

Il fumetto disneyano nella storia linguistica dell'italiano

Daniela Pietrini

“Sensi di colpa
studiare fumetti
come minore
letteratura
tempo sprecato”

(Max Gazzè: *Il motore degli eventi*, 2001)

1 L'italiano verso nuovi ambiti d'uso

Il cammino linguistico fatto nell'età della Repubblica perché l'intera popolazione acquistasse la capacità di intendersi con la stessa lingua nel parlare è stato grande, e mentre altrove l'analogo cammino si è compiuto attraverso secoli, l'Italia della Repubblica lo ha percorso in pochi decenni. (De Mauro 2014: 163)

Gli anni dal dopoguerra al Duemila testimoniano di un profondo cambiamento della fisionomia culturale e linguistica del nostro paese, contrassegnati non solo da un incessante processo di appropriazione della lingua comune da parte di tutti gli strati della popolazione, ma soprattutto dallo sviluppo di una varietà informale d'italiano non marcata in senso diatopico (quindi diversa dai dialetti) e nello stesso tempo funzionale ai bisogni della comunicazione quotidiana (quindi diversa dall'italiano di matrice letteraria). Una delle maggiori conquiste riguarda proprio il massiccio ampliamento delle sfere d'uso della lingua comune, che in mezzo secolo è riuscita a imporsi come lingua della comunicazione parlata informale quotidiana di tutti gli italiani:

L'italiano è stato 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)

Molteplici – e ormai ampiamente studiati¹ – sono i fattori sociali e culturali e i mezzi di comunicazione che hanno accompagnato e favorito questo cammino di italianizzazione, in primo luogo la stampa nazionale, la radio, il cinema e dagli anni Cinquanta in poi in modo particolarmente incisivo la televisione. Eppure accanto a questi media “maggiori” di grande impatto linguistico ne esistono altri “minori”, a torto spesso trascurati o sottovalutati dagli storici della lingua e solo di recente riscoperti nel loro apporto decisivo al processo di italianizzazione in atto dal dopoguerra. Un posto di tutto rilievo spetta in tal senso al fumetto, nato in Italia sullo scorcio del 1908 (convenzionalmente il 27 dicembre con la pubblicazione del primo numero del *Corriere dei Piccoli*).² I primi fumetti in Italia sono storie “a quadretti” accompagnate inizialmente da didascalie in ottonari a rima baciata o alternata in calce alle vignette, cui però dagli anni Trenta si sostituiscono sempre più sistematicamente i balloon su modello americano.³ Con l'introduzione dei balloon, nuvolette di fumo⁴ che fuoriescono letteralmente dalla bocca degli eroi disegnati, anche il fumetto italiano recupera il carattere costitutivamente dialogico del genere, in cui l'elemento verbale si realizza quasi unicamente nella comunicazione faccia a faccia tra i personaggi (fanno eccezione le eventuali didascalie).

Quest'articolo si propone di mettere in luce i parallelismi tra il percorso dell'italiano contemporaneo verso la conquista di una varietà parlata informale per la comunicazione quotidiana e la lingua “parlata” dagli eroi disegnati dagli anni Cinquanta a oggi, ipotizzando quindi un contributo dell'italiano del fumetto, a lungo stigmatizzato se non addirittura apertamente ostracizzato dalla cultura tradizionale,⁵ al superamento della formalità dell'italiano di matrice letteraria.⁶

-
- 1 Si vedano almeno De Mauro (2015/1963 e 2014), Marazzini (2013), Serianni / Trifone (1993–1994), Sobrero (1993) e Tesi (2005).
 - 2 Tra i numerosi studi sulla storia del fumetto italiano resta ancora valido il non recentissimo Strazzulla (1977), mentre per uno sguardo più contemporaneo cfr. Favari (1996) e soprattutto Brancato (2008).
 - 3 Il primo giornale a fumetti a sostituire alle didascalie i balloon originali sarà dal 1932 *Jumbo* dell'editore Lotario Vecchi (cfr. Bona online).
 - 4 Da qui anche il nome italiano del genere *fumetto*. Cfr. Migliorini (1942: 852): “I disegnatori chiamano *fumetto* quello spazio bianco che contiene le parole dei personaggi, nei racconti a quadretti; sono stati chiamati *fumetti* anche i racconti stessi.”
 - 5 Preoccupazioni e affannosi tentativi di ordine pedagogico, organici a un sistema fondato sul primato della letteratura (cfr. Brancato 1994: 69–70), non solo accompagnano il fumetto italiano dalle prime apparizioni sul *Corriere dei Piccoli*, ma

