



HUMOR, ARGOT UND CODE-SWITCHING

Raluca Bourceanu

„Ein Mann läuft auf der Straße, stolpert und fällt. Ich glaube, man würde nicht lachen, wenn man annehmen könnte, er habe sich plötzlich entschlossen, sich hinzusetzen. Man lacht, weil er sich unfreiwillig hingezett hat“ (Bergson, 1972: 15) Verschiedene Elemente des Humors werden an diesem Beispiel deutlich: Ein Sturz an sich ist nicht komisch, komisch wirkt die Durchbrechung einer Erwartung, einer Norm, der Vernunft. Und noch etwas lässt sich am Beispiel des Sturzes verdeutlichen: der Unterschied zwischen Komik, Humor des Alltags und Komik in der Literatur. In der Regel stehen wir nicht auf der Straße und warten ab, ob jemand stürzt, damit wir uns erheitern können. Ganz anders geht es in der komischen Literatur, wo wir etwas Komisches erwarten. Wenn wir in der Komik des Alltags mit einer Erwartungsverletzung zu tun haben, geht es in der Literatur um eine erwartete überraschende Erwartungsverletzung.

Der Humor stellt einen beliebten Forschungsgegenstand für Philosophen, Soziologen, Literaturwissenschaftler, Linguisten dar. Immer wieder reizt seine komplexe Natur dazu, Humortheorien zu entwickeln, oder bereits bestehende Theorien an ihm zu überprüfen.

Humor und Argot entstehen aus der Inszenierung einer Differenz, eines Abweichens von der etablierten Norm und/oder eines Kollaps des Erwartungsschemas. Als Ziel haben wir uns daher vorgenommen, eine Analyse durchzuführen, die sich sowohl auf die von den linguistischen Realitäten ausgemachte materielle Existenz, als auch auf die von den Sprech- und Rezeptionsakten soziale Realität des Phänomens bezieht. Unser Artikel beruht demzufolge auf den beiden Niveaus der *langue* und der *parole*, des Sinnes und der Bedeutung, wobei wir uns mit den Prozessen von Produktion und Rezeption der argotischen Konstruktionen von Humor in der gesprochenen Sprache auseinandersetzen. Um die Komplexität des in Frage gestellten Phänomens überprüfen zu können, werden wir zunächst die schon erwähnten Hauptaspekte der Problematik im einzelnen analysieren.

1. Humorproduktion und –rezeption : eine Überlappung mehrerer Faktoren

Humor kann und muss nur im Kontext von Situation und Kultur analysiert werden. Im Humor tritt das Individuum aus dem Kode der normierten Verständigung heraus, indem es überraschende Zusammenhänge herstellt. Eine entscheidende Rolle dabei spielt die Inkongruenztheorie, nach der der Humor aus dem Eindringen eines unerwarteten, inkongruenten Elements in einen Erwartungshorizont erwächst. Eine mögliche Definition des Phänomens finden wir bei den Psychologen:

“Elle signifie la présence simultanée (ou très proche temporellement), dans la situation risible, d’éléments qui sont incompatibles, contradictoires. Mais plus que d’être descriptive de la situation dans son aspect “objectif”, elle concerne directement la manière dont la situation “fonctionne

psychologiquement”, c'est-à-dire les processus internes induits chez le sujet, et qui sont des processus conflictuels, au niveau cognitif. Autrement dit, par certains de ses éléments, la situation suscite chez le sujet des attentes qui sont fonction de son expérience antérieure de l'environnement et correspondent aux représentations qu'il a intégrées. [...] A la perception, quasi simultanée, d'autres éléments de la situation, les attentes suscitées ne sont pas confirmées. Plus encore – et il y a là une nuance qu'il conviendrait théoriquement et opérationnellement de préciser – ces attentes se trouvent brutalement heurtées, contrariées. [...] Le rire ou le sourire, comportement émotionnel, répond à ce conflit de cognitions ; un conflit entre ce qu'on attendait et ce qu'on rencontre effectivement, autrement dit entre les référents dont on dispose et le percept actuel qui ne leur correspond pas. Une “violation des expectatives”. (Bariaud, 1983 : 24-25).

