

IL PLURILINGUISMO NEL FUMETTO: OSSERVAZIONI SU USI E FUNZIONI DELLE VARIETÀ DIATOPICAMENTE MARCATE NEL FUMETTO ITALIANO

di Daniela Pietrini

1. Introduzione

Il plurilinguismo è un concetto tutt'altro che univoco tanto nella critica letteraria quanto nella ricerca linguistica. Dietro l'apparente trasparenza della denominazione si celano accezioni eterogenee che spaziano dalla condizione di un individuo o di una collettività parlanti due o più lingue distanti tra loro a situazioni apparentemente monolingui in cui le interferenze riguardano variazioni interne a uno stesso sistema linguistico¹. Questo contributo, prendendo le mosse da un'accezione relativamente estesa di plurilinguismo come compresenza in uno stesso testo di più codici, siano essi diverse lingue nazionali o anche varietà di una stessa lingua, si concentra sul cosiddetto plurilinguismo endogeno in prospettiva variazionistica italiano-dialetti. Il campo di osservazione è costituito dal fumetto italiano, un tipo di testo che solo in epoca relativamente recente (cfr. PIETRINI 2009 e 2012; BRAMLETT 2012) ha cominciato a richiamare l'attenzione della linguistica. Ci si propone in particolare di determinare le diverse funzioni assolve da inserti diatopicamente marcati nel testo fumettistico sulla base di una scelta esemplare di fumetti originali italiani – traduzioni escluse – redatti dagli anni Cinquanta in poi e selezionati in base alle variabili sottogenere (fumetto umoristico e d'avventura), target (fumetto per bambini o per adulti) e formato (fumetto seriale o *graphic novel*), fermi restando i limiti di una selezione di tipo qualitativo-esemplificativo priva di pretese di rappresentatività statistica.

¹ A favore di un'accezione molto ampia di plurilinguismo si schiera ORIOLES 2000: 6: «Il paradigma teorico del plurilinguismo prescinde ormai dallo status degli idiomi che entrano in gioco, in maniera tale che l'interazione bilingue ricopra anche la dialettica tra varietà di una stessa lingua».

2. La parola nel fumetto

Il fumetto, genere narrativo basato su una sequenza di vignette, consta dell'interazione tra un elemento verbale e un elemento grafico disegnato, che contribuiscono in maniera paritetica alla creazione del contenuto comunicativo². Isolare l'aspetto verbale da quello iconico per concentrare l'attenzione sulla dimensione linguistica della variazione diatopica costituisce inevitabilmente una forzatura se non addirittura un tradimento dell'essenza stessa del fumetto in quanto *récit texto-visuel* ('racconto testo-visivo', cfr. FRESNAULT-DERUELLE 1972 e BAETENS 2009), operazione arbitraria alla quale purtroppo, pur cercando di mantenere i riferimenti al contesto disegnato, anche questo studio, data la propria impostazione di analisi prettamente linguistica, non potrà sottrarsi.

Nel fumetto la parola, eccezion fatta per le eventuali didascalie, per le vignette di "testo disegnato" (manifesti, pagine di diario ecc.) e per gli ideofoni, ha una natura eminentemente dialogica: l'elemento verbale si realizza quasi esclusivamente nel dialogo tra i personaggi che vengono rappresentati anche graficamente nel contesto della situazione comunicativa dell'interazione faccia a faccia. Per quanto il fumetto tenda sistematicamente alla finzione dell'oralità della comunicazione informale quotidiana³, il fumetto italiano ha per lungo tempo evitato il ricorso al dialetto e ad altre varietà del *continuum* diatopico pur fortemente presenti nell'eteroglossia della realtà della comunicazione⁴. Per spiegare questa esclusione deliberata dei dialetti dal fumetto – soprattutto da quello meno recente – e quindi la neutralità diatopica che ne risulta (cfr. PIETRINI 2018: 246-248) si può invocare il pregiudizio negativo che pesa sul fumetto italiano fin dalle sue origini⁵. Ricordia-

² I limiti e le finalità di questo contributo non consentono di soffermarsi sugli elementi costitutivi del fumetto né sulle peculiarità del suo linguaggio. Sui meccanismi che regolano il fumetto cfr. McCLOUD 1993, realizzato in forma stessa di fumetto. Si raccomandano inoltre EISNER 1985 e per l'italiano anche BARBIERI 1991.

³ Non si dimentichi che l'elemento verbale nel fumetto è racchiuso in nuvolette che fuoriescono letteralmente dalla bocca dei personaggi, peculiarità evidenziata per esempio in tedesco dalla denominazione delle nuvolette stesse, chiamate *Sprechblasen* 'bolle di parola/per parlare'.

⁴ Lo spazio limitato di questo contributo non consente di abordare la questione complessa del ruolo della variazione diatopica nell'architettura variazionale dell'italiano, limitandosi invece a descrivere le tracce di questa variazione in alcuni esempi scelti di fumetto. La bibliografia sulle funzioni delle varietà diatopicamente marcate nell'italiano contemporaneo è molto estesa e non può essere citata in questa sede. Rimandiamo per un primo sguardo d'insieme almeno a D'AGOSTINO 2007, BERRUTO (2006 e 2012) e MARCATO ²2007, a DE MAURO (2014 e ³2015) per una ricognizione dell'evoluzione diacronica nel secolo scorso, e al sito ISTAT per dati statisticamente aggiornati.

