

# Verso l'italiano contemporaneo in compagnia di Topolino

DANIELA PIETRINI

---

## 1. Premessa

«Topolino dal rinchiuso / Fatto ardito, anzi gradasso / Al bestione in pieno muso / Scaglia dritto un grosso sasso» (*Topolino* 1, 31 dicembre 1932). È con queste parole, all'epoca ancora relegate in didascalie in ottonari a rima alternata collocate a piè vignetta<sup>[1]</sup>, che *Topolino* esordisce sulla prima testata al mondo a lui intitolata, fondata dall'editore fiorentino Giuseppe Nerbini e – abbandonato nel 1949 il formato tabloid per quello tascabile – pubblicata ancora oggi, a distanza di quasi novant'anni<sup>[2]</sup>. Nel 1937 a «Topolino» si affianca un nuovo periodico settimanale intitolato «Paperino ...e altre avventure», fondato da Federico Pedrocchi e dedicato interamente a un papero creato poco prima negli USA come personaggio animato (cfr. Pietrini 2015). In quest'occasione Pedrocchi ottiene dalla casa madre americana il nullaosta per la pubblicazione di una storia a fumetti sceneggiata e disegnata da lui stesso dal titolo *Paolino Paperino e il mistero di Marte*: nasce così la scuola dei cosiddetti “Disney italiani” che, dagli anni Cinquanta in poi, ha prodotto innumerevoli storie rigorosamente *made in Italy* (cfr. Becattini *et al.* 2012).

Il periodo di diffusione delle avventure originali italiane dei paperi e topi disneyani, dal secondo dopoguerra a oggi, coincide con anni cruciali per la fisionomia culturale e linguistica del nostro paese, contrassegnati da un incessante processo di appropriazione della lingua comune da parte di tutti gli strati della popolazione, nonché dallo sviluppo e dall'affermazione di una varietà informale d'italiano diatopicamente neutra e al tempo stesso funzionale ai bisogni della comunicazione quotidiana: «L'italiano è stato

---

[1] Nelle pubblicazioni in italiano le nuvolette dialogiche (dette anche *balloon*), presenti fin dalle origini nei fumetti americani, vengono dapprima sostituite da didascalie in versi. Il primo settimanale illustrato per ragazzi a pubblicare le storie a fumetti con i *balloon* originali è, proprio nel 1932, «Jumbo», edito da Lotario Vecchi (cfr. Bona 1998).

[2] In realtà il personaggio americano di *Mickey Mouse*, ribattezzato fin da subito «Topolino», approda in Italia in una pubblicazione a fumetti già nel marzo 1930 sulle pagine del settimanale «L'Illustrazione del Popolo», supplemento del quotidiano «La Gazzetta del Popolo», diretto da Lorenzo Gigli. Sarà però Nerbini a decidere di dedicare alla “maschera” di *Topolino* un giornalino tutto suo, pubblicato quasi ininterrottamente dal 1932 fino a oggi. I primi passi del *Topolino* italiano sono descritti con dovizia di particolari in Becattini *et al.* 2012: 19-31.

trascinato verso gli ambiti un tempo riservati ai dialetti: pratiche quotidiane, alimentazione, relazioni anche tra amici, anche tra familiari, emozioni, affetti. Non vive più per eccellenza solo nella scrittura, ma nell'oralità anche più trita» (De Mauro 2014: 141). Tra i media che hanno accompagnato e parzialmente condizionato questo processo di italianizzazione (cfr. De Mauro 1970) è lecito ipotizzare che anche il fumetto abbia partecipato al processo di rinnovamento della lingua comune promuovendone e accelerandone il dinamismo. Le osservazioni che seguono propongono una lettura diacronica dell'elemento verbale nel fumetto disneyano, a lungo ingiustamente trascurato dagli storici della lingua e dai linguisti in genere<sup>[3]</sup>, con particolare attenzione ai punti di contatto con il percorso dell'italiano contemporaneo verso la conquista di una varietà parlata a livello nazionale<sup>[4]</sup>.

## 2. L'equilibrio degli opposti

Una delle caratteristiche più originali della scrittura disneyana è l'inedita mescolanza di elementi colloquiali e ricercati. La tendenza ad accostare termini dotti se non addirittura aulici a espressioni dell'italiano colloquiale è evidente già nelle prime storie Disney: in mancanza di un modello consolidato di italiano parlato per la comunicazione informale quotidiana su cui orientarsi per simulare l'oralità costitutiva del fumetto<sup>[3]</sup>, gli sceneggiatori sono costretti a improvvisare attingendo liberamente ai serbatoi espressivi disponibili (lingua letteraria, varietà toscana, volgarismi). Le prime storie Disney italiane sono caratterizzate quindi dalla presenza di un ampio contingente lessicale toscano dai toni garbatamente colloquiali, probabile riflesso della letteratura per l'infanzia dell'epoca. Si pensi a termini come *discolo* (anche alterato in *discolaccio*: «Piccoli discolacci!», *Paperino e la scuola degli enigmi*, 1959), *randello*, *monello*, *uscio*, *birba* / *fretta birbona*, *garbare*, alcuni sporadicamente in uso anche in storie successive, come *stamane* («Stamane co-