Die einflussreichste strukturelle Humortheorie ist derzeit die skriptsemantische, und als Hauptvertreter dieser Richtung gilt Raskin (1985), nach der Humor immer aus zwei einander überlappenden semantischen Skripts erwächst, die in einer grundlegenden Opposition stehen. In einer humorvolle Rede überlappen sich „scripts“. Raskin definiert Skripts als die um ein Wort herum existente semantische Information: “*The script is a large chunk of semantic information surrounding the word or evoked by it. The script is a cognitive structure internalized by the native speaker and it represents the native speaker's knowledge of a small part of the world.*” (Raskin, 1985: 99).

Um aber den Humor aus der Perspektive dieser Theorie der Skripts untersuchen zu können, muss man diese Definition erweitern. Das Skript kann sich auf größere, situativ zusammenhängende Wissenskomplexe beziehen. Sie spielen also nicht nur mit Sprachwissen, vielmehr aber mit Weltwissen. Es wäre demzufolge überflüssig, sich auf eine Lexikosemantik zu beschränken. Um Humor verstehen und dessen Mechanismus erklären zu können, muss man in den Kontext eingehen. In der Wahrnehmungspsychologie, Wissenssoziologie und Linguistik versucht man zu erfassen, wie Menschen Vorstellungsmuster ausbilden, die ihr Weltwissen ausmachen. Diese Herangehensweise ist für das Humorverstehen grundlegend, da diese Vorstellungsmuster zur Erscheinung von Vorurteilen oder Stereotypen führen, nach denen sich Skripts formulieren und verstehen lassen

Man könnte Raskins Theorie in Zusammenhang mit der von Greimas stellen, die der Kohärenz eines Textes/einer Rede nicht die Skripts, sondern die Isotopien voraussetzt. Wichtig ist zu bemerken, dass in beiden Fällen Argumentationen zutreffen, die sich auf den stereotypischen Charakter der Sprache stützen. Um Skripts oder Isotopien aus einer Rede erschliessen zu können, fängt man gewöhnlicherweise mit den Stereotypischen an: „*les signes dont la langue est faite, les signes n'existent que pour autant qu'ils sont reconnus, c'est-à-dire pour autant qu'ils se répètent; le signe est suiviste, grégaire; en chaque signe dort ce monstre: un stéréotype: je ne puis jamais parler qu'en ramassant ce qui traîne dans la langue*“ (Barthes, zit. nach Dufays, 1994 : 81)

Versuchen wir den Zusammenhang von dem gerade die Rede war, ein bisschen zu erklären : Die Stereotypen von denen hier die Rede ist, sind natürlich solche feste Verbindungen des Wortschatzes, die dazu führen, dass ein bestimmter *signifiant* automatisch einen genauen *signifié* suggeriert, was zu behaupten zulässt, dass jeder Ausdruck, jedes Wort ein Stereotyp vehikuliert. Die linguistische Stereotypie bezieht sich aber nicht nur auf die lexikalischen Einheiten. Um verständlich zu sein, müssen sich alle Phrasen an schon gemachte semantische Schemas, an schon wiederholte Assoziationen anpassen. Man kann diese Sequenzen als stereotypische Isotopien betrachten. Man hat natürlich schon festgestellt, dass die Isotopien ein intratextuelles Phänomen ist, eine diskursive Sequenz, die die syntagmatische Kohärenz eines Textes dank der Wiederaufnahme dem *semic nucleus* und den *Classmes* versichern. Es versteht sich von selbst aber, dass die Identifizierung einer kohärenten Sequenz nur auf der Basis von schon

gemachten semantischen Mechanismen erfolgen kann: um die eigentümlichen Isotopien eines Textes erkennen zu können, muss man zuerst die schon bekannten, festen Isotopien erkennen. Diese stereotypischen Sequenzen werden zu stereotypischen *scénarios*, die eine Vorliebe für bestimmte Isotopien, d.h. für das Erkennen und Bevorzugung von bestimmten *Sémèmes* verursachen.

