

## Il caso

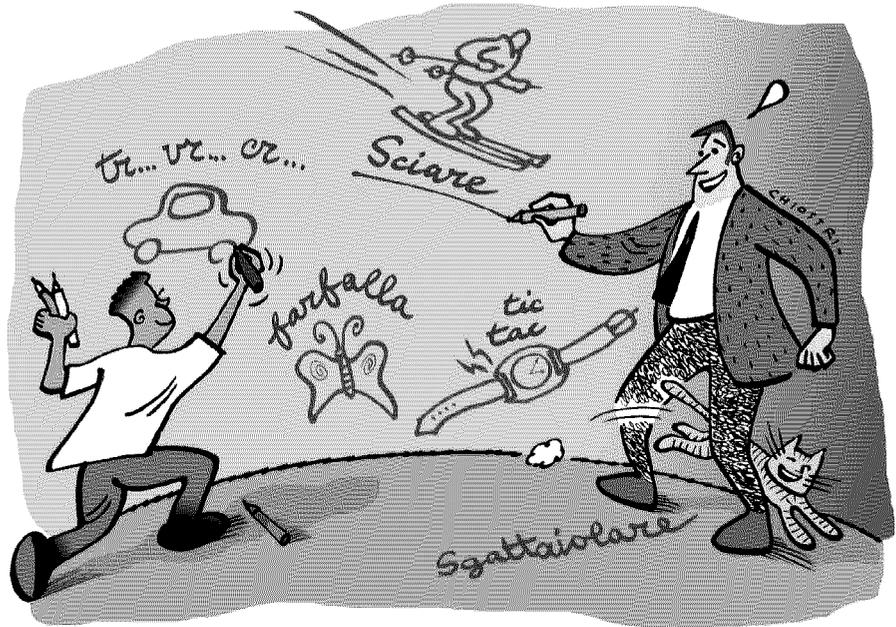
Onomatopea e fonosimbolismo, ci sono vocaboli che rappresentano i suoni della realtà. Fenomeno comune a tutte le lingue. Uno studio di Lombardi Vallauri e Nobile

GIACOMO GAMBASSI

Il suono di una parola? Conta eccome. E comunica sensazioni o impressioni che penetrano nella nostra mente anche se non ne siamo completamente coscienti. Prendiamo i nomi delle auto. Hanno timbri che non sono per niente casuali, sostiene Edoardo Lombardi Vallauri, docente di linguistica all'Università Roma Tre. Molte delle vetture di media cilindrata contengono una *r* doppia o vicina a un'altra consonante: *ti, pi, cr...* «Alla *r* - osserva lo studioso - si associano tradizionalmente i valori di durezza, velocità e forza oppure l'idea di un moto rotatorio». Così nomi come Prisma, Tempra, Cromia, Astra, Vectra o Primera sono stati messi a punto o impiegati per trasmettere potenza e dinamismo. Invece, nota il linguista, gli appellativi delle utilitarie che devono esprimere simpatia più che prestanza fanno del tutto a meno di suoni vibranti: è il caso di Uno, Panda, Fiesta, Polo o Twingo.

I nomi delle vetture rappresentano un'applicazione nel marketing del fonosimbolismo. Il vocabolo ha un sapore tecnico, è apparso nella Germania dell'Ottocento e sta a indicare la capacità di associare suoni linguistici a elementi del mondo fisico o psichico. Messa in questi termini, sembra qualcosa di distante, di estraneo al nostro quotidiano. Invece con questa proprietà ci confrontiamo nel parlare e nell'ascoltare (ma anche nello scrivere e nel leggere) di tutti i giorni, molto spesso senza rendercene conto. Potere della lingua. Un vocabolo come *bidone* non è per un semplice accidente così diverso da *spillo*. Istitivamente si ha l'impressione che il primo sia in grado di suggerire un oggetto più grosso (per i suoni gravi e la lunga *o*) e il secondo un oggetto piccolo (per i suoni acuti e la breve *i*). Tornando alla pubblicità, il sapone Wickle appare più delicato di uno ribattezzato Wockle oppure il computer portatile Dotal è ritenuto più contenuto di uno chiamato Dotal. A raccontare il legame fra suoni e parole sono Lombardi Vallauri e Luca Nobile, docente di linguistica all'Università di Borgogna, nel libro *Onomatopea e fonosimbolismo* (Carocci, pagine 146, euro 12,00) che in una sorta di viaggio dalle formulazioni più antiche alle neuroscienze svelano i segreti di un fenomeno in grado di contagiare gli idiomi di tutto il mondo.