[3] Sul fumetto pesano fin dalle origini pregiudizi negativi di vario ordine: c'è chi gli rinfaccia il carattere diseducativo della rappresentazione di una realtà falsa e alienante se non addirittura una presunta istigazione alla violenza (cfr. Detti 1984; Bono e Frediani 2012: 161-162; De Salvia 2004), e chi lo ritiene una lettura leggera per l'infanzia caratterizzata da una lingua semplificata e convenzionale asservita al disegno (vd. Pietrini 2018: 246-248). Non si tratta di pregiudizi ormai superati, come dimostrano anche le polemiche politico-mediatiche della primavera-estate 2019, che hanno visto «Topolino» additato da diversi personaggi pubblici come prototipo di lettura banale e disimpegnata, simbolo di scarsa preparazione culturale (vd. *Politici e vip che hanno citato Topolino come esempio di ignoranza*, 4 settembre 2019, [www.fumettologica.it/2019/09/topolino-vip-politici/](http://www.fumettologica.it/2019/09/topolino-vip-politici/)). Quanto alla lingua del fumetto, le prime monografie e i primi volumi collettanei interamente dedicati all'analisi dell'elemento verbale nel fumetto (cfr. Pietrini 2009; 2012; Bramlett 2012) si faranno attendere fino al terzo millennio.

[4] Le riflessioni che seguono costituiscono una sintesi e un aggiornamento (arricchito di molti nuovi esempi) di Pietrini 2016.

[5] Si tenga presente che il fumetto si basa sull'impiego sistematico del discorso diretto, e l'elemento verbale simula il dialogo dei personaggi rappresentati dal disegno nella situazione della comunicazione faccia a faccia.

stui affermava che la sua auto non si era mai allontanata dalla villa!», *Topolino e il favoloso flash-back* 1971) o *berciare* 'strillare' («non berciare, pollastra!», *Paperino e la bella del saloon* 1977), altri ormai in disuso, come *maestro* 'danno combinato con un comportamento maldestro' («Quando un cane fa un maestro - noi diciamo ch'è un canestro!...», *Topolino e il topazio dello zio in ozio* 1955). Sono toscanismi anche il dimostrativo *codesto* («Ma si può sapere chi è codesto Paperone?», *Paperino cowboy*, 1954), retaggio del sistema tripartito toscano, così pure gli avverbi di luogo *costi* e *costà* («O qui...o là...o costi...o costà...», *Andiamo a scuola con...*, 1955), il cui uso fuori Toscana si limita ad apparizioni sporadiche nello scritto letterario e burocratico (vd. Serianni 1991: 275-276).

Almeno fino ai primi anni Settanta le nuvolette disneyane traboccano inoltre di parole grammaticali dal sapore letterario, connettivi, avverbi e preposizioni dell'italiano colto o arcaico come *tosto*, *sicché*, *quinci*, *ove*, *dinanzi*, *ivi*, ecc. («Ma tosto un'invisibile mano lo afferra per il colletto...», *Topolino e il doppio segreto di Macchia Nera* 1955; «Ecco qua un punto ben riparato, ove la gemma non correrà rischio di essere calpestate!», *Paperino e il carnevale redditizio* 1958; «I pompieri, pompando acqua dal pozzo, hanno pompato anche i dollari ivi nascosti da zio Paperino!», *Paperino e la vernice invisibile* 1961; «Sicché, il furto è avvenuto poco dopo la mezzanotte del sabato... uhhh...», *Topolino e il favoloso flash-back* 1971) o interiezioni libresche, antiquate e poco comuni (*cospetto*: «E il fuoco serviva per fare asciugare il colore! / *Cospetto!*», *Topolino e Pippo chiromante* 1957; *sacripante*: «*Sacripante!* E io che mi son messo il maglione!», *Paperino e l'osso brontosaurico* 1961; *accorruomo*: «*Accorruomo!* Pietà!», *Paperino e il cane dollarosus* 1961)<sup>[6]</sup>. A ciò si aggiungano innumerevoli lessemi di origine letteraria e svariati aulicisms, arcaismi e latinismi (come *cotanto*, variante arcaica rafforzativa di *tanto*: «Bene! Vedo che ci siete tutti! a che devo l'onore di cotanta visita?», *Zio Paperone e la borsa di studio* 1961; o anche, dalla storia *Paperino e il treno scomparso* 1961, *tristanzuolo* per riferirsi a criminali ordinari: «bene! il treno è partito sotto nutrita scorta! voglio proprio vedere se quei tristanzuoli dei Bassotti avranno il coraggio di farsi vivi!», e l'ormai proverbiale *tapino* per piangersi parossisticamente addosso per il furto subito: «Me tapino e meschino! me meschin-tapino!»)<sup>[7]</sup>. Si compie

[6] Il ricorso a fini espressivi a interiezioni di origine colta dal gusto arcaizzante non si limita ai primi fumetti, come dimostrano esempi recenti quali *affè* («affè mia! sei abile, ragazzo!», *Topolino e il grande cielo* 1994) o *poffare* («poffare! cosa veggono le mie fosche pupille?», *Il papero del mistero* 1996; si noti che l'interiezione precede la citazione di una battuta del televisivo Topo Gigio, con *veggono* al posto di *videro*: Baldelli 1971: 347).