Es wäre vielleicht wichtig die Inkongruenztheorie im Zusammenhang mit der Stereotypie und Isoptopie zu bringen. Was die Inkongruenz betrifft, haben die Linguisten festgestellt, dass sich beim Lösen der Inkongruenz zwei Elemente beteiligen: der *connecteur* (Greimas, 1966) und der *disjoncteur* (Morin, 1966). Es gibt also ein Element, das die eine, stereotypische Isotopie auslöst, d.h. die ein besonders Skript determiniert, und ein anders Element, das *disjoncteur*, das für die Sinnentgleisung verantwortlich ist. Wir haben früher gesagt, dass die erste Isotopie/das erste Skript stereotypisch ist. Gleichzeitig aber wird diese Eigenschaft der linguistischen Sequenzen, wiederholt zu werden, zur Vorbedingung der Existenz der Isotopien, da indem man die Sequenzen reiteiert, sie aus ihrem eigentlichen Kontext herausnimmt, hören die Stereotypen auf, prototypische Ideen zu produzieren und erlauben das Etablieren von neuen Isotopien. Daraus ergibt sich auch der erfolgreiche Humor!

Versuchen wir eine skriptsemantische Analyse des Humors zu unternehmen. Laut Raskin kann ein Text als Witz betrachtet werden, wenn:

- a) der Text ganz oder teilweise mit zwei verschiedenen, sich überlappenden Skripts kompatibel ist;
- b) die beiden Skripts, mit denen der Text übereinstimmt, in einer spezifischen Opposition zueinander stehen (vgl. Kotthoff, 1998: S. 49)

Es soll also im Witz eine ganze oder partielle Überlappung von in Opposition zueinander stehenden Skripts entstehen, welche die Empfänger auflösen müssen. Nehmen wir ein Beispiel:

„Ist der Doktor zu Hause« flüstert der Patient mit krächzender Erkältungsstimme. »Nein«, haucht die junge, hübsche Frau des Arztes, »kommen Sie doch schnell herein.«“ (vgl. Kotthoff, 1998: S. 50)

Der Text sei kompatibel mit dem Doktorskript und dem Verführungsskript. Die Kennzeichnung der Frau als jung und hübsch ist im Rahmen des Doktorskripts nicht relevant. Es wird also zuviel Information gegeben, nach deren Relevanz der Empfänger suchen muss. Andererseits sagt die Frau nicht, dass der Mann auf den Doktor warten sollte. Es wird also innerhalb des Doktorskripts zu wenig Information gegeben. Der Empfänger muss also den Sinn in einem anderen Skript suchen. Eine Doppeldeutigkeit liegt in dem Wort „flüstern“. Die Sprechhandlung der Frau (auch flüsternd geäußert) kann Sinn machen, wenn das Flüstern des Mannes im Sinne einer geheimen Botschaft und nicht im Sinne einer Erkältung verstanden wird. Es kommt zu einer Skriptüberlappung, die am „flüstern“ als Trigger aufgehängt wird. Der Empfänger wird nun mit einem Puzzle konfrontiert. Warum bittet die Frau den Mann flüsternd herein, wenn er sich ärztlich behandeln lassen möchte? Der Empfänger muss einen Kode-Switch durchführen und nach einem anderen Skript suchen. Er muss, vor diesem Problem gestellt, den Text reevaluieren und nicht das übliche Doktorskript aktivieren, sondern ein Verführungsskript. Die Frau nimmt es als Gelegenheit wahr, dass ihr Mann nicht zu Hause ist und interpretiert auch die Frage des Patienten in diese Richtung. Das Doktor – und das Verführungsskript stehen in der Opposition von Sex/kein Sex. (ebd.: 51)