⁵ Pregiudizio ancora oggi non del tutto superato. Basta consultare le versioni anche aggiornate dei principali dizionari dell'italiano per imbattersi ancora in definizioni come «simbolo di banalità e superficialità, spec. nella letteratura e nel cinema» (NDO 2019 s.v.) che si basano proprio su giudizi negativi inerenti all'intero genere fumettistico. Sui pregiudizi che pesano, o che a lungo pesavano, sul fumetto cfr. anche DETTI 1984; BRANCATO 1994: 69-70; BONO/FREDIANI 2012: 161 sgg., DE SALVIA 2004. Per i giudizi negativi di tipo più strettamente linguistico cfr. inoltre CRESTI 1992 e NENCIONI 1971.

mo che il fumetto è stato a lungo considerato un genere umile della letteratura di consumo condannato sia da parte del mondo della cultura in quanto mera illustrazione di un testo primitivo rivolto prevalentemente ai bambini, che distoglierebbe peraltro dalla lettura “vera e propria”, sia da educatori e istituzioni che temevano addirittura che i suoi contenuti spesso violenti potessero indurre nei giovani comportamenti aggressivi. Per evitare ulteriori critiche a un genere di per sé disprezzato e osteggiato, gli sceneggiatori hanno probabilmente cercato di mantenere il livello linguistico del fumetto il più possibile vicino al polo della norma linguistica sia dal punto di vista della morfosintassi che da quello della variazione diatopica, preferendo riservare spazio alla sperimentazione soprattutto nell’ambito della creazione lessicale, del gioco di parole, dello scarto ludico tra i registri ecc. (cfr. PIETRINI 2009).

3. Dialetto e fumetto

3.1. Il doppio ruolo del dialetto nei dialoghi a fumetti

A parte il caso isolato dei fumetti contenuti nel *Vernacoliere*, mensile di satira parzialmente in livornese pubblicato dal 1982, lo spazio che il fumetto italiano lascia alla variazione diatopica resta marginale, come dimostra anche l’assenza, sul mercato italiano, di traduzioni in dialetto delle serie a fumetti più celebri, che pure sono molto diffuse e godono di un discreto successo in altri paesi come la Francia o la Germania⁶. Per quanto non si possa certo parlare di una presenza massiccia del dialetto nel fumetto, una lettura approfondita di un *corpus* abbastanza esteso di fumetti consente non solo di raccogliere un discreto campione di elementi marcati in senso diatopico, ma anche di classificarli in due categorie funzionalmente distinte: da un lato un uso creativo e atipico del dialetto per così dire “mascherato” da qualcos’altro (una lingua inventata, esotica, magica, perduta ecc.), quello che altrove abbiamo definito “fantadialetto” e illustrato con numerosi esempi (cfr. PIETRINI 2018), dall’altro una dialettalità e/o regionalità in un certo senso più convenzionale, non troppo lontana dagli usi riflessi del dialetto rielaborato a fini artistici riscontrabile anche in letteratura (cfr. POGGIOLLALI 2011), in cui la marcatezza diatopica viene “esibita” con funzioni ed effetti diversi. È a questa seconda tipologia che sono dedicate le osservazioni che seguono.

⁶ Si pensi alle innumerevoli traduzioni in svariati dialetti e lingue regionali di alcuni album di Tintin, del quale esistono versioni in wolof, basco, bretone, corso, occitano ecc. (cfr. MEUNE 2011), alla collana «Lustige Taschenbücher Mundart» in cui vengono pubblicate in Germania dal 2016 raccolte di storie di Paperino e Topolino scritte in dialetto bavarese, berlinese ecc., alle traduzioni di numerosi classici del fumetto da Tintin ad Astérix o Paperino nel dialetto Hessisch (della zona di Francoforte) ad opera del cabarettista tedesco Jürgen Leber (cfr. www.guude.com), solo per citare alcuni esperimenti di questo tipo.

3.2. La funzione contestualizzante

La maggior parte delle storie a fumetti, soprattutto nel caso del fumetto seriale, è ambientata in luoghi astratti, fantastici, irreali, dai confini geograficamente imprecisi (si pensi al West delle avventure di Tex), probabilmente anche a causa della difficoltà di gestire le storie in ambienti realmente esistenti⁷. Nel fumetto seriale, inteso come pubblicazione a fumetti periodica con protagonisti fissi dalle caratteristiche fondamentali riconoscibili, anche le ambientazioni, per quanto fantastiche e immaginarie, tendono a essere ricorrenti (si pensi all'esempio di Paperopoli, città fittizia teatro delle vicende di Paperino & Co. dotata di una struttura urbana abbastanza consolidata, con quartieri, strade, monumenti ed edifici facilmente identificabili dai lettori più affezionati). Accade però che talvolta i personaggi del fumetto seriale si spostino altrove rispetto alle ambientazioni consuete della serie, spesso in luoghi altrettanto immaginari, ma a volte anche in città reali. Agli sceneggiatori tocca quindi il compito di rendere immediatamente evidente al lettore la nuova ambientazione, non soltanto insolita rispetto agli altri episodi della serie, ma anche reale rispetto ai luoghi fittizi in cui i personaggi si muovono abitualmente. Al plurilinguismo italiano-dialetto spetta quindi una funzione contestualizzante, nel senso che gli inserti diatopicamente marcati vengono sfruttati per stabilire un collegamento diretto con un contesto reale.

Le modalità e le tecniche di tale contestualizzazione possono essere esemplificate alla luce di due storie Disney *made in Italy*⁸ ambientate entrambe a Napoli, ma realizzate a più di cinquant'anni l'una dall'altra. La prima è *Zio Paperone e il diritto di successione* del 1965⁹, storia atipica fin dall'incipit con Paperino che, baciato una volta tanto dalla fortuna, arriva a Napoli con i nipotini grazie a un viaggio vinto alla lotteria. Tenuto conto anche dei limiti di spazio ai quali è sottoposta la parola nel fumetto, particolarmente consistenti nel fumetto seriale meno libero dalle convenzioni del genere rispetto al romanzo grafico, gli sceneggiatori rendono evidente già dalle prime vignette lo scarto rispetto ai luoghi consueti del fumetto seriale utilizzando la sinergia dei tre elementi didascalici, disegno e testo dialogico in nuvoletta. Se infatti la prima vignetta, muta, riporta in didascalia l'indicazione esplicita dell'ambientazione reale della storia («... giunge un bel mattino in vista di Napoli»), è nella prima vignetta "parlante" (dotata cioè di nuvolette) che si concentra la maggior parte degli elementi necessari alla localizzazione. Il disegno accumu-

⁷ Fanno eccezione le prime avventure di Diabolik, ambientate a Marsiglia, presto sostituita però dalla fantastica città di Clerville nell'omonimo Stato (entrambi inesistenti).

