

# L'umorismo come neutralizzazione originaria dell'elemento tragico

*Un'analisi fenomenologica e wittgensteiniana  
del fenomeno del riso*

Da sempre, l'umorismo è stato un fenomeno linguistico e culturale che ha sedotto e incuriosito diverse generazioni di studiosi, da filosofi a letterati, fino a sociologi e psicologi. L'aspetto bizzarro e giocoso della comicità è stato studiato e analizzato da diverse prospettive: linguistiche, semantiche, comportamentali, psicologiche.

L'umorismo, sia da intendersi come comicità o come satira, è certamente un fenomeno tipicamente umano ed estremamente complesso. La prospettiva che vorrei adottare per approfondire e tentare di far chiarezza sul fenomeno in questione, è di natura squisitamente filosofica, tuttavia da una iniziale analisi linguistica e semantica, svilupperò le mie conclusioni spostandomi su un piano maggiormente psicologico.

Le domande che sottostanno alle precedenti ricerche su questo argomento, siano esse di natura filosofica, comportamentale o psicologica, possono essere riformulate sinteticamente nel modo seguente: che cosa rende divertente e umoristica una immagine, una storiella, una certa situazione? Che cosa innesca nel nostro complesso apparato fisiologico, quella piacevole "scarica" che è la risata?

A mio avviso, un bel modo per introdurre una possibile analisi linguistica e fenomenologica dell'umorismo è quella di proporre una famosa immagine, usata soprattutto nei test di psicologia, intitolata "La giovane e la vecchia".



Fig.1 La giovane e la vecchia<sup>1</sup>

Tale immagine raffigura una giovane e graziosa signorina presa di spalle, mentre sta indossando un grazioso capellino, probabilmente di epoca vittoriana, e con al collo una fine collana nera. L'aspetto peculiare di questo dipinto consiste nello scoprire che se si osserva l'immagine più a lungo, ad un certo punto si riesce ad intravedere una seconda figura nascosta e che, a sorpresa, rappresenta invece una donna anziana e deforme. Secondo la scuola psicologica della Gestalt, tale gioco di immagini sovrapposte è reso possibile dalla differente capacità che ha la nostra mente elastica di elaborare elementi visivi separati, per ricombinarli poi in schemi visivi a noi familiari. Il dipinto, infatti, è realizzato in modo tale che alcuni elementi centrali del quadro (come la guancia, l'orecchio e la collana della giovane donna) possano formare un'immagine di una giovine se combinati in un certo modo, e di una vecchia signora se combinati in modo differente (la "guancia" diventa il "naso", l'"orecchio" l'"occhio", la "collana" la "bocca"). Questa trasformazione improvvisa e quasi magica degli elementi centrali (la "guancia" che muta improvvisamente in "naso" ad esempio) e le loro seguenti riformulazioni di significato dell'intera rappresentazione, fanno acquisire all'immagine del dipinto un che di ludico e di divertente.

L'intrinseca ambiguità di questa famosa raffigurazione può fungere, a mio avviso, da modello per spiegare un qualsiasi fenomeno umoristico, sia esso una storiella buffa, una freddura o un'immagine divertente.

Il misterioso fenomeno dell'umorismo infatti, può manifestarsi solamente in un ambito dove sia presente una certa ambiguità di fondo, per esempio dove possa accadere un gioco di sovrapposizioni di significati diversi nel quale un primo significato immediato viene all'improvviso rimpiazzato da un secondo significato precedentemente nascosto. E per nostra fortuna (o per nostra sfortuna, a seconda dei punti di vista) il linguaggio di cui noi siamo parlati, è uno di questi ambiti privilegiati. In effetti, la rete di significati e di credenze nella quale siamo immersi presenta, ad una attenta analisi fenomenologica, una intrinseca ambiguità dove parole ed immagini linguistiche possono assumere diversi significati, a volte addirittura quasi opposti, a seconda del contesto linguistico o semantico alla quale si fa riferimento. Riprendendo sommariamente le analisi del linguaggio del secondo Wittgenstein, potremo riformulare tale analisi fenomenologica sostenendo che una stessa parola o proposizione può assumere diversi significati a seconda del particolare *gioco linguistico* nel quale essa viene *giocata*. Per il secondo Wittgenstein, infatti, il significato di una parola o di una espressione linguistica non consiste in un contenuto semantico racchiuso all'interno di una gamma di suoni ma dall'*uso* che se ne fa in un determinato ambito linguistico. In breve, per Wittgenstein la vecchia idea dicotomica per la quale le parole "contengono" dei significati, deriva da un'antica e seducente