[7] Impossibile rendere conto in questa sede della varietà inesaurevole di termini aulici e dotti ripresi a scopo espressivo nel fumetto disneyano e degli innumerevoli giochi di parole che ne risultano (cfr. Pietrini 2008: 97-108). Ci preme comunque sottolineare come questa tecnica, presente fin dalle primissime storie *made in Italy*, accompagni il fumetto fino ai nostri giorni, come dimostrano alcuni esempi recenti (*preclaro* «mai sentito parlare di automazione? venite con me e ne vedrete un preclaro esempio!», *Zio Paperone contro Amelia - Zero a zero e scopa al centro* 1996) e recentissimi: *sollazzo* 'divertimento' («amato sollazzo, addio!», *Paperino a colpi di Paperwy* 2011); *rampognare* 'rimproverare' («Sgrunt! sei il solito citrullo! / e tu mi rampogni troppo! con tutte queste pressioni, io...», *I Bassotti in: Dolci evasioni* 2019).

così nei dialoghi dei fumetti un processo di “de-aulicizzazione” del lessico di matrice colta e letteraria che, accostato a volgarismi, colloquialismi e genericismi e impiegato in contesti quotidiani e prosastici, assume una valenza espressiva che ne brucia le possibilità di un impiego non ludico. Si tratta di quella stessa «gag dell’aulicità» che De Mauro individua nel cinema di Petrolini, Macario e soprattutto Totò, l’«uso che esso fa di parole e costrutti aulici, inseriti in un contesto fortemente prosaico e quotidiano per sorprendere e divertire lo spettatore» (De Mauro 1970: 122).

Alla ricerca di un registro adeguato al livello espressivo della comunicazione quotidiana gli sceneggiatori disneyani accostano ai termini dotti e libreschi alcune espressioni colloquiali al limite del volgarismo. Proprio le storie degli anni Cinquanta abbondano di imprecazioni convenzionali come *diavolo*, *dannato/dannazione*, *miseria/miseriaccia*, che, una volta conclusa la fase iniziale di sperimentazione linguistica con la conquista di un modello di italiano informale valido a livello nazionale, tenderanno invece a scomparire dal fumetto per lasciare spazio a soluzioni più fantasiose<sup>[8]</sup>.



FIG. 1  
Paperino e l'oro del treno, 1954

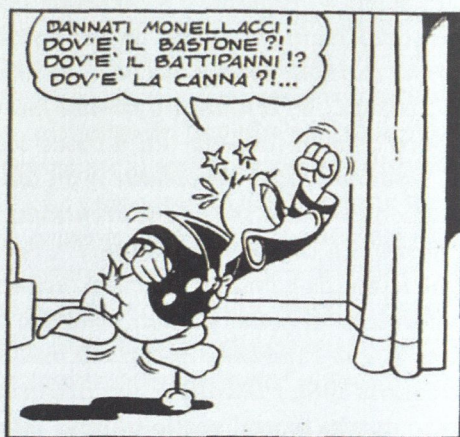


FIG. 2  
Paperino e i piatti volanti, 1952

### 3. Il gergo “quotidiano”

Un’ulteriore riserva di elementi lessicali dal potenziale comico non marcati in diatopia è costituito dai gerghi (non solo quello della malavita, ma anche varietà paragergali come quella giovanile, di caserma, ecc.). Questi infatti si contraddistinguono per un lessico informale altamente espressivo, talvolta polemico e dissacrante, in gran parte comune all’intero territorio nazionale, per quanto limitato alla cerchia degli “iniziati”<sup>[9]</sup>. Proprio grazie al loro potenziale espressivo, gli elementi gergali ben si prestano a

[8] Sulle strategie dell’imprecazione e del turpiloquio nel fumetto disneyano cfr. Piettrini 2008: 129-132.

[9] Ci si riferisce qui ai cosiddetti «gerghi transitori» (Sanga 1993:152). Per una definizione di gergo cfr. Beccaria 2004: 356: «una lingua convenzionale, ristretta ad un gruppo sociale ben preciso che la

caratterizzare le comparse nei fumetti, di cui accrescono lo spessore comico per trasformarli in gustose macchiette. A farla da padrone è l'imitazione di un ipotetico linguaggio criminale di ispirazione cinematografica infarcito di termini quali *berta* 'pistola' («Chiudi il becco e obbedisci, se non vuoi che io faccia cantare la berta! indietro!», *Topolino e il pupo rapito* 1957), *sbirri*, *malloppo* o anche, nei primi anni Sessanta, il francesismo *grisbi* («Possiamo andare! il grisbi è in mano nostra!», *Paperino e quelli del riffi* 1960), attestato nel fumetto disneyano ben prima che nell'italiano comune<sup>[10]</sup>, ma non mancano nemmeno espressioni del gergo giovanile (per es. *matusa*: «Almeno mi facesse prendere lezioni di chitarra elettrica! Invece mi tocca suonare questo strumento da matusa!», *Tap e il violino da poco* 1967) o militare (talvolta sfruttate per giochi di parole basati sulla decostruzione e sul ribaltamento di fraseologismi, come in «Fermi! chi va là? // io non vado là, io vengo qua! con permesso!», *Paperino cosmonauta* 1961).

Nel fumetto disneyano i gergalismi non si limitano alla caratterizzazione, tutto sommato convenzionale, di presunti personaggi “gerganti” (malfattori, adolescenti, militari dei fumetti), ma vengono reinterpretati in chiave espressiva e piegati agli scopi della comunicazione familiare e quotidiana, sortendo così effetti comici e stranianti. A urlare *signorsi*, *agli ordini* e *altolà*, a *battere in ritirata* e a *gettare le armi* non sono soltanto soldati e militari di ogni rango, ma anche “civili”, zii che intimano l'*attenti* ai parenti in gita di ferragosto («At-tenti!», *Pico De Paperis e il ferragosto in collina* 1962) o richiamano i nipoti per rincasare («In colonna, ragazzi! avanti-march! si torna a casa!», *Paperino negli spazi siderali* 1963). Anche nel fumetto insomma, come nel parallelo italiano contemporaneo<sup>[11]</sup>, gli elementi gergali assumono progressivamente una connotazione diafasica di tipo ludico-espressivo.