Raskin gibt drei Oppositionen an, welche Humor steuern können, nämlich die von real vs. unreal, existent vs. nicht existent und real vs. falsch. Die Opposition von real und unreal sei grundlegend. Raskin schreibt weiterhin, dass die Dichotomien „usually involve some basic, quintessential categories of human existence“ (Raskin, 1985: 114) Mulkey

(vgl. Kotthoff, 1998: 50) kritisiert diesen Entwurf binären Oppositionen zu Recht als willkürlich und beliebig. Vor allem unterschätzt Raskin den Überraschungseffekt der Pointe. Ein wesentlicher Kritikpunkt an der semantischen Humorthorie besteht darin, dass der für Humor zentrale Überraschungseffekt mit den Gedanken einer Opposition von Skripts, die in der Regel grundlegende Kategorien der menschlichen Existenz betrifft, nicht völlig kompatibel ist. Wenn man nur Oppositionen verfolgen müsste, die basale Kategorien der menschlichen Existenz betreffen, könnte man die Pointe leicht konstruieren. Oppositionen können natürlich einen Teil des Humorentstehens darstellen, sind aber nicht allein dafür verantwortlich. Was Humor ausmacht, ist auch der Erwartungsbruch.

Zum Erwartungsbruch, der für den Genuß des Witzes so bedeutend ist, gehört aber gerade, dass der Hörer nicht so schnell auf die Pointe kommen kann. Dabei würde nur die Verwendung einer einfachen Opposition die Pointe transparent und somit langweilig machen. Wie zentral dieser Überraschungseffekt in der Humorrezeption zu veranschlagen ist, wurde z. B. von Preisendanz gezeigt, der von einem „Kollaps des Erwartungsschemas“ (zit. nach Kotthoff, 1998: 50) spricht, der sehr unterschiedlich sein kann. Dolitsky betont auch, dass es in der Regel nicht zu einer Skript-Überlappung komme, da auf das zweite Skript nur angespielt werde. (ebd.: 52) Der Hörer/Leser müsste dies selbst aktivieren. Anspielungen sind im Humor zentral. Rezipienten sind beim Inferieren von Kohärenz grundsätzlich kreativ. Trotzdem darf die Konstruktion der Kohärenz beim Hören/Lesen ja erst ganz am Schluß gelingen. Der Witz muss so strukturiert sein, daß der Hörer bzw. Leser die Pointe bei aller Raffinesse nicht vorzeitig inferieren kann.

Koestler verwendet den Terminus „bisociation“ (ebd.: 51) um die kombinatorische Aktivität des Humor produzierenden und rezipierenden Individuums zu bezeichnen. Koestler fasste das, was im Witz bisoziiert wird – Kontexte, Rahmen oder Logiken – sehr weit. Es ist sinnvoll, diese Elemente nicht von vornherein theoretisch einzuengen, da sie tatsächlich unterschiedlich sein können, was ihren hohen Originalitätsgrad fördert. Sie können in induktiven und abduktiven Analysen herausgearbeitet werden. Raskins Vorgehensweise ist deduktiv; das skriptsemantische Modell des Humors wird zuerst entwickelt und dann anhand vieler Witzbeispiele belegt. Die Phantasie der Humoristen wird ins Korsett des Modells gebannt. Raskin entwickelt eine essentielle Humorthorie mit dem Ziel der Formalisierbarkeit (Raskin, 1985: S. 147).