⁸ È ormai risaputo che gran parte delle storie a fumetti targate Disney è stata realizzata in Italia dagli autori della rinomata scuola Disney. Un'analisi linguistica dei fumetti Disney *made in Italy* dagli anni Cinquanta ai Duemila è in PIETRINI 2009, mentre si rimanda a BOSCHI/GORI/SANI 1990 per un inquadramento storico degli autori e della produzione italiana di fumetti Disney.

⁹ Si tratta della prima storia Disney ambientata realmente a Napoli, mentre nella precedente *Paperino e la scoperta d'Italia* del 1956 i paperi approdano sì a Napoli, ma, credendo di essere finiti a Genova, non scendono mai a terra restando nascosti in una cassa su una nave, per cui la localizzazione partenopea, non avendo alcun ruolo nello svilupparsi della vicenda, non viene tematizzata.

la svariati tratti più o meno stereotipati volti a richiamare inequivocabilmente alla mente del lettore l'immagine della città partenopea, dai panni stesi alle piantine di pomodoro alla carrozzella con tanto di cocchiere, sullo sfondo il golfo e una sorta di vulcano (Fig. 1). Nell'unità disegno-testo che nel fumetto lega indissolubilmente l'elemento iconico a quello verbale, il testo non manca di rafforzare l'ambientazione partenopea. Nel primo dialogo della storia Paperino parla in italiano (pur essendo nella finzione del fumetto un turista americano a Napoli, quindi in base alla scelta degli sceneggiatori di rappresentare con una resa monolingue una realtà plurilingue) mentre il cocchiere, primo personaggio locale incontrato dai protagonisti, gli risponde «Okay, signurì!». La scelta di queste due parole è tutt'altro che casuale: *okay* è un angloamericanismo molto diffuso nell'italiano informale contemporaneo, ma certo nel 1965 più marcato di oggi (cfr. PIETRINI 2009: 273), probabilmente motivato qui anche dal tentativo di rappresentare la realtà plurilingue dell'interazione del cocchiere napoletano con il turista anglofono. Segue l'allocutivo in dialetto napoletano *signurì*, che svolge la funzione di rafforzare a livello dialogico-verbale la contestualizzazione realizzata attraverso il disegno. La funzione contestualizzante assegnata al plurilinguismo italiano-dialetto è ridotta al minimo: *signurì* sarà l'unico elemento diatopicamente marcato dell'intera storia, che poi continua a livello monolingue senza più nessuna escursione nel dialetto napoletano.



Fig. 1 - Prima vignetta "parlante" della storia *Zio Paperone e il diritto di successione* (1965), ambientata a Napoli

Le strategie di impiego del plurilinguismo in funzione contestualizzante nel fumetto restano invariate anche 50 anni dopo. Nella storia *Zio Paperone e il maggiordomo partenopeo* (2018) Battista, il maggiordomo di Zio Paperone, con la scusa della partecipazione a una giornata per maggiordomi ottiene da Paperone alcuni giorni di congedo e si reca a Napoli a fare visita a una parente. Le Figg. 2-3 mostrano le prime due vignette di ambientazione partenopea della storia.



Figg. 2-3 - Prime due vignette di ambientazione napoletana della storia *Zio Paperone e il maggiordomo partenopeo* (2018)

È evidente come, rispetto all'altra storia degli anni Sessanta, la tecnica di contestualizzazione sia rimasta invariata, così come invariato è il ruolo del plurilinguismo in questa funzione: alla menzione esplicita del luogo reale che funge occasionalmente da ambientazione (menzione che stavolta non è confinata in una didascalia, ma contenuta in una nuvoletta: «Napoli! Sei bella e accogliente proprio come ti descrivono!») fa da supporto il disegno che concentra ancora una volta in una sola vignetta un gran numero di elementi che rimandano esplicitamente alla napoletanità vera o presunta (cupole e campanili del centro storico e una sorta di Porta Capuana sullo sfondo, in primo piano un venditore ambulante con la sua bancarella di cornetti scaramantici, statuine del presepe, Pulcinella, a destra una venditrice di pizze fritte). Proprio come il cocchiere nella storia del 1965, anche qui il primo a parlare è un personaggio locale assolutamente secondario con il suo richiamo: «Souvenir! Jamme bell'!», breve enunciato che consta di un forestierismo, per quanto di vecchia data, come *souvenir*¹⁰, accostato a un elemento diatopicamente

¹⁰ È ipotizzabile anche in questo caso il tentativo di riprodurre la realtà plurilingue del parlante locale che rivolge il proprio richiamo a un potenziale acquirente-turista presumibilmente non italofono.

marcato come l'esortazione esercitativa (POGGI 1995) in napoletano *jamme bell*¹¹. La contestualizzazione basata sul plurilinguismo italiano-dialetto si estende anche alla vignetta successiva in cui Battista chiede un'informazione su come raggiungere una fantomatica *Via Sciuè Sciuè*. Dietro il finto odonimo si nasconde un'altra locuzione idiomatica napoletana usata di solito in funzione aggettivale o avverbiale nel senso di 'alla buona, in maniera disimpegnata', così come è plurilingue l'indicazione del pizzaiolo napoletano che si conclude con l'elemento diatopicamente marcato *dot-tò*, forma allocutiva nominale basata su un titolo accademico ('dottore'), ma usata nel napoletano come allocutivo maschile di cortesia generalizzato.