Il tratto più noto del fonosimbolismo è l'onomatopea. *Miao, splash, tic tac* fanno entrare in una conversazione o in una pagina i suoni o i rumori dell'ambiente intorno a noi. *Chiu*, usato da Giovanni Pascoli in *L'assiuolo*, e *clof, clof*, citato da Aldo Palazzeschi per descrivere *La fontana malata*, sono onomatopee semplici, mentre *tintinnio* o *crepitio* (impiegato da Gabriele D'Annunzio in *La pioggia nel pineto*) vengono definite derivate o secondarie. Certo, le parole onomatopeiche non vanno confuse con le interiezioni come *ahi, ohibò, eh, toh*: le prime imitano un suono di quanto ci circonda, le altre manifestano in modo "sonoro" uno stato psicologico o fisico.



# Quando le parole fanno SPLASH

La scelta di una lettera rispetto a un'altra può aiutare a riprodurre anche le interazioni fra cose. Urti e impatti sono richiamati in italiano con la *p*, la *t* o la *c* dura; sfregamenti e scivolamenti dalla *f* o dalla *s*: ne è la prova il vocabolo *sci*. Altro caso interessante è il ricorso al fonestema *gl* in inglese. Esiste un gruppo di termini che iniziano tutti per *gl* e indicano la visione o la luce: *gleam* significa splendere, *glimmer* barlume, *glitter* scintillare. Di fatto un unico suono è associato a uno stesso campo semantico, chiariscono i due autori. Molte sono le lingue, compreso l'italiano, che contemplano gli ideofoni, come *zig zag, lemme lemme* o *quatto quatto*, per raffigurare movimenti o moti dell'animo. E numerose parole comuni riproducono con il suono aspetti della realtà che intendono designare. *Sgattaiolare* evoca lo stile rapido di un gatto; *farfalla* sembra imitare la leggerezza con cui l'insetto batte le ali; *scivolare* rimanda a

un evento fluido e senza interruzioni. Impressioni di questo genere sono state sfruttate nella letteratura e in particolare nella poesia. All'inizio della *Sera fiesolana*, scrivendo "Fresche le mie parole ne la sera, ti sien come il fruscio che fan le foglie, del gelso", D'Annunzio ottiene sia di abbozzare una scena, sia di farne udire il suono con il ripetere di *f e s*. Il tutto grazie al fonosimbolismo che, sottolineano i due linguisti, consente ad esempio ai bambini di tuffarsi fin dai primi mesi di vita nell'universo delle parole. Uno studio ha mostrato che i 5mila vocaboli acquisiti prima dei 6 anni, e più ancora i mille appresi prima dei 4 anni, risultano ben più "sonori" dei 10-15mila imparati a scuola. Del resto gli studenti sfruttano proprio i fonosimboli per memorizzare il lessico di una lingua straniera. Come a dire che siamo di fronte a un fenomeno magari ignorato ma davvero a portata di mano.

## FUMETTI

### IL LETTERING CHE ANIMA LE STRISCE

«Brrr» dice Paperino quando ha i brividi da freddo. «D'oh!» esclama Homer Simpson quando non capisce. «Ka-boom!» si legge nel disegno che mostra una potentissima esplosione. Le parole onomatopeiche piacciono al mondo dei fumetti. Nelle strisce questo gruppo di vocabolo ha più di una funzione: non soltanto rappresenta un suono ma lo rende anche visibile sulla pagina attraverso quello che in gergo si chiama "lettering". Succede, quindi, che i caratteri della parola siano disegnati in modo da suggerire la velocità e la forza con le quali il termine viene pronunciato. E sia la forma e il carattere, sia la grandezza e il colore delle lettere svolgono un loro ruolo. Prendiamo *rumble* che indica una valanga: in un disegno può diventare *muumumble* ed essere rappresentato con lettere tremanti. La maggior parte delle onomatopee che compaiono nei fumetti proviene dall'inglese: *bang* (esplosione), *crash* (rompersi), *gulp* (inghiottire), *splash* (spruzzare), *boom* (scoppiare), *slam* (sbattere), *sob* (singhiozzare). Un po' come le emoticon usate nei cellulari, le parole onomatopeiche possono indicare anche lo stato d'animo dei personaggi. (G.Gamb.)

© RIPRODUZIONE RISERVATA