#### 4. Il plurilinguismo disneyano

Conclusasi la fase di sperimentazione linguistica più dinamica e caotica, a partire dagli anni Ottanta il fumetto disneyano si apre al plurilinguismo tanto endogeno quanto soprattutto esogeno. Al regresso dei toscanismi corrisponde una moderata apertura alle varietà regionali settentrionali e centromeridionali, che si traduce prevalentemente nell'impiego di regionalismi isolati (nonché, più tardi e con minore frequenza, di veri e propri dialettismi<sup>[12]</sup>), recuperati in funzione diafasica per potenziare l'espressività

---

usa in modo consapevolmente e deliberatamente criptico [...]. Per estensione, il termine giunge quindi a significati più generici, quali ad es. 'modo, stile di parlare', o anche 'settore di vocabolario tipico di una certa classe, professione, ecc.'». Una panoramica degli studi sul gergo è in Sanga 1993: 184-189.

[10] Mentre i dizionari dell'italiano datano la prima attestazione di *grisbi* al 1963 (cf. GRADIT, s.v.) ricollegando il termine al successo del film *Touchez pas au grisbi* (1954), diretto dal francese Jacques Becker, il fumetto disneyano permette di retrodatare *grisbi* almeno al 1960, anno di pubblicazione della storia *Paperino e quelli del riffi*, ispirata anch'essa a un film francese del cosiddetto sottogenere del “colpo grosso” (*Du riffi chez les hommes*, 1955).

[11] Sui processi di (de-)gergalizzazione nell'italiano contemporaneo vd. Radtke 1989.

[12] È impossibile soffermarsi in questa sede sugli usi più o meno convenzionali degli elementi dialettali e regionali nel fumetto disneyano. Si rimanda pertanto a Pietrini 2018; 2020; in stampa.

degli enunciati senza intenti di mimetismo diatopico (vd. *bagnarola* in «solo tu potevi pescare una bagnarola simile!», *Zio Paperone e l'affare in alto mare* 1985).

Ma la novità maggiore riguarda il rinnovato rapporto con i prestiti e le lingue straniere. I primi *Disney made in Italy* si erano limitati ad accogliere anglismi di vecchia data (*revolver, whisky, gangster, detective, cowboy, pull-over* [sic!], *weekend*, ecc.) e a sfruttare la somiglianza tra l'italiano e lo spagnolo (o, più raramente, il francese) per caratterizzare come genericamente esotici singoli personaggi secondari, aggiungendo comicità ai dialoghi attraverso ammiccamenti linguistici e giochi di parole basati su forestierismi reali o maccheronici («Non saremmo gli scaltri bandidos... / ...se fossimo los scemos!» o anche «los indianos! / scappamos!»), *Paperino e gli scaltri bandidos* 1979). Dagli anni Ottanta in poi le storie Disney accolgono prestiti di tipologia ben diversa, soprattutto anglismi di nuova formazione relativi al progresso scientifico e tecnologico, al mondo dell'economia e della stampa, all'universo giovanile, alla cultura musicale e cinematografica, da interpretare come un riflesso dell'attualità sulle pagine del fumetto.

Anche le preoccupazioni di possibili fraintendimenti da parte dei lettori svaniscono progressivamente assieme alle traduzioni più o meno esplicite (non solo traduzioni vere e proprie del forestierismo collocate in enunciati o nuvolette contigue, ma anche note in didascalie in calce alle vignette o parafrasi esplicative) che pure abbondavano nelle storie precedenti (es. «Et alors? et alors? e allora?», *Paperino e quelli del rififi* 1960). Muta anche la tipologia dei giochi di parole, non più mere somiglianze foniche e imitazioni maccheroniche della lingua straniera, ma veri e propri giochi del significato, così come si moltiplicano i toponimi e gli antroponimi ludici che sfruttano la lingua straniera come camuffamento espressivo dell'occupazione, dell'aspetto o del carattere del personaggio – o del luogo – in questione (secondo la tecnica del *nomen omen*, per es. nel caso dello sceneggiatore televisivo *Pencil McWrite*, cfr. Pietrini 2008: 257-258). L'evoluzione nell'uso dei prestiti non solo segnala una crescente dimestichezza degli italiani con le lingue straniere e in particolar modo con l'anglo-americano, ma lascia anche presupporre una maggiore padronanza della lingua nazionale da parte di strati sempre più ampi della popolazione, premessa indispensabile per l'apertura al lessico esotico e per la riuscita del gioco linguistico con modismi e tecnicismi di provenienza esogena.

## 5. La tecnicizzazione (ludica) del lessico

A partire dagli anni Novanta una nuova tendenza verso la “tecnicizzazione” caratterizza il lessico dell'italiano comune:

Quest'ultimo ambito d'uso [*scil.* quello delle tecnologie e delle scienze], per l'estensione che ha guadagnato e la rilevanza che ha nel lessico usuale, è una novità per l'italiano. [...] Stampa e iniziative editoriali divulgative, come i «Libri di base», favorirono un nuovo rapporto della cultura intellettuale italiana con le scienze, termini nuovi per l'Italia cominciarono a circolare e ad essere compresi (De Mauro 2014: 142-143).