---

<sup>1</sup> Pare che questo famosa pittura sia comparsa per la prima volta su una cartolina tedesca del 1888, e l'autore rimane ancora oggi sconosciuto. Per ulteriori approfondimenti rimando alla seguente pagina: <http://mathworld.wolfram.com/YoungGirl-OldWomanIllusion.html>.

immagine semantica che trae le sue origini dalla filosofia platonica, dove le parole sono intese come un *corpo di suoni* che racchiudono al loro interno un significato, la loro *anima*, immagine semantica che, secondo il filosofo austriaco, produce solo fuorvianti e sterili speculazioni filosofiche (quello che il filosofo chiamava “crampi mentali”). Al contrario, secondo il Wittgenstein per afferrare il significato di una parola o di una proposizione occorre andare a vedere come viene *giocata* in un determinato contesto linguistico, seguendo le *regole* (la grammatica del linguaggio) proprie di quel gioco. Invece di una ricerca sostanziale del significato (che pensa al significato come ad una sub-stanzia da ricercare ed entificare), Wittgenstein propone una indicazione di metodo pragmatica e al di fuori di qualsiasi ricerca di tipo metafisico. Tale indicazione si può parafrasare in queste poche parole: “se vuoi scoprire il significato di una espressione linguistica vai a vedere come essa viene giocata”, o meglio ancora “se vuoi scoprire il significato di una espressione linguistica apprendi come essa viene giocata”.

Questo modo nuovo di intendere i significati (non più entificati in sostanze da ricercare ma come ciò che emerge dalla pratica linguistica) e soprattutto il linguaggio (inteso come un insieme di diverse pratiche linguistiche caratterizzate da regole o giochi linguistici, in continuo mutamento) ci offre una interessante chiave di lettura sull'intrinseca ambiguità del linguaggio stesso. Da questo punto di vista infatti, possiamo riformulare e chiarire ulteriormente il concetto di ambiguità linguistica intendendola come la capacità che una parola o una proposizione può avere nell'assumere significati diversi, a seconda di come essa viene *giocata* in differenti giochi linguistici.

Divertiamoci ora con un esempio pratico e riportiamo una storiella buffa, considerata da alcuni sociologi e linguisti tra le più universali<sup>2</sup> (cioè tra le più trasversali in ambito culturale) nella quale è presente una proposizione a doppio senso:

*Una coppia di cacciatori del New Jersey sono nel bosco quando uno di loro cade improvvisamente a terra. Questo non sembra respirare e i suoi occhi sono assenti. L'amico chiama immediatamente i soccorsi al telefono. Urla: «Il mio amico è morto! Che posso fare?». «Cerchi di calmarsi, l'aiuto io - gli risponde l'operatore - Innanzitutto si assicuri che sia realmente morto». Un attimo di silenzio, poi si sente un colpo di fucile. «Ok. E adesso? ».*<sup>3</sup>

In questa divertente storiella, l'ambiguità è presente nella richiesta di “assicurarsi che l'amico sia realmente morto” che viene fraintesa in modo radicale e assai comico dal protagonista: cioè, non come un *verificare che l'amico possa essere ancora vivo*, informazione fondamentale in quel contesto di emergenza per un tempestivo e corretto intervento da parte dell'operatore e che, cosa più importante, lascia una minima speranza per una conclusione positiva della storia, ma bensì come la *prima e precisa istruzione operativa impartita dallo stesso operatore* che toglie, in questo

---

<sup>2</sup> Lo studio è stato effettuato dal Prof Richard Wiseman per la British Association for the Advancement of Science. Gli studiosi hanno analizzato più di 40.000 barzellette inviate da volontari di tutto il mondo e sulle quali sono stati espressi in totale più di 1,5 milioni di voti.

<sup>3</sup> Sembra che questa barzelletta sia opera del grande scrittore e comico britannico Spike Milligan.

modo a priori, ogni possibilità di un esito felice. Ed è proprio questa possibilità da parte della proposizione chiave di essere *giocata* in maniera diversa a rendere l'espressione "assicurarsi che l'amico sia realmente morto" ambigua e per questo ambivalente. Ritornando all'esempio del dipinto, potremmo dire allora che l'effetto umoristico della storiella è data dall'immagine semantica immediata del *verificare che l'amico possa essere ancora vivo* (giovane donna) che viene poi rovesciata nell'immagine semantica nascosta che consiste nell'intendere la medesima espressione come la *prima istruzione operativa da parte dell'operatore* (vecchia signora). E' proprio questo gioco di alternanza delle immagini semantiche e dei diversi significati della medesima espressione che crea la possibilità dell'effetto comico. Se non ci fosse questa ambiguità di fondo, non ci sarebbe nemmeno alcuna alternanza di immagini e dunque nessun effetto comico.