3. Argot und Code-switching

3.1 Argot

Ursprünglich hat das Argot eine genaue Funktion, zwar die des Kryptierens. Das Argot jedoch als "Kryptolekt" zu bezeichnen wäre übertrieben, denn der Grad der

Verschlüsselung kann als mittelmäßig eingestuft werden. Sie wird nur auf bestimmte Wörter des Satzes angewandt, mit bestimmten Mitteln und dies aus praktischen Gründen: Die Dekodierung muss doch erfolgen. Was aber im Falle von Nicht-intiierten nicht geschieht, woraus natürlich oft Humor entsteht. Im Bezug auf die kryptische Funktion von Argot stellt sich also auch die Frage nach den Mechanismen von Humorproduktion. Das Argot, diese "Verkleidung der Wörter", beinhaltet eine ludische Dimension, wobei das Individuum aus dem Kode der normierten Verständigung heraustritt, indem es überraschende Wortkonstruktionen und Zusammenhänge herstellt. Die oft humorvollen oder ironischen Metaphern, Sinnentgleisungen, Wortspiele oder stilistische Mittel des Argot lassen einen klaren "Spaß" an der Sprache erkennen. Die Bedeutungsvarianten eines Wortes sind systematisch aufgrund metonymischer oder metaphorischer Verschiebungen

miteinander verbunden, so kann man die eine oder die andere Bedeutung unter diesen Varianten nur aus dem jeweiligen Kontext erschließen. Im Bezug auf das Argot kann also Humor durch ein Spiel nicht nur mit den Wörter sondern auch mit den Sprachsituationen erfolgen. Man kann daher mit der kryptischen Funktion des Argot ebenfalls eine besondere Freude am Düpieren Dritter einhergehen, die oft im Zusammenhang mit dem Code-Switching steht: Es entsteht eine Komiksituation gegenüber dem Nicht-initiierten, wenn z.B. dieser aus einer Konversation offenkundig ausgeschaltet wird.

Interessant ist zu bemerken, dass zusammen mit weiteren gesellschaftlichen Entwicklungen, das Ende des 20. Jahrhunderts zu einer deutlichen Schwächung der kryptischen Funktion des Argot geführt zu haben scheint. Nicht nur in der Literatur, aber auch in den Medien, in der Werbewelt und sogar in der Politik wird das Argot aus verschiedenen Gründen ausgebeutet.

3.2 Code-Switching

Soziolinguistische und pragmatische Forschungen fragen danach, in welchen Situationen CS möglich bzw. wahrscheinlich wird und wie CS funktional im lebensweltlichen Kontext von Sprechern verwendet wird.

Als Code-switching (CS) bezeichnet man also das Wechseln zwischen zwei Sprachen oder Varietäten. Die Codeswitching-Stellen variieren dabei, sie können zwischen Redebeiträgen von unterschiedlichen Sprechern innerhalb einer Konversation, zwischen Äußerungen innerhalb eines Redebeitrags und innerhalb einer Äußerung stattfinden. Diese Wechsel werden in der soziolinguistisch-interaktionalen Forschung als Kontextualisierungshinweise der Sprecher verstanden, die damit ihre Rede markieren. Obwohl der Code-Switching sich ursprünglich auf den Wechsel zwischen Sprachsystemen bezieht, gilt das Syntagma auch für den Stilwechsel oder den Wechsel innerhalb dem selben Sprachsystem.

Gumperz' Differenzierung zwischen "situational" vs. "metaphorical" CS wurde von Auer (1998) modifiziert denn die Situation ist nicht a priori gegeben, sondern wird erst durch das Gespräch hergestellt. Auer unterscheidet "discourse-related", "participant-related" und "preference-related" CS. Dabei ist sein Ansatz des "discourse-related" CS von besonderem Interesse, da er Gumperz' Begriff des "metaphorical" CS weiterentwickelt. Er geht davon aus, dass Sprecher durch den Gebrauch von CS die Interaktion organisieren, indem CS interaktiv zur Bedeutung einer bestimmten Äußerung beiträgt. Er argumentiert, dass die Situation nicht der Interaktion prä-existent ist, sondern eine interaktive Errungenschaft ist.

