen **Caterpillar**. Ich habe den falschen Eintrag im Wörterbuch gelesen. Kapillaren sind die kleinste Art an Blutgefäßen, und sie sitzen zwischen den Arterien und den Venen. (MvK: 79)

Der längste und stärkste Knochen im menschlichen Körper ist der Oberschenkelknochen, der in der Medizin als **Femur** bezeichnet wird. (**Nicht zu verwechseln mit den Lemuren**, die auf Bäumen in Madagaskar leben. Du hättest sie wahrscheinlich eh nicht verwechselt – sie sind ziemlich unterschiedlich.) (MvK: 216)

Es war keine **Maßlosigkeit** – streng genommen war es **Mast-Losigkeit**. (DLwmiA: 70)

Die Nase **rinnt**, der Deutsche **rennt** – zum Arzt. (DLwmiA: 112)

Nel primo estratto riportato si fa ricorso alla paronomasia per riportare una definizione erronea di *Kapillar* ('capillare'), che si rivela essere quella di un lemma adiacente nel dizionario. Dopo questa breve parentesi volta a smorzare un po' i toni viene fornita anche l'effettiva spiegazione del termine tecnico. Nel secondo caso, l'autore raccomanda al lettore di non confondere il termine *femore* con *lemure* (in tedesco ancor più simile foneticamente) dopo aver fornito la spiegazione del tecnicismo, di nuovo con lo scopo di non far risultare le sezioni contenenti spiegazioni eccessivamente simili a un libro di testo. Nel terzo esempio, l'autore parla di diete e afferma che il rumore del proprio stomaco che brontola gli ricorda una sirena, che a sua volta gli riporta alla mente il mito di Odisseo. Così, il fatto di cedere alla tentazione del frigorifero non è imputabile a una mera 'smodatezza' (*Maßlosigkeit*), ma è dovuto all'assenza di un 'albero' (*Mast*) a cui legarsi per resistere al richiamo. Infine, l'ultimo esempio è basato sulla somiglianza tra i verbi *rinnen* ('gocciolare') e *rennen* ('correre'), che si differenziano solo per una vocale.

Per quanto riguarda i giochi linguistici basati sull'omofonia (o pseudo-omofonia), degli esempi sono dati da:

Das liegt an unseren Genen, die in der Familie weitergegeben werden. Nicht **Gähnen** (obwohl ich auch ganz schön müde bin...), sondern **Genen** (MvK: 340)

Chromosom

Lebt in deinen Zellen und ist gefüllt mit deinen Genen. Och nö, jetzt musst du wieder **genen, äh, gähnen**, stimmt's? (MvK: 392)

Die Freiheit vom Körper wird zu einer Freiheit im Geiste, und für jedes Gramm, das du verlierst, gewinnst du eine Stunde **gefühlter** und eben nicht mehr mit **gefülltem** Magen nur verdöster Lebenszeit hinzu. (DLwmiA: 74)

I primi due giochi linguistici, tratti dallo stesso volume, sono basati sulla quasi-omofonia tra il già menzionato verbo *gähnen* e il sostantivo (in forma plurale) *Genen* ('geni'), mentre il terzo tra i participi passati *geföhlt* e *gefüllt* ('percepito' e 'riempito').

Passando ai tratti soprasegmentali, degli esempi sono i seguenti:

Ist Händewaschen nach dem Pinkeln eigentlich ein **Urinstinkt**? Selbstverständlich, **Urin stinkt!** (Entschuldigung.) (MvK: 267)

Der Schweiß schweiß alle zu einer amorphen Masse zusammen. Zum Aufguss rückt man dann ein letztes Mal noch enger zusammen. Und plötzlich weißt du, warum dieser Ort so heißt: **sau-nah**. (DLwmiA: 101)

Zwei **Urinstinkte** des Mannes werden hier auf perfide Art verknüpft: Feuer machen und im Stehen pinkeln. (DLwmiA: 185)

Il primo (così come il terzo) estratto è basato sul lemma *Urinstinkt* ('istinto primordiale'). Inserendo una pausa e spostando l'accento sulla *i* si ottiene l'espressione *Urin stinkt* ('l'urina puzza'); nel terzo estratto ci si limita all'allusione alla minzione contenuta nel lemma (con la collocazione *im Stehen pinkeln*, 'fare la pipì in piedi'). Anche il secondo esempio riportato gioca con l'accentazione e le pause: da *Sauna* (non menzionata esplicitamente qui, ma descritta nei paragrafi precedenti del volume) si arriva così a *sau-nah* (traducibile come 'tremendamente vicini').

3.2. CATEGORIE SEMANTICHE DI GIOCHI LINGUISTICI

Dal punto di vista semantico, i giochi di parole rinvenuti sono presenti prevalentemente in corrispondenza di tecnicismi, descrizioni di figure storiche e (in misura minore) toponimi.