Perché questo effetto risulti efficace, è importante che tra le due immagini semantiche vi sia una certa tensione di fondo, espressa in una polarizzazione dei significati. Nel caso del dipinto, l'effetto di rovesciamento dei significati è tanto più bello quanto più riesce a giocare su due concetti opposti: l'essere giovane e attraente della prima immagine e l'essere vecchia e ripugnante della seconda. A mio avviso, non è indispensabile che le due immagini semantiche siano necessariamente opposte o contrarie come sosteneva il nostro Pirandello<sup>4</sup> (difatti non tutte le espressioni dello *humor* giocano su elementi tra loro opposti), quello che è fondamentale è che vi sia una certa polarizzazione per rendere l'effetto finale del *rovesciamento semantico* più divertente e sorprendente.

Considerare il nostro linguaggio come un insieme variegato e multiforme di giochi linguistici ritorna utile anche per riformulare la problematica riguardante la traduzione di una espressione umoristica da una lingua ad un'altra. A volte, può capitare che un particolare gioco di parole che è caratterizzante di un certo contesto linguistico-culturale, non possa essere reso in altre lingue in quanto non vi è la stessa rete di *somiglianze di famiglia* (rimandi semantici).

Per capire questo punto, ricorriamo ancora ad un esempio concreto, proponendo questa traduzione letterale di una battuta umoristica argentina e dunque in lingua spagnola:

*Dos gallegos: "Si querés te vendo el coche" "¿Y por qué lo quiero vendado?"*

Che tradotta letteralmente nella nostra lingua italiana significa:

*Due galiziani: "se vuoi ti vendo la macchina", "e perché la vorrei bendata?"*

Ovviamente il dialogo tradotto letteralmente in italiano appare come un *non sense*, in quanto la battuta umoristica in spagnolo fa leva su un gioco di parole tra il verbo

---

<sup>4</sup> Si veda il saggio "L'umorismo" del 1904, in cui lo scrittore italiano spiega il comico come "avvertimento del contrario", e lo distingue dall'umorismo inteso come "sentimento del contrario".

vender (vendere) e il verbo *vendar* (bendare) che è intraducibile nella nostra lingua. Potremmo allora riformulare in senso wittgensteiniano la questione, dicendo che in spagnolo la parola “vender” (vendere) può essere *giocata* in modo differente rispetto alla parola italiana “vendere”, per esempio accostandola ad un’altra parola “vendar” (bendare) con la quale c’è una certa *somiglianza di famiglia* (rimando semantico). Questo legame semantico non esiste nel nostro linguaggio in quanto la nostra parola “vendere” gioca in modo differente, per esempio creando legami di famiglia con altre parole o espressioni linguistiche. Ecco allora che, per riuscire a rendere l’effetto umoristico del dialogo in spagnolo, siamo costretti ad imparare a *giocare* in modo diverso questi termini, acquisendo così una crescente familiarità con i giochi linguistici sottostanti e di fatto, acquisendo gradualmente il linguaggio di cui ne fanno parte (la loro rete di conoscenze e credenze).

Un altro modo, più creativo, per rendere l’umorismo in una lingua diversa, è quello di tradurre l’espressione umoristica creando un gioco di parole analogo a quello originale e che funziona nella lingua nella quale si vuole tradurla:

*Due amici piromani in fuga: “Vuoi accendere tu la macchina?!” “Bravo, e poi con che cosa scappiamo?!”*

In questo caso, si propone un gioco di parole analogo a quello in lingua spagnola che coinvolge questa volta la parola “accendere”, che può essere giocata sia con il significato di “avviare” o “mettere in moto” che di “dare fuoco”.

E’ chiaro che in questo secondo caso, si tratta pur sempre di un gioco di parole diverso, analogo a quello originale ma con le dovute differenze di sfumature di significati e sicuramente anche di efficacia. Per mantenere l’originale sia nel significato sia nel suo valore umoristico, infatti, dovremmo ricostruire i particolari giochi linguistici di riferimento con relative somiglianze di famiglia, ma questo non è possibile se non attraverso la pratica di tali giochi linguistici. In una parola, se vogliamo avere lo stesso medesimo significato in contesti linguistici originali e intraducibili in altre grammatiche, non ci resta che immergerci nel linguaggio originale, apprendendo gradualmente le sue regole e giocando agli stessi giochi linguistici.