L'uso delle varietà diatopiche nel fumetto in funzione contestualizzante non è una prerogativa del fumetto umoristico o per bambini, ma si riscontra anche nella *graphic novel*, rivolta a un pubblico adulto e di contenuto affatto umoristico. La *graphic novel*, in quanto narrazione a fumetti autoconclusiva, si caratterizza proprio per la mancanza di serialità tanto nei personaggi quanto nelle ambientazioni. Mancando quindi l'ambientazione consueta tipica delle serie, l'autore deve creare di volta in volta il contesto di riferimento, sia esso una città reale o, più spesso, un luogo fittizio. La *graphic novel* collettiva *Nero napoletano* (2010), realizzata per episodi da 50 diversi autori coordinati da Sergio Brancato, si apre con l'episodio *L'urlo*, alle cui prime vignette spetta il compito di contestualizzare la vicenda (Fig. 4). La strategia di contestualizzazione, fatte salve le dovute differenze trattandosi di un sottogenere di fumetto profondamente diverso rispetto a quello disneyano, resta la stessa: menzione esplicita del luogo reale di ambientazione nelle didascalie («Napoli. 15 luglio 2009. Ore 22. Piazza Mercato.»); accumulo di elementi iconici che rappresentino in maniera più o meno schematica la città in questione (sullo sfondo la Chiesa del Carmine, le luminarie della festa, il quadro della celeberrima Madonna del Carmine, in primo piano di spalle uno scippatore che sfila il portafoagli dalla tasca dei pantaloni di uno dei fedeli che assistono alla celebrazione); marcatura diatopica del testo nella prima nuvoletta della storia. Nell'enunciato di una degli astanti (anche qui un personaggio assolutamente secondario) «Ma che è sta' fetenzia?» al dimostrativo aferetico colloquiale '*sta*, di per sé non esclusivamente napoletano, viene accostato il micro-regionalismo lessicale (cfr. MARELLO/SGROI 2015) *fetenzia* 'schifezza', elemento alloglotto minimo sfruttato per contestualizzare la vicenda¹².

¹¹ L'interiezione in napoletano presenta diversi significati e si offre a varie interpretazioni. Nel contesto della storia Disney può essere parafrasata con 'suvvia, andiamo', richiesta di azione con funzione di incitazione all'acquisto della merce offerta. Si tratta comunque di un'interiezione dialettale ben nota anche fuori Napoli, come si evince anche dai risultati di una breve ricerca su Google (attestazioni in numerose opere letterarie, nei nomi di diversi bar e fast food in tutta Italia ecc.).

¹² Anche in questo caso la storia continua in italiano comune per quanto, trattandosi di una *graphic novel*, l'intento di mimesi realistica, più forte rispetto al fumetto seriale rivolto a un pubblico infantile, giustifica altri regionalismi isolati sparsi qua e là, prevalentemente allocutivi tipo *mammà* e simili.



Fig. 4 - Le prime vignette dell'episodio *L'urlo* con cui si apre la *graphic novel Nero napoletano* (2010)

Questi pochi esempi bastano a illustrare una prima funzione della marcatezza diatopica “esibita” nel fumetto italiano, la funzione contestualizzante che si realizza di solito nelle prime due/tre vignette del fumetto a supporto degli elementi disegnati. La realtà plurilingue viene rappresentata in un universo monolingue in forma minima attraverso una selezione di pochi elementi alloglotti, interiezioni (*jamme bell'*), espressioni idiomatiche (*sciùè sciùè*), microregionalismi lessicali (*fetenza*), allocutivi (*signurì, dotto'*)¹³, che da un lato, creando uno scarto rispetto alla parlata degli altri personaggi “non locali”, mettono immediatamente in evidenza la localizzazione specifica della singola storia, dall'altra non minano l'intelligibilità del fumetto, trattandosi appunto di dialettismi/regionalismi ben noti a livello nazionale e comunque di scarso peso semantico per la comprensione dei dialoghi in cui sono inseriti.

¹³ Cfr. il concetto di *selective reproduction* di STENBERG 1981 come strategia di rappresentazione del plurilinguismo in un testo scritto monolingue in base al principio della *pars pro toto*, cioè scegliendo pochi elementi alloglotti per alludere in forma minima all'eteroglossia.

3.3. La funzione caratterizzante

Il fumetto seriale non vive solo di personaggi principali (i protagonisti delle singole storie) che restano costanti da un episodio all'altro, ma è popolato anche di una moltitudine di personaggi secondari la cui esistenza può limitarsi anche a pochissime vignette. È proprio per donare spessore a queste comparse che gli sceneggiatori ricorrono spesso al plurilinguismo e alla marcatezza diatopica: utilizzando elementi di origine dialettale o regionale trasformano dei personaggi altrimenti insignificanti in saporite caricature. I ragazzini che giocano nel parco (Fig. 5) nel fumetto *Paperino e la grande rapina di Tucson* (1971) non compaiono che in tre vignette, non avendo altra funzione se non quella di mettere in evidenza per contrasto l'inusuale buon umore di Zio Paperone. Benché la storia non sia affatto ambientata a Roma, i due personaggi parlano una sorta di romanesco ricreato grazie a pochi tratti: l'interiezione regionale *ahò*, il rotacismo dell'articolo determinativo *er* e della preposizione articolata *cor* ('col'), qualche regionalismo lessicale come *capoccia*, l'infinito apocopato *vede* ('vedere') e il pronome personale complemento *me* in *stamme*¹⁴.

Grazie all'impiego di una varietà diatopicamente marcata, che in questo caso non è affatto giustificata da esigenze di mimesi di una realtà plurilingue, ma risponde piuttosto a un caso estremo di espressivismo ludico, questi ragazzini non passano affatto inosservati nonostante il loro ruolo nello sviluppo della storia sia del tutto secondario¹⁵.

Un uso analogo della marcatezza diatopica come strumento di caratterizzazione dei personaggi si riscontra nel fumetto di Jacovitti, *Gionni Peppe*. Pubblicato a partire dal 1973 sulla rivista *Linus*, *Gionni Peppe* racconta le vicende di una sorta di gangster scalognato che ce la mette tutta per entrare nella malavita, quella vera, fingendosi un terribile criminale, ma è così maldestro da finire derubato e gabbato in ogni modo. Gionni Peppe è circondato da un folto gruppo di malavitosi che parlano un gergo criminale stereotipato, infarcito di termini come *berta*



Fig. 5 - La marcatezza diatopica conferisce spessore a personaggi secondari. *Paperino e la grande rapina di Tucson* (1971)

¹⁴ Il regionalismo lessicale *capoccia* è destinato a conoscere poco dopo la pubblicazione di questo fumetto grande popolarità anche al di fuori di Roma grazie al successo, nel 1972, della canzone *Roma capoccia* del cantautore romano Antonello Venditti. Sulle caratteristiche del romanesco cfr. almeno TRIFONE 2008 e D'ACHILLE/GIOVANARDI 2001.

¹⁵ Nella caratterizzazione dei ragazzini di questo fumetto disneyano non è assente l'archetipo del bullo romano, spiritoso e insolente.