Im Bezug auf die Argotvarianten des Humors wird der Ansatz Auers von einer wesentlichen Bedeutung. Man kann sich die Frage stellen, was geschieht, wenn ein CS stattfindet, wobei man einen überraschenden Übergang von der Standardsprache zum Argot unternimmt? Was geschieht wenn der Empfänger diesen zweiten auf total unerwartete Weise aufgetauchten Code nicht beherrscht? Meistens wird Humor ausgelöst!

4 Versuch einer Analyse

Wie schon gesagt, wird das Auftauchen des Argots in alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens durch den Spass an der Sprache, die Freude am Spielen erklärt. Im Bezug auf das Argot behauptet Guiraud (1979) dass das Spiel sich dadurch kennzeichnet, dass es *“une activité mentale, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure »* ist.

Dieses Spiel kann aber absichtlich oder nicht Missverständnisse, Opazität herstellen. Was die Missverständnisse angeht, die bei der Rezeption von Argotvarianten

der Humorproduktion ausgelöst werden können, ist es offensichtlich, dass der „propositionale Gehalt“, der als zentral im Code-Modell der Sprachereignisse begriffen wird, im Falle des durch argotspezifische Mittel erzeugten Humors nur eine Dimension unter anderen ist, die außerhalb dieser Regelmäßigkeiten liegen und die eigentlich teilweise für das Auslösen von Humor verantwortlich ist. Nehmen wir ein Beispiel.

X kommt zu einer BMW-Vertretung und nach einer in Hochdeutsch ausgesprochene Einführung sagt er dem Verkäufer (Y):

X: Ich möchte einen **Dönerhalter** sehen.

Y: Bitte? Hmm...Ich hätte... Sie falsch verstanden sollen. Ich glaubte... Aber Sie finden ein Restaurant 100M weiter.

X: Aber...(lachen)...mein Herr(lachen)...

Warum scheitert der Dialog? Wenn wir uns auf Raskins Skriptstheorie oder auf die greimaschen Isotopien beziehen, werden wir feststellen, dass man hier scheinbar mit einer Skript-Opposition zu tun hat: Auto vs Essen. Reicht das aber um den Humor zu erklären? Überhaupt wenn man weiß, dass **Dönerhalter** wegen der Vorliebe junger Türken für dieses Auto die argotische Bezeichnung für BMW Serie 3 ist und demzufolge keine Opposition von Skripts erkannt werden kann?

Hier haben wir mit einem metaphorischen Code-Switching zu tun, das zum einen einen Kollaps des Erwartungshorizont des Empfängers verursacht und das zum zweiten die illokutionäre Kraft der Sprache und nicht den wortwörtlichen Gehalt spekuliert. Levinson sieht die Bedeutung sprachlicher Ausdrücke als zusammengesetzten Begriff an, der sich aufgrund Konventionen, kognitiven Prinzipien, Interaktionsprinzipien, Wissensfaktoren und spezifischen Kontexten ergibt. Dabei unterscheidet er drei Ebenen der Bedeutung:

- die konventionelle Bedeutung
- die Ebene des Äußerungstyps, wo sich aufgrund von Gebrauchskonventionen systematisch Inferenzen ergeben, die Inhalt als auch die Kraft von Äußerungen betreffen
- die Sprecherbedeutung, als die vom Sprecher im spezifischen Kontext intendierte Bedeutung (Levinson, 2000: 116)