Dunque per prima cosa, abbiamo visto che il presupposto fondamentale per qualsiasi espressione umoristica (la sua *conditio sine qua non*) è l’ambiguità intrinseca del nostro linguaggio (rete di significati e di credenze) data dalla possibilità di *giocare* le stesse parole o le stesse espressioni in diversi *giochi linguistici*.

Approfondiamo ora l’argomento in questione e chiediamoci: perché questa alternanza di significati provoca in noi il riso? E’ sempre così?

Analizzando fenomenologicamente l’effetto umoristico, possiamo vedere che ciò che diverte nel meccanismo di alternanza e di “trasfigurazione” dei significati è lo stupore che si prova quando si riformula di significato la parola e le proposizioni chiave, creando quello che potrebbe essere sperimentato come un vero e proprio “*effetto sorpresa*”.

Andando ad osservare una delle prime manifestazioni del riso da parte dell'essere umano, ci si accorge dell'universalità e dell'efficacia del gioco del "cucù" per i neonati. Tale elementare gioco, consiste nell'azione compiuta da una persona conosciuta dal bambino, di solito una persona di famiglia con la quale vi è un stretto legame di fiducia, nel coprire il suo volto con le mani e nello scoprirlo poi accompagnando l'azione con un suono crescente (nel nostro caso la parola "cucù"). Tale azione di coprire con le mani il proprio volto, fa scomparire nel vero senso della parola, la persona agli occhi del bambino, il quale non avendo la possibilità di una memoria a medio lungo termine, percepisce la situazione in modo per noi assolutamente radicale e cioè come lo scomparire e l'apparire continuo della persona conosciuta, creando in questo modo una serie di "effetti a sorpresa" che divertono e fanno ridere il bambino (la persona conosciuta che ci dà sicurezza è scomparsa, non c'è più; la persona conosciuta che ci dà sicurezza, riappare ed è di nuovo qui con me). Se osserviamo con attenzione, ogni "effetto a sorpresa" che proviamo è derivato da una situazione imprevista che si manifesta a noi. E' questo elemento di novità e imprevedibilità che ci spiazzata e ci sorprende creando quello che per noi è un "effetto a sorpresa". *L'effetto sorpresa* presente in ogni manifestazione di umorismo, sia esso una barzelletta piuttosto che un motto di spirito o una freddura, si crea in quanto siamo addestrati linguisticamente ad anticipare le situazioni creandoci delle aspettative fondate sulla nostra esperienza o sulla nostra cultura. E' proprio quando queste nostre aspettative vengono tradite dalla conclusione inusuale e inaspettata della situazione umoristica, che ci sentiamo spiazzati e si crea *l'effetto sorpresa*. Questo accade perché, abituati ad anticipare i possibili corsi degli eventi, ci aspettiamo che le situazioni raccontate dall'umorista si sviluppino in un certo modo, quando invece accade ciò che non avevamo previsto e anticipato (l'apparire improvviso dell'immagine della "vecchia").

Per capire meglio questo punto, proviamo a divertirci analizzando una famosa *jüdischer witz*, una barzelletta della tradizione *Yiddish*, che fa leva sui pregiudizi culturali affibbiati nel corso della storia alle varie comunità ebraiche:

*C'è un vecchio e ricco gioielliere ebreo, che ahimé, è in punto di morte. Si trova disteso sul suo letto e decide di chiamare a sé i suoi cari per l'ultimo saluto: «Marta, moglie mia dove sei?». «Sono qui, stai tranquillo» risponde la moglie addolorata. «Giuditta, figlia mia, dove sei?». «Sono qui, padre non agitarti» risponde la figlia tenendoli la mano. «E tu David, figlio mio dove sei?». «Sono qui padre, sempre al tuo fianco» risponde il figlio trattenendo le lacrime. «Ma allora...» esclama il vecchio sbarrando gli occhi «al negozio chi ci sta?!».*