Per quanto riguarda i giochi linguistici in concomitanza di tecnicismi, seguono alcuni casi:

Das Ausatmen wird auch als **Expiration** bezeichnet. (Und das hat nichts mit ehemaligen Seeräubern zu tun.) (MvK: 96)

Hippocampus – Hat leider nichts mit Nilpferden zu tun. Und auch nichts mit Camping. (Was hat sich Clive nur dabei gedacht?!) Der Hippocampus hilft dir bei deinen Erinnerungen. Wenn du dich also daran erinnerst, ein Nilpferd gesehen zu haben oder dass du campen warst, dann verdankst du das deinem Hippocampus. (MvK: 125)

Arthritis

Die Endung *-itis*²⁵ bedeutet, dass ein Teil deines Körpers entzündet und geschwollen ist. Wir haben zum Beispiel schon über Konjunktivitis (Bindehautentzündung) und Tonsillitis (Mandelentzündung) gesprochen. Aber was ist deine Arth? Nein, das nicht. Arth hat immer etwas mit Gelenken zu tun. (MvK: 232)

Verstauchungen und Zerrungen [...]

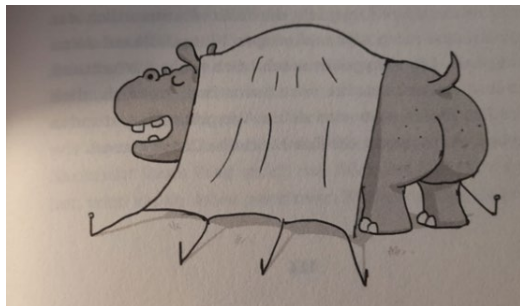
Wenn du dein armes, schmerzendes, geschwollenes Gelenk behandelst, hast du hoffentlich Pech. Halt, nein **PECH**. (Pause – Eis – Compression – Hochlagern) (MvK: 250)

LOW CARB, Kalorien sparen durch weniger **Kohlenhydrate**. Nun heißen die Dinger ja nicht zufällig wie Hydra, die griechische Schlange: Immer, wenn der Hydra von wackeren Recken mit schwingendem Schwert der Kopf abgehoben wurde, wuchsen für jeden verlorenen Kopf zwei neue nach. (DLwmiA: 67)

Gli estratti con *Expiration* ('espirazione') e *Arthritis* ('artrite') sono ulteriori esempi di come l'autore gioca con i morfemi di matrice classica e la loro scarsa trasparenza. Nel caso di *PECH*, si gioca invece sull'uso di minuscole e maiuscole, che fa sì che prima si menzioni la collocazione *Pech haben* ('avere sfortuna') e soltanto dopo l'acronimo medico che si intende spiegare (in italiano *RICE*, dall'inglese *Rest* ['riposo'], *Ice* ['ghiaccio'], *Compression* ['compressione'] ed *Elevation* ['elevazione']). Nell'esempio tratto dal testo divulgativo per adulti abbiamo addirittura un riferimento mitologico, dovuto alla somiglianza tra il lemma *Kohlenhydrate* ('carboidrati') e il mostro *Hydra* ('Idra'). Nell'estratto relativo a *Hippocampus* ('ippocampo'), il testo è accompagnato dalla raffigurazione di un ippopotamo in una tenda (Fig. 3), che stando alla narrazione è stata inserita dal grafico del libro, Clive (già menzionato in vari altri punti del volume), che ha "frinteso" il significato del tecnicismo e viene dunque rimproverato dall'autore.

²⁵ Non in corsivo nell'originale.

Fig. 3: Gioco di parole basato sul termine tecnico *Hippocampus* (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021)
© Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 125)



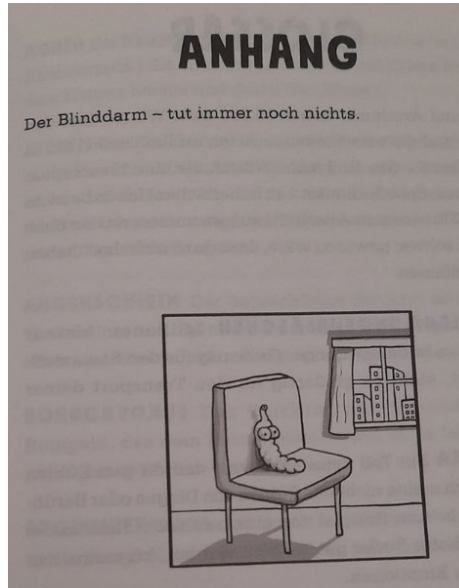
Altri esempi di vignette con giochi linguistici legati a tecnicismi sono riportati di seguito (Fig. 4 e Fig. 5). Entrambi fanno riferimento all'appendice (intestinale), tramite il sostantivo *Fortsetzung* nella Fig. 4 (MvK: 264) e *Anhang* nella Fig. 5.²⁶ Tra l'altro, qui il gioco di parole è ancora più interessante in quanto presenta un riferimento intratestuale, con il proseguimento della vignetta nell'appendice del libro, per l'appunto.