Auf der Basis spezifischer sprachlicher Auslöser und konversationeller Prinzipien wird eine „präferierte Interpretation“ (Levinson, 2000: 125) entwickelt. Daraus entstehen zwei Möglichkeiten, die als Sprecher- bzw. Hörerprinzipien zu verstehen sind. Auf der Seite des Sprechers funktioniert Grices Quantitätsmaxime (Mache deinen Beitrag so informativ wie erforderlich). Was nicht gesagt wird, ist also nicht der Fall. Wenn der Sprecher nur „Ich möchte einen **Dönerhalter** sehen“ sagt, heißt das also, dass er den informativsten Ausdruck ausgewählt hatte, der seinen Intentionen entsprechen könnte. Wichtig dabei ist die Tatsache dass der Code-Switching als Teil dieser Intention zu betrachten ist, und dass wir demzufolge mit keinem Verstoß gegen die Maxime zu tun haben, und dass der Sprecher den Kode absichtlich gewechselt hat, um eine bestimmte Familiarität mit dem Verkäufer zu erreichen. Auf der Seite des Hörers kann man aber behaupten, dass, was einfach ausgedrückt wird, stereotyp zu interpretieren ist. Flagrange Verstöße, die von CS verursacht werden, werden also zu Auslösern von Humor, da sie in den Kontext der empirischen Interaktionalität auftauchen und so können sinnlose Situationen oder Gespräche ausgelöst werden. Humor gehört zu den Grundformen implikativer Kommunikation.

Ein anderes Beispiel von humorauslösendem CS im Bezug auf das Argot betrifft das Phänomen des Paraphrasierens. Wir haben einem unserer Informanten den folgenden Satz gegeben, und haben ihn einfach gesagt, ihn zu erklären. Er hat den Kode selbst gewählt und die Überraschung war völlig, da er von einer typisch argotischen Konstruktion zu einem elokventen Französischen sprang:

La prof d'anglais elle a des veuch tout chelous, paraphrasiert durch : *Ce n'est pas tous les jours que l'on voit une coupe de cheveux aussi inhabituelle et cocasse que celle de la professeur d'anglais, qui par extension ne s'apparente pas à notre milieu.*

Man kann hier sogar von einer argotischen Intention sprechen, die sich durch die ludische, etwa betrügerische und spottische Tendenz bestimmen lässt und Humor auslöst.

Schlussfolgerungen

Sprache ist ein von soziokulturellen Parametern determiniertes und auf diesen basierendes, komplexes, offenes, dynamisches System. Man kann das Verstehen nicht nur als Dekodieren fassen, sondern als intersubjektive Sinnproduktion. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit der Analyse im Kontext von Situation und Kultur. Sprache kann aus dem sozialen Erfahrungszusammenhang nicht herausgehoben werden; wenn die Erfahrungswelten des Sprechers und des Empfängers miteinander nicht kompatibel sind, ergibt sich ein Kollaps des Erwartungsschemas, was zum Humor führt. Das Sprachsystem formt bis zu einem gewissen Grad die Möglichkeiten der Humorproduktion, man muss aber schlußfolgern, dass Humor nicht so stark auf der Wortsemantik fußt, sondern eher auf einem Spiel mit verschiedenen Formen von Typisierung, Institutionalisierung. Im Humor und Argot tritt das Individuum aus dem Kode der normierten Verständigung heraus, indem es überraschende Zusammenhänge herstellt.