L'effetto umoristico di questa storiella funziona perché l'ascoltatore, immaginando la situazione drammatica, si aspetta che le cose si sviluppino in un certo modo. Per esempio, pensa che il vecchio gioielliere sul punto di morte sia preoccupato delle cose più essenziali ed importanti della vita e che stia per dire qualcosa di significativo ai propri cari. In effetti, la situazione della storiella è costruita proprio per suggerire questa idea: una persona vecchia e moribonda sta trascorrendo gli ultimi momenti

della sua vita terrena circondata da poche e intime persone, quelle della propria famiglia. Tuttavia, accade qualcosa di imprevisto che tradisce le nostre aspettative e ci spiazza: la domanda del moribondo ci fa capire che anche in quel momento drammatico, il gioielliere ebreo dà più importanza al suo negozio e ai suoi affari che ad altre cose (ritenute da noi più importanti) confermando, anche in quella situazione estrema, il pregiudizio culturale che raffigura l'ebreo come una persona avida e materialista. Ed è proprio questa capacità che ha la storiella di disattendere le nostre aspettative a spiazzarci e a farci ridere.

Dunque, il primo importante elemento caratterizzante il fenomeno dello *humor* è l'*effetto a sorpresa* che si sperimenta con l'improvvisa e imprevista alternanza di immagini linguistiche (e di riformulazione di significato) che tradisce le nostre aspettative e ci spiazza, lasciandoci sorpresi. A pensarci bene, se non potessimo leggere le situazioni facendoci delle aspettative sul corso degli eventi, probabilmente non avremo nemmeno il curioso fenomeno dello *humor*.

Tuttavia, vi è un secondo e più importante elemento che riesce a cogliere, a mio avviso, la caratteristica fondamentale dello *humor*, un elemento per così dire originario e intrinseco in ogni manifestazione umoristica e che è una diretta conseguenza dell'effetto a sorpresa appena descritto.

Per scoprire in che cosa consiste tale elemento, dobbiamo partire dalla constatazione che non tutto ciò che ci sorprende ci può divertire.

Al contrario, è nostra esperienza comune che una situazione non prevista e inattesa possa essere fonte per noi di preoccupazione, di angoscia o di sofferenza. In effetti, se potessimo idealmente prevedere qualsiasi cosa, eviteremo con largo anticipo tutte le situazioni per noi pericolose o comunque in qualche modo spiacevoli. Tuttavia sappiamo bene che questa possibilità ci è preclusa e che, proprio per questo, siamo esposti ogni giorno all'irruzione di una situazione potenzialmente negativa. In parole povere, per quanto ci sforziamo di rendere prevedibile e controllata la nostra vita, siamo pur sempre in balia dell'imprevedibilità dell'esistenza e questa constatazione di natura filosofica non è che un altro modo di esprimere la tragicità del nostro esistere.

Eppure, è proprio questa tragicità ad essere, a mio avviso, il motore che dà avvio a qualsiasi fenomeno umoristico. In effetti è difficile poter accostare l'essere tragico al fenomeno dell'umorismo, in quanto nulla sembra più lontano da una situazione drammatica e angosciante quanto una bella e sonora risata. Eppure, a mio avviso, vi è una stretta correlazione tra due fenomeni apparentemente così lontani tra loro.

Ogni battuta, ogni freddura o immagine divertente, contiene infatti un elemento di pericolosa tragicità, anche se presente solo a livello potenziale<sup>5</sup>.

Questa potenziale tragicità consiste nel possibile pericolo che possiamo incorrere nello sperimentare l'*effetto a sorpresa* quando le nostre aspettative sono state tradite e siamo improvvisamente spiazzati. Quando ascoltiamo una battuta, di fronte alla

---

<sup>5</sup> A proposito di *potenzialità* sarebbe interessante poter recuperare gli studi aristotelici sul riso, opera che è andata perduta, in quanto sembra che secondo lo Stagirita, il comico sarebbe da intendersi come "ciò che è fuori tempo e fuori luogo, senza pericolo", in quanto se ci fosse la percezione del pericolo non avremo più il comico ma il tragico.

situazione che si appena rovesciata, di fronte all'imprevisto (la comparsa della *vecchia*), ci sentiamo indifesi e vulnerabili: non possiamo sapere che cosa può accadere o, meglio, che cosa può accaderci. Il rischio è che in questo rovesciamento di significati, potrebbe succederci qualcosa di pericoloso, persino di mortale. Tuttavia, è la consapevolezza, che acquisiamo un istante dopo, di non poter essere coinvolti in modo personale nella situazione imprevista e che nulla può sfiorarci e danneggiarci in alcun modo a rendere la situazione divertente, leggera e dunque a farci ridere. In questo senso, ogni manifestazione dello *humor* è una riformulazione di quella esperienza originaria che viviamo come divertente e gratificante e che consiste nell'*esorcizzare il potenziale pericolo insito in ogni accadimento imprevisto*, rendendolo in questo modo inoffensivo.