Il fumetto, in coincidenza con gli sviluppi paralleli dell'italiano contemporaneo, è particolarmente sensibile alla pressione dei linguaggi settoriali, il cui lessico però, come già per i gerghi, non viene assorbito passivamente né riprodotto in maniera realistica,

ma è piuttosto sfruttato in senso espressivo come molla di comicità (per es.: «Se riesco a cuocere un uovo con il flusso di isotopi, avremo un'alternativa rivoluzionaria in cucina!», *Pippo & Gastone e il collaudo finale* 1996). I termini delle lingue speciali (economia e finanze, fisica e chimica, sport, botanica e zoologia, medicina ecc.) servono soprattutto a conferire spessore comico a personaggi e situazioni secondari grazie a giochi di parole e fraintendimenti (vd. il gioco di parole *spinterogeno* – *spinta* nella sequenza di vignette Figg. 3-5).



FIGG. 3-5

*Paperino e Gastone ...scherzi a parte!*, 1994

La creatività degli autori disneyani non si esaurisce nell'inserimento di tecnicismi più o meno astrusi in contesti stranianti, ma si spinge a caricaturare il lessico specialistico coniando innumerevoli pseudo-tecnicismi che fanno il verso a termini reali (come *ruterio*, nome di un fantomatico metallo rarissimo, coniato sulla falsariga dell'elemento chimico rutenio – realmente esistente – in *Topolino e la rivincita degli highlander* 1999) o che comunque ricalcano parodicamente i meccanismi di formazione delle parole dei rispettivi linguaggi settoriali. Gli sceneggiatori disneyani si sbizzarriscono nell'invenzione dei nomi di innumerevoli congegni bislacchi (vd. *scooter a propulsione psicotronica*, *laser strappaviti*, *tenaglia radiomagnetica*, *martello pneumofotonico*, tutti in *Pippo autostoppista galattico* 1995), minerali misteriosi e sostanze chimiche (come l'*isobutil-mangene* in *Topolino e il caso degli scienziati sperduti* 1990), piante e fanta-insetti minacciosi (gli *acari tetravalenti trimascelluti* e le *tignole sgonfia-carrube* in *Zio Paperone e le cattive azioni (di borsa)* 1990) e altre esilaranti trovate di ambiti disparati (come la *cucina macro-idiotica* in *Paperino Paperoga e il ristorante esasperante* 1996).

## 6. La lingua della neotelevisione

Negli anni Novanta si assiste a un mutamento del ruolo esercitato dalla televisione sugli usi linguistici italiani: già veicolo di italianizzazione, la tv dei quiz, della *fiction*, dei programmi contenitore e dei *reality* abbassa il suo registro linguistico fornendo un modello di "iper-parlato" confidenziale ben lontano dall'italiano sorvegliato di «impronta didascalica e pedagogica» (Mauroni 2016: 88) della cosiddetta "paleotelevisione"<sup>[13]</sup>. Il fumetto disneyano, sempre ricettivo nei confronti degli stimoli dell'attualità

[13] Sulla televisione come scuola di italiano e sulla recente "tendenza verso il basso" dell'italiano su

sociale e linguistica, non manca di cogliere le potenzialità comiche e caricaturali offerte dall'italiano della neotelevisione. Si moltiplicano quindi le storie ambientate negli studi televisivi o incentrate sul mezzo audiovisivo, come la già citata *Paperino e Gastone ... scherzi a parte!* (1994), ricca di riferimenti parodici a spot pubblicitari e programmi tv dell'epoca (non solo *Scherzi a parte*, menzionato nel titolo del fumetto, ma anche *Mi manda Lubrano*, popolarissimo programma di Raitre volto a denunciare e smascherare truffe ai danni dei consumatori, opportunamente camuffato nel *Mi manda Lubrano* disneyano), o *Zio Paperone e il salotto di Brigitta* (1999), che fa il verso ai tanti *talk show* tesi a strappare confidenze all'ospite di turno («Nostro ospite questa sera è il grande Paperon de' Paperoni... Un mito! / Grazie! // Ma tagliamo subito corto e andiamo al sodo! Dimmi... chi è la papera più importante per te?»).

Oltre a riprodurre caricaturalmente il linguaggio melenso, enfatico e ripetitivo della neotelevisione (vd. anche «Cari telespettatori di Paperopoli by night, superciao a tutti!», *Paperino maestro di sonno* 1996, o «Adesso alcuni consigli dalla regia» e «Qual è il prezzo di questo schiacciamosche a cristalli liquidi? Via col tempo!», *Pippo telespettatore all'ingrosso* 1995), gli sceneggiatori disneyani si cimentano volentieri nella deformazione ludica dei nomi dei programmi televisivi più popolari sfruttando gli svariati meccanismi del gioco linguistico (somiglianza fonica: da *Star Trek* a *Star Topek*; opposizione semantica: da *Il tenente Colombo* a *Il tenente Piccione*; sostituzione: da *Rischiatutto* a *Raschiatutto e vincipoco*).

## 7. Topolino 2.0

Nel terzo millennio «per la prima volta l'italiano si ritrova a essere non solo parlato, ma anche scritto quotidianamente dalla maggioranza degli italiani. Una novità apparentemente paradossale, visto che l'italiano è vissuto per secoli soltanto come lingua scritta» (Antonelli 2011: 40). Il progresso delle tecnologie dell'informazione e della telecomunicazione (telefonia mobile, internet, reti sociali) spinge l'Italia – «uno dei paesi più telefonici» (De Mauro 2014: 99) del mondo – in una nuova direzione: la nascita dell'italiano digitato (Gastaldi 2002) nel senso di nuove forme di scrittura (mediata tecnicamente) per la comunicazione quotidiana confidenziale.