Fig. 4: Primo gioco di parole basato sul concetto di "appendice" (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021)
© Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 264)



²⁶ Ivi, p. 389.

Fig. 5: Secondo gioco di parole basato sul concetto di “appendice” (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021)
© Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 389)



Giochi linguistici relativi a figure storiche sono chiaramente presenti perlopiù nel volume di storia della medicina, come:

Ich erzähle dir von Genies wie Louis **Pasteur**, der die **Pasta** erfunden hat.
(Mecuss: 16)

Sein richtiger Name war **van Wesel**, aber er ließ ihn ändern, damit er vornehmer und lateinischer klang. (Und weniger, als wäre er ein **Wiesel**.)
(Mecuss: 174)

In questi casi si tratta di paronomasia, come d'altronde avviene in molti altri giochi linguistici con nomi di personaggi storici.

Per quanto riguarda i toponimi, un esempio tratto dal volume di storia della medicina (Mecuss: 97) si basa su *Mesopotamien* ('Mesopotamia'). Dopo aver menzionato il toponimo nel titolo, l'autore specifica quanto segue: «Nein, ich hab dieses Wort nicht einfach erfunden. Und nein, es ist **kein Körperteil** oder **eine Art Suppe** – es ist ein Ort». Il riferimento è alla (seppur vaga) somiglianza a livello fonetico con *Suppe* ('zuppa') nonché alla presenza del sostantivo *Po* ('sedere') nel toponimo in questione.

3.3. COMMENTI METALINGUISTICI

Un fenomeno interessante emerso durante la raccolta e classificazione dei giochi linguistici è che questi sono spesso accompagnati da commenti metalinguistici che pongono l'accento sul fatto che si tratta di battute (e che denotano spesso una certa autoironia da parte dell'autore). Questo è perlopiù evidente nei volumi per l'infanzia. Degli esempi tratti da MvK sono: «Hihi. Sorry»,²⁷ «Um Himmels willen – ich gebe auf»,²⁸ «Nein, komm zurück! Ich verspreche, dass ich bald bessere Witze schreibe!»,²⁹ «Tut mir leid, ich konnte nicht widerstehen»,³⁰ «Entschuldigung.».³¹ Un altro esempio trovato in Meeuss è «Haha. Der war gut».³²

Un caso particolarmente interessante è dato dal commento «Was **sphinkst** du? Ich denke schon»,³³ in cui si ha una raffigurazione della sfinge che si copre il volto rassegnata. Questo commento segue una battuta presente in un breve capitolo sulla medicina nell'Antico Egitto.

Fig. 6: Commento metalinguistico in forma grafica (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Medizin – Echt eklig und schauderhaft schrecklich. Warum Pickel mit Krokodil-Kacke behandelt wurden* (2022) © Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 162)



²⁷ Ivi, p. 45.

²⁸ Ivi, p. 162.

²⁹ Ivi, p. 196.

³⁰ Ivi, p. 198.

³¹ Ivi, p. 267.

³² Ivi, p. 99.

³³ Ivi, p. 162.

4. CONCLUSIONI

Un fattore molto interessante evidenziato dalla presente analisi è il ruolo della multicodalità per i giochi linguistici. Ciò è particolarmente manifesto nei volumi per l'infanzia, ma anche il testo divulgativo per adulti non è privo di esempi. Tuttavia, le funzioni di queste immagini sono ben differenti. Nel testo divulgativo per adulti si hanno solo vignette umoristiche fini a sé stesse, con dialoghi anche molto lunghi; nei volumi per l'infanzia invece, come dimostrato da alcuni degli esempi riportati, le immagini spesso fungono da supporto al testo principale e si trovano in concomitanza di concetti difficili da spiegare o tecnicismi. Considerando che, stando alla psicologia della percezione, le informazioni fornite tramite più canali vengono elaborate meglio,³⁴ la multicodalità è una strategia potenzialmente piuttosto efficace per la comprensione e conseguente memorizzazione delle informazioni.