Fig. 6 - Billy Mandracchio si distingue dagli altri personaggi grazie al suo modo di parlare, modellato sul romanesco. *Gionni Peppe, 1973*

I tratti scelti sono chiari: il rotacismo (*n'artro, ar solito, svertò*); l'assimilazione del gruppo *ni* [nj] davanti a vocale, anche in posizione iniziale, con la conseguente palatalizzazione in *gn* [ɲɲ] ('niente' > *gnente*); il troncamento della finale nei verbi all'infinito (*fregà*); qualche elemento lessicale isolato (*burino, fregnetto* 'personaggio moralmente e fisicamente insignificante', *patacca*) ad alta riconoscibilità (Fig. 6), o anche l'assimilazione progressiva all'interno del gruppo consonantico *nd* > *nn* (*annamo*), il pronome complemento di prima persona *me* (*famme, dimme*), la palatalizzazione di /k/ (it. 'gli') in [j:] (*fijo, fijetto*).

Alle spalle non c'è affatto un'operazione di traduzione linguistica di una realtà plurilingue né un intento di mimesi realistica del romanesco, ma solo la scelta di alcuni *saliency marker* nel senso di tratti essenziali per caratterizzare in maniera espressiva (e forse espressionistica) il personaggio altrimenti poco individualizzabile.

È più difficile classificare gli usi della marcatezza diatopica come strumento di caratterizzazione dei personaggi nel romanzo grafico che, in quanto fumetto d'autore individuale, sfugge agli sforzi di generalizzazione meritando piuttosto una trattazione caso per caso. Ciononostante è possibile identificare alcune costanti, in particolare l'uso della variazione diatopica per marcare la distanza generazionale tra i personaggi. *Nessun ricordo*, romanzo grafico che racconta le vicende del bracciante Turi Barresi da una zona rurale imprecisata della Sicilia alla Germania nazista, si apre con un dialogo tra due personaggi di generazioni differenti: il nonno Turi, in fin di vita, e il nipote Rocco, venuto al suo capezzale a porgergli l'ultimo saluto. La Tab. 1 presenta in maniera contrastiva gli enunciati che compongono questo dialogo.

¹⁶ L'intera storia di Gionni Peppe trova un punto di riferimento cinematografico nella mafia de *Il padrino*, uscito l'anno precedente (1972).

Turi (il nonno)	Rocco (il nipote)
Pezzo di gran cornuto! Ti degnasti a farti vedere alla fine!	Ora me ne vado
	Lasciami stare, non lo sopporto
Che ti mettesti in testa!? Rispetto mi devi portare	
Nipote infame... Lo sai che mi resta poco da vivere?	Tu muori ogni notte, la mattina invece...
Non mi hai nemmeno chiesto come sto...	Come stai?
Vero è che parti per il nord?	Non posso fare niente che lo vengano a sapere tutti

Tab. 1 - Dialogo tra Turi e suo nipote. *Nessun ricordo* (2009)

Per quanto i personaggi non si esprimano in un vero e proprio dialetto, gli enunciati del nonno sono marcati diatopicamente presentando alcuni tratti di siciliano (italianizzato) come l'impiego dei passati remoti *ti degnasti* o *ti mettesti* (laddove l'italiano comune avrebbe piuttosto il passato prossimo)¹⁷, elemento assurdo ormai a tratto distintivo della finzione letteraria del siciliano in generale (si pensi anche alla lingua del commissario Montalbano creato da Camilleri, cfr. BUTTITA 2004), o anche l'inversione del predicato, altro aspetto ritenuto (stereo-)tipicamente siciliano, qui nell'interrogativa *vero è che...?* o nell'ordine delle parole marcato con focalizzazione dell'oggetto nella frase dichiarativa *rispetto mi devi portare*¹⁸. La lingua del nipote invece, pur con qualche tratto colloquial-popolare, non presenta alcuna marcatezza diatopica segnalando con la sua neutralità geografica la distanza insormontabile tra il proprio mondo e quello ormai passato del nonno, uno scarto generazionale ed esistenziale che si traduce immediatamente in uno scarto linguistico. Nel corso della storia il dialetto si fa più esplicito quando il nonno racconta dei propri avi, del mondo rurale, delle proprie radici (Fig. 7), benché tale passato non venga affatto idealizzato sul filo della memoria, ma appaia in tutta la sua durezza.

¹⁷ Cfr. VARVARO 1988: 725: «Il passato remoto è l'unica forma perfettiva, anche in riferimento ad eventi recentissimi [...] o persino futuri, ma temuti [...]. Il passato prossimo e il trapassato remoto non si usano». Sul valore temporale e aspettuale del passato remoto cfr. BERTINETTO 1986 e BERTINETTO/SQUARTINI 1996; sulle differenze nell'uso di questo tempo verbale tra nord e sud cfr. anche ROHLFS 1969: 45-46. Un quadro sintetico generale è anche in WIBERG 2011.

¹⁸ L'ordine marcato dei costituenti della frase nel siciliano è stato analizzato da ZANINI/DAMONTE 2010. Sull'ordine dei costituenti in italiano cfr. almeno BENINCA 1988 e BENINCA/POLETTI 2004.

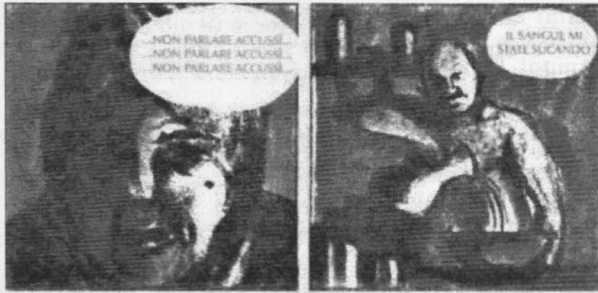


Fig. 7 - La marcatezza diatopica segnala uno scarto esistenziale. *Nessun ricordo*, 2009

Nell'intenzione dell'autore il dialetto non serve all'idealizzazione nostalgica del passato né al realismo mimetico della lingua degli anziani presunti dialettofoni, ma è uno strumento stilistico, tanto che lo stesso personaggio anziano abbandona la simulazione del dialetto nel momento in cui si apre al proprio nipote senza più contrapposizione di generazioni e di visioni del mondo (Fig. 8).