L'italiano del fumetto, pur avendo molti tratti in comune con la nuova scrittura digitata (i pittogrammi, l'uso espressivo della punteggiatura, le variazioni ortografiche degli ideofoni e in generale l'iconicità che lo caratterizza), non recepisce in profondità la rivoluzione comunicativa in atto<sup>[14]</sup>, restando piuttosto fedele a quella che ormai è diventata una sorta di varietà convenzionale di "italiano disneyano". L'impatto linguistico della rivoluzione digitale si risolve nella creazione di qualche ideofono (*briiip* per

---

modello televisivo cfr. De Mauro 2011; 2014: 92-98. Oltre a Mauroni 2016, sull'italiano della "neotelevisione" cfr. almeno Alfieri e Bonomi 2008 e, per le tipologie fondamentali del parlato televisivo contemporaneo, Serianni e Antonelli 2011: 161.

<sup>[14]</sup> Si consideri che l'italiano digitato, in quanto nuova forma di scrittura, difficilmente può rispecchiarsi nella lingua del fumetto, fondata invece sulla finzione dell'oralità di dialoghi faccia a faccia.



lo squillo del cellulare, *svip svip* per i tablet ecc.) e nella riproduzione di una sorta di “lessico 2.0” (Pietrini 2016: 73) infarcito di anglicismi e neologismi tipici della comunicazione elettronica: *scaricare* e *fare il download* («Fai il download della rassegna stampa!», «Clicca qui per scaricare le foto degli allenamenti musicali!», *Un gol a passo di danza* 2009), *social* e *like* («Questa foto farà il giro di tutti i social e...», «Uff! Che noia però! Avrei avuto un sacco di like!», *Tre papere irresistibili* 2018), *selfie* («La sua specialità narrativa: l'auto-apologia, il panegirico di sé stesso, il selfie adulatorio!», *Il mio ventesimo milione* 2017, ecc.).

La fantasia linguistica degli autori disneyani si esprime soprattutto nel travestimento topesco e paperesco del web secondo le consuete strategie del “paperoletto” (una sorta di “idioletto” dei paperi, cfr. Pietrini 2008: 223-228). Ogni (social) network ha un corrispondente a fumetti: topi e paperi navigano su *mousenet* / *toponet* e su *papernet*, frequentano le versioni topesche (*Youtop*) e paperesche (*Pap-Tube*) di YouTube e di Twitter (rispettivamente *Squitter* e *Cinguetter*), sono iscritti al Facebook disneyano ribattezzato *Mouseface* e *Paperbook* / *Faceduck*, si sfidano a colpi di *Paperwy*, leggono i giornali sull'*iPap* e scaricano le *ApPap* [Figg. 6-7]:



FIG. 6  
Paperinik e la scuola infusa, 2009



FIG. 7  
Zio Paperone in: l'iPap è una rivoluzione, 2011

## 8. Conclusioni

L'evoluzione della lingua del fumetto Disney riflette alcune tappe fondamentali del percorso dell'italiano contemporaneo verso la conquista di una varietà di parlato informale per la comunicazione quotidiana: la de-aulicizzazione del lessico di matrice letteraria, l'apertura a gerghi e linguaggi settoriali, la sregionalizzazione, la diffusione degli anglicismi, l'influenza del parlato confidenziale televisivo, il ruolo della CMT (“Comunicazione Mediata Tecnicamente”, cfr. Prada 2015: 15-16). Eppure l'italiano dei fumetti Disney non ritrae in maniera realistica il cammino dell'italiano verso la modernità, ma ne offre un'immagine deformata dallo specchio ludico dei suoi autori, un'oralità simu-

lata che esibisce i fili della finzione accostando varietà e registri in un gioco ricercato, talvolta paradossale, di rimandi e contrasti.