Bibliographie

- Attardo, Salvatore (1994). *Linguistic Theories of Humor*, Mouton de Gruyter, Berlin, New York
Attardo, Salvatore (2001). *Humorous texts. A semantic and pragmatic analysis*, Mouton de Gruyter,
Auer, Peter (1998). *Code-switching in Conversation: Language, Interaction and Identity*, London, Routledge
Bariaud, Françoise (1983). *La genèse de l'humour chez l'enfant*, Paris, PUF.
Bergson, Henri (1972). *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*, Zürich, Verlag der Arche
Calvet, L-J (1999). *L'argot*. Paris : PUF, Coll. « Que sais-je ? »
Dufays, J-L. (1994). *Stereotypie et lecture*, Pierre Mardaga
Fasold, Ralph (1984). *The sociolinguistics of society*, Oxford: Blackwell
Giraud, R. (1981). *L'Argot tel qu'on le parle*. Paris : Ed. Jacques Grancher
Greimas, A. J. (1983). *Du sens*, Ed du Seuil
Greimais, A. J. (1986). *Semantique structurale*, PUF
Gumperz, John, (1982a). *Discourse Strategies*, Cambridge University Press
Gumperz, John, (1982b). *Language and Social Identity*, Cambridge University Press
Kotthoff, Helga (1998). *Spaß Verstehen. Zur Pragmatik von konversationellem Humor*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen
Levinson, Stephen C. (2000). *Pragmatik*, Tübingen, Niemeyer
Putnam, H. (1975). *The Meaning of "Meaning"*. In: K. Gunderson (ed.): *Language, Mind and Knowledge*. Minneapolis, 131—193
Raskin, Victor (1985). *Semantic Mechanismus of Humor*, D. Reidel Publishing Company
Raskin, Victor (1987). *Linguistic heuristics of humor: a script based semantic approach*, in *International Journal of Sociology of Language*, Nr. 65, Language and Humor, Mouton der gruyter, Amsterdam
Schwarze, CH. (1982). *Stereotyp und lexikalische Bedeutung*. In *Studium Linguistik* 13, 1—16

Rezumat

Tendința ludică pe care o oferă limba poate fi uneori mai puternică decât dorința de a le înțelege. Am încercat să gășesc o coerență între cele trei fenomene din titlu plecând de la premisa că sistemul limbii ca atare este răspunzător doar până într-un anumit punct de umor, care trebuie analizat în funcție de contextul producerii și receptării sale. Plecând de la o paralelă între teoria izotopiei lui Greimas și cea a scripturilor lui Raskin, care e una din cele mai influente teorii structurale ale umorului, am încercat să le gășesc punctele de convergență și punctele slabe, concluzionând că limitarea la semantică, mai ales la cea structurală, este insuficientă

pentru a explica fenomenul. De cealaltă parte, argoul care și-a pierdut de-a lungul timpului funcția criptică și pătrunde în toate doamenile vieții cotidiene, este un bun declanșator de umor fie atunci când este vorba de luarea peste picior al unui neinițiat, fie când avem de-a face cu schimbări de cod neașteptate.

Résumé

La tendance ludique de la langue peut être parfois même plus forte que l'on s' imagine. Nous avons essayé de trouver une cohérence entre les trois phénomènes inscrits dans le titre, en partant de la prémisse que le système de la langue tel quel est quasi responsable de l'humour, de sorte que ce dernier soit analysé du point de vue du contexte de production et réception. En faisant le parallèle entre la théorie des isotopies de Greimas et celle des scripts de Raskin – une des théories structurales les plus importantes de l'humour – nous avons tenté de leur trouver convergences et points faibles. La conclusion est que la limitation sémantique, d'origine structurale surtout, ne suffit pas pour l'explication du phénomène. De l'autre côté, l'argot qui au cours du temps a perdu sa fonction cryptique et est entré dans tous les domaines de la vie quotidienne, est un bon déclencheur d'humour qu'il s'agisse de traiter quelqu'un par-dessus la jambe ou d'avoir des échanges de code inattendus.

Abstract

The playful tendency a language offer can sometimes be stronger than the desire to understand humour, argot and code-switching. The paper tries to distinguish a certain coherence of these three elements, starting from the idea that the system of a natural language as such, is responsible for humour up to a certain point, which should be analyzed depending on the context of its production and reception. First considering a parallel between Greimas' theory of isothopy and Raskin's theory of scriptures, which is one of the most influential structural theories of humour, the paper tries to find convergence points and weak points, concluding that the limitation to semantics, structural semantics in particular, can hardly account for the phenomenon. On the other hand, jargon, which has lost in time, its cryptic function and permeates all domains of daily life, is an efficient trigger of humour, either when it comes to mocking at an uninitiated or when unexpected code-switches occur.