L'elemento tragico, doloroso e potenzialmente mortale della situazione imprevista, è un elemento che si può legare dialetticamente al fenomeno umoristico e potrebbe addirittura negarlo se riuscisse a rovesciarlo nel suo opposto (questo può accadere quando una battuta ci coinvolge e ci ferisce). Tuttavia, la consapevolezza che quella situazione non può essere per noi dannosa in alcun modo, ci diverte e rende l'elemento tragico del tutto innocuo, superandolo.

Se ci pensiamo, non è un caso che in alcune tecniche terapeutiche, l'umorismo venga usato come esercizio per esorcizzare eccessivi stati di ansia o di paura, in quanto risulta essere uno "strumento" assai efficace per depotenziare o annullare ciò che ci coinvolge in modo eccessivo. L'esercizio all'umorismo può essere, difatti, un allenamento con la finalità di staccarci dalla situazione proposta per sentirci meno coinvolti, per portarci in un "luogo" sicuro dove niente e nessuno ci può fare del male. A questo proposito mi piace riportare la definizione di satira che dava il comico di cabaret Lenny Bruce,<sup>6</sup> per il quale essa è "tragedia più tempo". Con questa definizione, il comico americano intendeva dire che non è possibile ridere di ciò che ancora ci coinvolge e ci fa male, in quanto ci vuole una certa distanza temporale e soprattutto psicologica, per rendere umoristico un argomento o comica una certa situazione.

Il tragico, la chiave di ogni fenomeno umoristico, è dunque questa possibile irruenza del negativo che si dà nella riformulazione di significato imprevista e inattesa (effetto sorpresa), possibilità che viene però subito neutralizzata dalla consapevolezza della nostra completa estraneità alla situazione appena rovesciata. E' il nostro distacco e il nostro disimpegno nei confronti della riformulazione di significati che ci permette di osservare questo "terremoto semantico" (l'apparizione della vecchia) da una posizione privilegiata e sicura, senza esserne minimamente coinvolti.

Dunque, è questa potenzialità negativa insita in ogni situazione imprevista ad essere la molla che carica l'intero meccanismo della risata. E' proprio la tensione che sperimentiamo inevitabilmente per una frazione di secondo e generata dalla situazione disattesa che ci spiazza (effetto a sorpresa), a creare le condizioni di

---

<sup>6</sup> Lenny Bruce, pseudonimo di Leonard Alfred Schneider (1925 – 1966), è stato un comico di cabaret statunitense e famoso autore satirico. Questa definizione viene citata anche da Lester, un personaggio di "Crimini e misfatti", film di Woody Allen del 1989.



possibilità della nostra risata, possibilità che diventano certezza quando realizziamo che non c'è alcunché che possa in qualche modo minacciarci. Solo allora, la tensione che per un brevissimo istante abbiamo accumulato, non ha più senso di essere e si scarica poi a livello fisiologico con l'effetto che chiamiamo "riso".

Usando un'immagine metaforica mi piace riformulare l'analisi appena proposta con una mia definizione dello *humor*: la battuta, sia essa breve o formulata in una storiella divertente, è come uno sparo di pistola, ma senza il proiettile al suo interno.

Lo sparo (l'apparizione della vecchia, la seconda immagine semantica che si rivela) crea un imprevisto che per un attimo ci sorprende mettendoci in allerta, ma quando ci rendiamo conto che è solo un colpo a salve (un imprevisto che risulta essere del tutto innocuo perché non ci coinvolge) allora ci abbandoniamo ad una liberatoria risata.

Ecco dunque il secondo e più importante elemento del fenomeno dell'umorismo: l'esperienza gratificante dell'inoffensività di ciò che ci può minacciare, la neutralizzazione dell'elemento tragico. Un'esperienza che ha un che di ludico e di divertente, perché è la sensazione piacevole e gratificante che proviamo quando sperimentiamo l'imprevedibilità del Reale, senza il rischio di subire il negativo che essa può comportare.

Concludo questa breve riflessione sul curioso fenomeno dell'umorismo, riportando quella che per me è la più bella definizione dell'essere comico, una definizione del critico letterario e saggista francese Gérard Genette e che riesce a riassumere, in una sola immagine poetica, molti degli elementi che abbiamo appena considerato:

*“Cos'è il comico?  
E' il tragico. Visto di spalle”<sup>7</sup>.*

---

<sup>7</sup> Gérard Genette, *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi Edizioni, 1997.