## Bibliografia

- Alfieri e Bonomi 2008 = Gabriella Alfieri e Ilaria Bonomi (a cura di), *Gli italiani del piccolo schermo. Lingua e stili comunicativi nei generi televisivi*, Firenze, Cesati.
- Antonelli 2011 = Giuseppe Antonelli, *Lingua*, in Andrea Afrifo e Emanuele Zinato (a cura di), *Modernità italiana. Cultura, lingua e letteratura dagli anni Settanta a oggi*, Roma, Carocci, pp. 15-52.
- Baldelli 1971 = Ignazio Baldelli, *Il Novecento (1915-1970)*, in Bruno Migliorini e Ignazio Baldelli, *Breve storia della lingua italiana*, 5a ed., Firenze, Sansoni.
- Becattini et al. 2012 = Alberto Becattini, Luca Boschi, Leonardo Gori e Andrea Sani, *I Disney italiani*, 2 voll., Battipaglia, NPE (Nicola Pesce Editore).
- Beccaria 2004 = Gian Luigi Beccaria, *Dizionario di linguistica e di filologia, metrica, retorica*, 3ª ed., Torino, Einaudi.
- Bona 1998 = Luigi F. Bona, *Appunti sulle origini e sulla storia del fumetto italiano*, in Luigi F. Bona e Sergio Giuffrida (a cura di), *Fumetto italiano. 90 Anni di avventure disegnate*, Milano, Superart; ora in rete presso la Fondazione Franco Fossati, all'indirizzo [www.lfb.it/fff/fumetto/storia/st\\_it/st\\_it\\_010.htm](http://www.lfb.it/fff/fumetto/storia/st_it/st_it_010.htm).
- Bono e Frediani 2012 = Gianni Bono e Graziano Frediani, *Un aroma americano. Il boom e i nuovi standard*, in Gianni Bono e Matteo Stefanelli (a cura di), *Fumetto! 50 anni di storie italiane*, Milano, Rizzoli, pp. 154-167.
- Bramlett 2012 = Frank Bramlett (a cura di), *Linguistics and the Study of Comics*, New York, Macmillan.
- De Mauro 1970 = Tullio De Mauro, *Storia linguistica dell'Italia unita*, 2ª ed., Bari, Laterza.
- De Mauro 2014 = Tullio De Mauro, *Storia linguistica dell'Italia repubblicana dal 1946 ai nostri giorni*, 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» IV-V, in rete all'indirizzo [www.storiaefuturo.eu/wp-content/uploads/2018/06/Storia-e-Futuro-n.5.pdf](http://www.storiaefuturo.eu/wp-content/uploads/2018/06/Storia-e-Futuro-n.5.pdf).
- Deti 1984 = Ermanno Deti, *Il fumetto tra cultura e scuola*, Firenze, La Nuova Italia.
- Gastaldi 2002 = Erika Gastaldi, *Italiano digitato*, in «Italiano & oltre», XVII, pp. 134-137.
- GRADIT = Tullio De Mauro (dir.), *Grande dizionario italiano dell'uso*, Utet, Torino, 1999 (con due supplementi, voll. VII e VIII, 2003 e 2007; consultato nella chiave USB annessa al vol. VIII).
- Mauroni 2016 = Elisabetta Mauroni, *La lingua della televisione*, in Ilaria Bonomi e Silvia Morgana (a cura di), *La lingua italiana e i mass-media*, 2a ed., Roma, Carocci, pp. 81-116.
- Pietrini 2008 = 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*, München, Meidenbauer.
- Pietrini 2015 = Daniela Pietrini, *1937 – Paperino*, in Massimo Arcangeli (a cura di), *1925 – 2015: 90 anni di cultura italiana*, Roma, Istituto della Enciclopedia Treccani, in rete all'indirizzo [www.treccani.it/90anni/parole/1937-paperino.html](http://www.treccani.it/90anni/parole/1937-paperino.html).
- Pietrini 2016 = Daniela Pietrini, *Il fumetto Disney nella storia linguistica dell'italiano*, in Harmut Lenk e Elina Suomela-Härmä (a cura di), *Sprache im Comic*, Helsinki, Modern Language Society [“Mémoires de la Société Néophilologique de Helsinki”, XCVIII], pp. 49-80.
- Pietrini 2018 = Daniela Pietrini, *Dal dialetto al “fantadialetto”: la variazione diatopica come strumento creativo nelle convenzioni linguistico-espressive del fumetto seriale*, in Martin Becker e Ludwig Fesenmeier (a cura di), *Configurazioni della serialità linguistica. Prospettive italo-romanze*, Berlin, Frank & Timme, pp. 245-272.
- Pietrini 2020 = Daniela Pietrini, *Dialetto e fantadialetto nel fumetto italiano: l'esempio del napoletano*, in Sergio Lubello e Carolina Stromboli (a cura di), *Dialetti reloaded. Scenari linguistici della nuova dialettalità in Italia*, Firenze, Cesati, pp. 143-166.

- Pietrini in stampa = Daniela Pietrini, *Il plurilinguismo nel fumetto: osservazioni su usi e funzioni delle varietà diatopicamente marcate nel fumetto italiano*, in Mario Piotti e Massimo Prada (a cura di), *A carte per aria. Problemi e metodi dell'analisi linguistica dei media*, Firenze, Cesati.
- Prada 2015 = Massimo Prada, *L'italiano in rete. Usi e generi della comunicazione mediata tecnicamente*, Milano, FrancoAngeli.
- Radtke 1989 = Edgar Radtke, *Gergli di lingua italiana vs. gergli dialettali? Nuovi processi di gergalizzazione nell'italiano contemporaneo e nelle varietà dialettali*, in Günter Holtus, Michele Metzeltin e Max Pfister (a cura di), *La dialettologia italiana oggi. Studi offerti a Manlio Cortelazzo*, Tübingen, Narr, pp. 141-149.
- Sanga 1993 = Glauco Sanga, *Gergli*, in Alberto A. Sobrero (a cura di), *Introduzione all'italiano contemporaneo. La variazione e gli usi*, Roma-Bari, Laterza, pp. 151-189.
- Serianni 1991 = Luca Serianni, *Grammatica italiana. Italiano comune e lingua letteraria*, con la collaborazione di Alberto Castelvocchi, Torino, Utet.
- Serianni e Antonelli 2011 = Luca Serianni e Giuseppe Antonelli, *Manuale di linguistica italiana. Storia, attualità, grammatica*, Milano-Torino, Mondadori.