Fig. 8 - Nel momento in cui nonno e nipote dialogano sullo stesso piano lo scarto linguistico scompare. *Nessun ricordo*, 2009

3.4. La funzione compositiva

Per quanto l'enunciazione nel fumetto sia complessivamente monolingue, nei fumetti analizzati, che si tratti di fumetti seriali o più spesso di *graphic novel*, si constata una concentrazione di elementi diatopicamente marcati in corrispondenza dei punti cruciali della trama. Il dialetto o l'italiano regionale vengono sfruttati per mettere in evidenza gli snodi dell'intreccio cambiando la varietà linguistica usata per lo scambio dialogico spesso nello spazio di una sola vignetta o addirittura di un singolo atto linguistico. Questo processo è evidente nella *graphic novel Canale Mussolini* (2013), adattamento a fumetti del romanzo eponimo di Antonio Pennacchi (vincitore del premio Strega 2010). Vi si racconta mezzo secolo di storia italiana attraverso le peripezie della famiglia Peruzzi che emigra dalla Pianura Padana verso l'Agro Pontino passando da un'inclinazione marxista al fascismo.

Benché i dialoghi dei personaggi si svolgano prevalentemente in italiano comune, nei momenti chiave della storia emerge in una o due nuvolette una sorta di dialetto dai tratti genericamente veneti, che viene subito dopo abbandonato per ritornare a una lingua diatopicamente neutra (Figg. 9-10)¹⁹.



Figg. 9-10 - Il passaggio al dialetto sottolinea una svolta narrativa: i fratelli Peruzzi aderiscono al fascismo e si uniscono alle camicie nere. *Canale Mussolini*, 2013

Il ricorso al linguaggio diatopicamente marcato non sottolinea soltanto gli snodi della trama, ma anche i momenti di maggiore carica emotiva come gli incontri, i litigi, gli addii, le morti ecc. (Figg. 11-12).



Figg. 11-12 - Il dialetto sottolinea i momenti più fortemente emotivi (qui il sollievo per il figlio sopravvissuto alla guerra o l'incontro dopo la prigionia). *Canale Mussolini*, 2013

¹⁹ La stessa strategia viene utilizzata quando il protagonista Periclin, di ritorno dal fronte, scopre l'incendio del granaio della propria famiglia e decide di vendicarsi («Temistocle, Turati, Iseo, Treves e mì, 'ndemo» e subito dopo in italiano comune «Questa l'ho presa al nemico in guerra»), o ancora quando Periclin confessa ad Armida, di cui è innamorato, l'omicidio di un prete (al linguaggio non marcato di Armida «Sta in là o t'ammazzo. Non hai rispetto nemmeno per i morti» segue il dialetto di Periclin «Ago' copa' un cristiàn, un prete! Maledeto mì!»), così come in tanti altri esempi presenti nella stessa storia.

Per quanto in misura minore, le varietà diatopicamente marcate possono svolgere la stessa funzione di sottolineatura narrativa anche nel fumetto seriale nel caso di storie dalla localizzazione precisa in un luogo reale. Nel fumetto disneyano *Paperino fornaretto di Venezia* (1964), parodia del dramma di Dall'Ongaro *Il fornaretto ambientato nella Venezia del Cinquecento*, lo sceneggiatore ricorre quasi sistematicamente al veneziano (alternato all'italiano comune nella stessa nuvoletta) per mettere in evidenza gli snodi narrativi: i Bassotti scoprono la presenza di Brigitta e mettono a punto un piano criminale («bastaaa! te vol taxer, fracason?»), Brigitta diventa loro complice nella speranza di conquistare così il cuore di Paperone («sgrunt! odio le feste! le costa care!»), Paperone viene messo al corrente dell'arrivo in città dei Bassotti («ma che “paron”! non sono che il tuo zietto disperato! sigh! i basoti xe arivadi!»), Paperone capisce di essere stato derubato («gulp! go capio come i xe sparidi i schei! erano nascosti nelle pagnotte! durante la festa le maschere hanno fatto il lavoro!») ecc.

4. Osservazioni conclusive e prospettive

L'analisi ha dimostrato come la presenza del plurilinguismo endogeno italiano-dialetti nel fumetto italiano, tanto quello seriale quanto la *graphic novel*, sia meno occasionale di quanto si possa immaginare. Nonostante una generale cautela nei confronti delle deroghe alla norma dell'italiano di matrice scolastico-letteraria, gli sceneggiatori del fumetto non rinunciano completamente alla marcatezza diatopica. Conto tenuto delle differenze di temi, spazi, convenzioni e pubblico tra il fumetto seriale e il romanzo grafico, le varietà diatopiche assolvono nel fumetto italiano funzioni ben precise. A parte gli usi ludici del dialetto come lingua “segreta” e motore di giochi linguistici (cfr. PIETRINI 2018 e 2020), le varietà diatopiche dell'italiano possono servire da strumento di costruzione narrativa per contestualizzare la vicenda a fumetti in modo immediato e inequivocabile situandola in una città o regione determinata (§ 3.2.), per caratterizzare in maniera efficace i personaggi secondari o per rendere evidenti i rapporti tra i protagonisti (ad esempio lo scarto generazionale) (§ 3.3.), o ancora per marcare gli snodi dell'intreccio della storia stessa (§ 3.4.). Anche quando si trovano tracce di dialetto o di italiano regionale, non si tratta mai di un linguaggio coerente e uniforme perché i personaggi non l'utilizzano in maniera sistematica in tutti i propri enunciati. Il fumetto ricorre piuttosto a qualche regionalismo lessicale isolato o a tratti morfosintattici particolarmente evidenti e caratterizzanti (come il verbo *tenere* al posto di *avere* per le varietà meridionali o l'articolo determinativo davanti ai nomi propri di persona per quelle settentrionali), inseriti in un cotesto in italiano colloquiale.