È anche interessante notare quali sono le categorie di gioco linguistico più frequenti. In questi volumi prevalgono indubbiamente i giochi di parole basati su polisemia e omonimia, su espressioni fraseologiche (sia manipolate per ottenere effetti umoristici, sia in contesti ambigui in cui vengono sfruttati sia il significato letterale che quello idiomatico) e paronimia. Questa conclusione non è basata soltanto sugli esempi riportati nel presente articolo, che per motivi di spazio rappresentano soltanto una selezione dei giochi linguistici individuati, bensì sui tre libri presi in esame. Ovviamente tre casi studio non sono sufficienti per generalizzare, ma consentono lo stesso di individuare delle tendenze di fondo. È evidente che ci siano molti fattori da prendere in considerazione quando si parla di giochi linguistici, come le preferenze e idiosincrasie del singolo autore, tuttavia è probabile che alcuni fenomeni e risorse linguistiche (come, appunto, la polisemia e l'omonimia) si prestino di più a creare giochi di parole rispetto ad altri.

Un altro aspetto degno di essere commentato consiste nella ricorrenza di alcuni giochi di parole, anche in traduzione. Se non stupisce particolarmente che un autore, a distanza di varie pagine, possa fare ricorso alla stessa battuta (come avviene con due giochi linguistici basati sulla contrapposizione tra *Genen* e *gähnen* in *MvK*) o a battute leggermente differenti che traggono origine dallo stesso frasema (come avviene con i due

³⁴ BREDEL U. – MAAß C., *Leichte Sprache. Theoretische Grundlagen, Orientierung für die Praxis*, Berlin, Dudenverlag, 2016, p. 271.

giochi linguistici che alludono al fraseologismo *auf keine Kuhhaut gehen* in *DLumiA*), il fatto che lo stesso gioco di parole – non scontato o banale – si rinvenga in più volumi è di gran lunga più sorprendente. *Haarige Angelegenheit* è usato in contesti praticamente sovrapponibili in uno dei due volumi tradotti (per bambini) e nel testo divulgativo in versione originale (per adulti). In maniera analoga, in questi due volumi compaiono giochi di parole basati sul lemma *Urinstinkt*.

Il fatto che, come mostrato nella sezione 3.2., i giochi di parole siano presenti perlopiù in concomitanza di termini tecnici, toponimi o descrizioni di personaggi storici dimostra che la funzione principale che rivestono sia probabilmente quella didattica, oltre che quella meramente estetica e ludica. Ciò è reso ancora più evidente dagli esempi in cui vengono fornite definizioni errate (poi corrette) o si parte dal presupposto che il lettore potrebbe fraintendere un concetto e lo si sbeffeggia. Il risultato è quello di un testo colmo di spiegazioni, ma non per questo eccessivamente pesante, sgradevole e demotivante per il lettore. Se si considera che la presenza di una quantità eccessiva di spiegazioni può irritare o spaventare il lettore, come evidenziato da Niederhauser,³⁵ la scelta di “mascherarle” in questo modo è ancor più convincente. Visto il ruolo fondamentale dei giochi linguistici in questi testi, si potrebbero addirittura considerare come delle vere e proprie strategie di determinologizzazione.³⁶ Molto spesso i commenti metalinguistici rendono ancora più evidenti i giochi linguistici e dunque anche le spiegazioni.

Degli spunti offerti dal presente studio che si intendono approfondire in futuro sono la questione della compensazione e delle strategie traduttive adottate (non considerate nella presente sede per motivi di spazio), confrontando i testi con la loro versione originale. In alcuni casi vi sono dei lampanti esempi di calco dall’inglese, mentre in altri la versione del testo di partenza non è così prevedibile. Alla luce anche della ben nota difficoltà di resa dei giochi linguistici, evidenziata altresì da Rega³⁷ in relazione ai frasemi (che sono tra le categorie di gioco linguistico più

³⁵ NIEDERHAUSER, *Wissenschaftssprache...*, cit., p. 144.

³⁶ MONTALT RESURRECCIÓ V. – GONZÁLEZ DAVIES M., *Medical Translation Step by Step. Learning by Drafting*, Manchester, St. Jerome, 2007, pp. 251-253.

³⁷ REGA L., *Übersetzung und Phraseologie mit besonderem Bezug auf das Verstehen von Phrasemen*, in Ramusino P. C. – Mollica F. (a cura di), *Contrastive Phraseology: Languages and Cultures in Comparison*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2020, pp. 517-532.

frequenti nella presente analisi), ci si prefigge di trattare questo aspetto in maniera più approfondita.

Un altro possibile spunto è una ricerca mirata a esaminare la ricezione di testi di questo genere e valutare la comprensione dei tecnicismi e dei concetti specialistici (sia da parte di un pubblico di bambini che di adulti) in concomitanza di giochi linguistici, nonché in seconda battuta ad analizzare l'impatto di tali giochi sulla capacità di memorizzazione da parte degli utenti. In questi frangenti, sarebbe interessante anche andare ad analizzare quali categorie di giochi linguistici siano le più efficaci per finalità didattiche.