Fumetti citati (nell'ordine di menzione nel testo)<sup>[15]</sup>

- Paperino e la scuola degli enigmi*, Guido Martina e Giulio Chierchini, 10 novembre 1959, T 222.
- Topolino e il favoloso flash-back*, Guido Martina e Sergio Asteriti, 1° febbraio 1971, AT 170.
- Paperino e la bella del saloon*, Guido Martina e Guido Scala, 14 agosto 1977, T 1133.
- Topolino e il topazio dello zio in ozio*, Guido Martina e Giovan Battista Carpi, 25 agosto 1955, T 121-122.
- Paperino cowboy*, Guido Martina e Giovan Battista Carpi, 22 agosto 1954, AO 54034.
- Andiamo a scuola con...*, Guido Martina e Giovan Battista Carpi, 25 settembre 1955, T 123-125.
- Topolino e il doppio segreto di Macchia Nera*, Guido Martina e Romano Scarpa, 10 giugno 1955, T 116-119.
- Paperino e il carnevale redditizio*, Guido Martina e Giovan Battista Carpi, 25 febbraio 1958, T 181.
- Paperino e la vernice invisibile*, Rodolfo Cimino e Luciano Capitanio, 13 agosto 1961, T 298-299.
- Topolino e Pippo chiromante*, Guido Martina e Giulio Chierchini, 1° ottobre 1957, AT 10.
- Paperino e l'osso brontosaurico*, Rodolfo Cimino e Giuseppe Perego, 28 maggio 1961, T 287.
- Paperino e il cane dollarosus*, Rodolfo Cimino e Massimo De Vita, 14 maggio 1961, T 285.
- Topolino e il grande cielo*, Giorgio Pezzin e Massimo De Vita, 12 luglio 1994, T 2015.
- Il papero del mistero*, Silvia Ziche, 11 giugno 1996, T 2115.
- Zio Paperone e la borsa di studio*, Rodolfo Cimino e Giuseppe Perego, 1° ottobre 1961, T 305.
- Paperino e il treno scomparso*, Rodolfo Cimino e Massimo De Vita, 11 giugno 1961, T 289.
- Zio Paperone contro Amelia – Zero a zero e scopa al centro*, Rodolfo Cimino e Valerio Held, 12 marzo 1996, T 2102.
- Paperino a colpi di Paperwry*, Silvia Martinoli e Antonello Dalena, 11 ottobre 2011, T 2915.
- I Bassotti in: Dolci evasioni*, Giorgio Fontana e Andrea Malgeri, 3 luglio 2019, T 3319.
- Paperino e l'oro del treno*, Guido Martina e Giovan Battista Carpi, 2 maggio 1954, AO 54018.
- Paperino e i piatti volanti*, Guido Martina e Luciano Bottaro, 10 ottobre 1952, T 52.
- Topolino e il pupo rapito*, Guido Martina e Giovan Battista Carpi, 25 novembre 1957, T 175-176.
- Paperino e quelli del riffi*, Guido Martina e Pier Lorenzo De Vita, 25 febbraio 1960, T 229.
- Tap e il violino da poco*, 12 novembre 1967, Carlo Chendi e Giorgio Cavazzano, T 624.
- Paperino cosmonauta*, Gian Giacomo Dalmasso e Pier Lorenzo De Vita, 3 settembre 1961, T 301.
- Pico De Paperis e il ferragosto in collina*, Gian Giacomo Dalmasso e Giovan Battista Carpi, 1° agosto 1962, AT 168.
- Paperino negli spazi siderali*, Ennio Missaglia e Luciano Gatto, 1° febbraio 1963, AT 74.
- Zio Paperone e l'affare in alto mare*, Giorgio Bordini, 8 dicembre 1985, T 1567.
- Paperino e gli scaltri bandidos*, Guido Martina e Guido Scala, 11 marzo 1979, T 1215.

[15] Per brevità, adottiamo le sigle T («Topolino»), AT («Almanacco Topolino») e AO («Albo d'oro»).

- Pippo & Gancio e il collaudo finale*, Carlo Panaro e Maurizio Amendola, 21 maggio 1996, T 2112.  
*Paperino e Gastone ...scherzi a parte!* Fabio Michelini e Romano Scarpa, 2 gennaio 1994, T 1988.  
*Topolino e la rivincita degli highlander*, Giorgio Pezzin e Massimo De Vita, 21 dicembre 1999, T 3299.  
*Pippo autostoppista galattico*, Alfredo Saio, Andreina Repetto e Danilo Barozzi, 22 agosto 1995, T 2073.  
*Topolino e il caso degli scienziati sperduti*, Giorgio Pezzin e Massimo De Vita, 26 agosto 1990, T 1813.  
*Zio Paperone e le cattive azioni (di borsa)*, Rodolfo Cimino e Alessandro del Conte, 11 novembre 1990, T 1824.  
*Paperino Paperoga e il ristorante esasperante*, Fabio Michelini e Andrea Freccero, 26 marzo 1996, T 2104.  
*Zio Paperone e il salotto di Brigitta*, Rudy Salvagnini e Roberto Marini, 11 maggio 1999, T 2267.  
*Paperino maestro di sonno*, Carlo Panaro e Lara Molinari, 16 gennaio 1996, T 2094.  
*Pippo telespettatore all'ingrosso*, Luca Boschi e Romano Scarpa, 15 agosto 1995, T 2072.  
*Un gol a passo di danza*, Riccardo Pesce e Nicola Tosolini, 8 settembre 2009, T 2806.  
*Tre papere irresistibili*, Vito Stabile e Daniela Vetro, 21 novembre 2018, T 3287.  
*Il mio ventesimo milione*, Fausto Vitaliano e Paolo Mottura, 11 ottobre 2017, T 3229.  
*Paperinik e la scuola infusa*, Bruno Enna e Alessandro Gottardo, 8 settembre 2009, T 2806.  
*Zio Paperone in: l'iPap è una rivoluzione*, Fausto Vitaliano, Riccardo Nicolai e Stefano Turconi, 12 luglio 2011,  
T 2902.