Nonostante i dialoghi a fumetti si valgano – in maniera inattesa – della variazione diatopica in modo differenziato e non puramente episodico, non ci si può aspettare nelle nuvolette una riproduzione mimetica dei rispettivi dialetti perché lo scopo degli sceneggiatori non è la replica fedele di varietà effettivamente esistenti, quanto piuttosto la loro rappresentazione espressiva piegata alla logica narrativa

del fumetto. Si spiegano così la sovraestensione di alcuni tratti marcati e la mancanza di altri, oltre alla presenza di lessemi pseudodialettali e di un mistilinguismo dagli aspetti a volte inediti. Inoltre l'uso delle varietà diatopicamente marcate nel fumetto e in particolare nella *graphic novel*, dalle ambizioni più esplicitamente letterarie, va ricollegato al contesto più generale della trasposizione del dialetto a fini artistici, la cui storia risale alle origini della letteratura italiana: «Per uso riflesso si intende qualsiasi uso non spontaneo del dialetto e in particolare la sua trasposizione a fini d'arte. Naturalmente gli autori della letteratura dialettale riflessa non sono dei dialettologi: il dialetto non è riprodotto scientificamente, ma viene di solito forzato o deformato per ragioni stilistiche » (POGGIOLI 2011: 67).

Bibliografia

- BAETENS 2009 = JAN BAETENS, *Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites*, in «Cahiers de Narratologie», 16, narratologie.revues.org/974 (ultima consultazione 30/9/2019).
- BARBIERI 1991 = DANIELE BARBIERI, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
- BENINCÀ 1988 = PAOLA BENINCÀ, *Gli ordini degli elementi della frase e le costruzioni marcate*, in RENZI/SALVI/CARDINALETTI 1988-1995: I, 115-194.
- BENINCÀ/POLETTI 2004 = PAOLA BENINCÀ/CECILIA POLETTI, *Topic, Focus and V2: Defining the CP sublayers*, in LUIGI RIZZI (a cura di), *The Structure of CP and IP. The cartography of Syntactic Structures*, New York, Oxford University Press: II, 52-75.
- BERRUTO 2006 = GAETANO BERRUTO, *Quale dialetto per l'Italia del Duemila? Aspetti dell'italianizzazione e risorgenze dialettali in Piemonte (e altrove)*, in ALBERTO SOBRERO/ANNARITA MIGLIETTA (a cura di), *Lingua e dialetto nell'Italia del Duemila*, Galatina, Congedo: 101-127.
- BERRUTO 2012 = GAETANO BERRUTO, *Lingua nazionale e dialetti a 150 anni dall'Unità d'Italia*, in PIERO DI PRETORO/RITA UNFER LUKOSCHIK (a cura di), *Lingua e letteratura italiana 150 anni dopo l'Unità*. Atti del Convegno internazionale di studi (Zurigo, 30 marzo-1 aprile 2011), Monaco, Meidenbauer: 95-111.
- BERTINETTO 1986 = PIER MARCO BERTINETTO, *Tempo, aspetto e azione nel verbo italiano. Il sistema dell'indicativo*, Firenze, Accademia della Crusca.
- BERTINETTO/SQUARTINI 1996 = PIER MARCO BERTINETTO/MARIO SQUARTINI, *La distribuzione del perfetto semplice e del perfetto composto nelle diverse varietà di italiano*, in «Romance Philology», XLIX, 4: 383-419.
- BONO/FREDIANI 2012 = GIANNI BONO/GRAZIANO FREDIANI, *Un aroma americano. Il boom e i nuovi standard*, in GIANNI BONO/MATTEO STEFANELLI (a cura di), *Fumetto! 150 anni di storie italiane*, Milano, Rizzoli: 154-167.
- BOSCHI/GORI/SANI 1990 = LUCA BOSCHI/LEONARDO GORI/ANDREA SANI, *I disney italiani. Dal 1930 al 1990, la storia dei fumetti di Topolino e Paperino realizzati in Italia*, Bologna, Granata Press.

- BRAMLETT 2012 = FRANK BRAMLETT (a cura di), *Linguistics and the Study of Comics*, New York, Macmillan.
- BRANCATO 1994 = SERGIO BRANCATO, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Roma, Datanews.
- BUTTITTA 2004 = ANTONINO BUTTITTA (a cura di), *Letteratura e storia. Il caso Camilleri*, Palermo, Sellerio.
- CRESTI 1992 = EMANUELA CRESTI, *La lingua della satira a fumetti*, in *Gli italiani scritti*. Incontri del Centro Studi di Grammatica Italiana (Firenze 22-23 maggio 1987), Firenze, Accademia della Crusca: 111-152.
- D'ACHILLE/GIOVANARDI 2001 = PAOLO D'ACHILLE/CLAUDIO GIOVANARDI, *Dal Belli ar Cipolla. Conservazione e innovazione nel romanesco contemporaneo*, Roma, Carocci.
- D'AGOSTINO 2007 = MARI D'AGOSTINO, *Sociolinguistica dell'Italia contemporanea*, Bologna, il Mulino.
- DE MAURO 2014 = TULLIO DE MAURO, *Storia linguistica dell'Italia repubblicana dal 1946 ai nostri giorni*, Roma-Bari, Laterza.
- DE MAURO 2015 = TULLIO DE MAURO, *Storia linguistica dell'Italia unita*, Roma-Bari, Laterza.
- DE SALVIA 2004 = FAUSTO DE SALVIA, *La via italiana a Topolino. I molti volti del fumetto Disney a confronto con la società e i miti collettivi di un Paese in trasformazione*, in «Storia e Futuro», 4/5, storiaefuturo.eu/wp-content/uploads/2018/06/Storia-e-Futuro-n.4.pdf; storiaefuturo.eu/wp-content/uploads/2018/06/Storia-e-Futuro-n.5.pdf (ultima consultazione 3/10/2019).
- DETTI 1984 = ERMANNANO DETTI, *Il fumetto tra cultura e scuola*, Firenze, La Nuova Italia.
- EISNER 1985 = WILL EISNER, *Comics & Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press (ed. it. *Fumetto & Arte Sequenziale*, Torino, Pavesio, 1997).
- FRESNAULT-DERUELLE 1972 = PIERRE FRESNAULT-DERUELLE, *Dessins et bulles. La bande dessinée comme moyen d'expression*, Paris-Bruxelles-Montréal, Bordas.
- MARCATO 2007 = CARLA MARCATO, *Dialetto, dialetti e italiano*, Bologna, il Mulino.
- MARELLO/SGROI 2015 = CARLA MARELLO/SALVATORE CLAUDIO SGROI, *La regionalità nella lessicografia italiana*, in «L'Italia e le sue regioni», www.treccani.it/enciclopedia/la-regionalita-nella-lessicografia-italiana_%28L%27Italia-e-le-sue-Regioni%29/ (ultima consultazione 6/10/2019).
- MCCLOUD 1993 = SCOTT MCCLOUD, *Understanding Comics: The invisible Art*, Northampton, Tundra (ed. it. *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Pavesio, 1996).
- MEUNE 2011 = MANUEL MEUNE, *De la Guerre froide à la guerre des langues: Tintin au pays de la traduction. Les adaptations en langues régionales dans l'espace francophone*, in BENOÎT MITAINE/VIVIANE ALARY (a cura di), *Lignes de front. Guerre et totalitarisme dans la bande dessinée*, Ginevra, Georg: 163-180.
- NENCIONI 1971 = GIOVANNI NENCIONI, *Prefazione*, in LEONARDO BECCIU, *Il fumetto in Italia*, Firenze, Sansoni: 7-14.

- NDO 2019 = GIACOMO DEVOTO/GIAN CARLO OLIVIERI/LUCA SERIANNI/MAURIZIO TRIFONE, *Nuovo Devoto Oli. Il vocabolario dell'italiano contemporaneo*, volume e edizione digitale, Firenze, Le Monnier.
- ORIOLES 2000 = VINCENZO ORIOLES (a cura di), *Documenti letterari del plurilinguismo*, Roma, Il Calamo.
- PIETRINI 2009 = DANIELA PIETRINI, *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze, Cesati.
- PIETRINI 2012 = DANIELA PIETRINI (a cura di), *Die Sprache(n) der Comics*, Monaco, Meidenbauer.
- PIETRINI 2018 = DANIELA PIETRINI, *Dal dialetto al "fantadialetto": la variazione diatopica come strumento creativo nelle convenzioni linguistico-espressive del fumetto seriale*, in MARTIN BECKER/LUDWIG FESENMEIER (a cura di), *Configurazioni della serialità linguistica. Prospettive italo-romanze*, Berlin, Frank & Timme: 245-272.
- PIETRINI 2020 = DANIELA PIETRINI, *Dialetto e fantadialetto nel fumetto italiano: l'esempio del napoletano*, in SERGIO LUBELLO/CAROLINA STROMBOLI (a cura di), *Dialetti reloaded. Scenari linguistici della nuova dialettalità in Italia*, Firenze, Cesati: 143-166.
- POGGI 1995 = ISABELLA POGGI, *Le interiezioni*, in RENZI/SALVI/CARDINALETTI 1988-1995: III, 403-426.
- POGGI OGALLI 2011 = DANILIO POGGI OGALLI, *Italiano e dialetti*, in LUCA SERIANNI/GIUSEPPE ANTONELLI, *Manuale di linguistica italiana. Storia, attualità, grammatica*, Milano, Bruno Mondadori: 62-88.
- RENZI/SALVI/CARDINALETTI 1988-1995 = LORENZO RENZI/GIAMPAOLO SALVI/ANNA CARDINALETTI (a cura di), *Grande Grammatica italiana di consultazione*, I-III, Bologna, il Mulino.
- ROHLFS 1969 = GERHARD ROHLFS, *Grammatica storica della lingua italiana e dei suoi dialetti*, III. *Sintassi e formazione delle parole*, Torino, Einaudi.
- STENBERG 1981 = MEIR STENBERG, *Polylingualism as reality and translation as mimesis*, in «Poetics Today», II, 4: 221-239.
- TRIFONE 2008 = PIETRO TRIFONE, *Storia linguistica di Roma*, Roma, Carocci.
- VARVARO 1988 = ALBERTO VARVARO, *Areallinguistik XII Sizilien / Aree linguistiche XII Sicilia*, in GÜNTER HOLTUS/MICHAEL METZELTIN/CHRISTIAN SCHMITT (a cura di), *Lexikon der Romanistischen Linguistik (LRL)*, Tübingen, Niemeyer: IV, 716-731.
- WIBERG 2011 = EVA WIBERG, *Passato remoto*, in RAFFAELE SIMONE (a cura di), *Enciclopedia dell'italiano*, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Treccani: II, 1078-1081.
- ZANINI/DAMONTE 2010 = CHIARA ZANINI/FEDERICO DAMONTE, *Ordini marcati dei costituenti in siciliano*, in JACOPO GARZONIO (a cura di), *Studi sui dialetti della Sicilia*, Padova, Unipress: 121-133.

Fumetti citati (nell'ordine in cui sono menzionati nel testo)

- RODOLFO CIMINO/ROMANO SCARPA, *Zio Paperone e il diritto di successione*, in Topolino 501, 1965.
- GUIDO MARTINA/LUCIANO BOTTARO, *Paperino e la scoperta dell'Italia*, Topolino 137/142, 1956.
- VITO STABILE/UMBERTO FIZIALETTI, *Zio Paperone e il maggiordomo partenopeo*, Topolino 3205, 2018.
- SCUOLA ITALIANA DI COMIX, *Nero napoletano. Un romanzo a fumetti tra cronaca e mito*, Napoli, Corriere del Mezzogiorno, 2010.
- GUIDO MARTINA/ROMANO SCARPA/GIORGIO CAVAZZANO, *Paperino e la grande rapina di Tucson*, Topolino 794/795, 1971.
- BENITO JACOVITTI, *Gianni Peppe*, 1973.
- GIOVANNI MARCHESI/LUCA GREGORIO PATANÉ, *Nessun ricordo*, Latina, Tunué, 2009.
- GRAZIANO & MASSIMILIANO LANZIDEI/MIRKA RUGGERI, *Canale Mussolini*, Latina, Tunué, 2013.
- OSVALDO PAVESE/GIOVAN BATTISTA CARPI, *Paperino fornaretto di Venezia*, Topolino 428, 1964.