Alla base dell'analisi un corpus di 300 storie Disney rigorosamente *made in Italy*⁷ scelte a caso tra quelle pubblicate dal 1954 al 2014.

2 Gli anni Cinquanta: in bilico tra toscanismi, cultismi e colloquialismi

Gli anni Cinquanta costituiscono una tappa fondamentale nel percorso di conquista dell'italiano come varietà parlata a livello nazionale. Il fumetto è per definizione un genere dialogico basato sulla riproduzione del dialogo faccia a faccia dei personaggi disegnati in situazione. Ne deriva la necessità di creare un linguaggio della comunicazione quotidiana informale adatto alla finzione dell'oralità richiesta dal genere, compito che in un certo senso avvicina gli sceneggiatori del fumetto a quelli del cinema sia italiano che doppiato dello stesso periodo. Non esistendo ancora negli anni Cinquanta alcun modello consolidato di italiano parlato per la comunicazione informale quotidiana, gli autori disneyani non possono che scegliere la via della sperimentazione attingendo ai serbatoi disponibili (norma letteraria, varietà toscana, volgarismi ecc.) e mescolando gli "ingredienti" in maniera originale. Nella lettura delle storie degli anni Cinquanta (e dei primi anni Sessanta) colpisce innanzi tutto la presenza di toscanismi lessicali, probabile riflesso della letteratura per l'infanzia ancora in gran parte caratterizzata all'epoca da un ampio contingente lessicale toscano e da toni

persistono anche in epoca più matura, favorendo valutazioni del linguaggio del fumetto come passivo, elementare e convenzionale (cfr. Nencioni 1971; Cresti 1992). In realtà il pregiudizio negativo pesante sul fumetto italiano fin dalla sua nascita è morale ancor prima che linguistico: al fumetto si contestano una presunta istigazione alla violenza e la presentazione diseducativa di un mondo irreali, contro cui diverse istanze politiche tentano a più riprese di opporre leggi censorie (cfr. Detti 1984, Bono/Frediani 2012: 161-162 e De Salvia 2004: prima parte).

- 6 Le riflessioni presentate in quest'articolo costituiscono una rielaborazione attualizzata dei risultati della mia ricerca sulla lingua dei fumetti Disney italiani pubblicata presso Cesati nel 2009, cui si rimanda esplicitamente per una trattazione esaustiva dell'argomento.
- 7 Nel 1937 Federico Pedrocchi ottiene dalla Walt Disney statunitense il nulla osta alla pubblicazione di una storia a fumetti sceneggiata e disegnata da lui stesso, ma avente per protagonista un personaggio Disney di creazione recente e destinato a grande successo (cfr. Pietrini 2015). È questo l'atto di nascita non soltanto del Donald Duck nostrano, ribattezzato per l'occasione *Paolino Paperino* proprio da Pedrocchi, ma della gloriosa scuola dei *Disney italiani*, che dagli anni Cinquanta a oggi ha creato innumerevoli storie in grado anche di varcare i confini nazionali (per i *Disney made in Italy* si rimanda all'ottima ricostruzione di Boschi/Gori/Sani 1990).

garbatamente colloquiali (si pensi al *Pinocchio* di Collodi). Ecco quindi nelle battute di paperi e topi, che negli anni Cinquanta sono talvolta anche coprotagonisti delle stesse storie, termini quali *uscio*, *trastullarsi*, *cianciare*, *impiastro* nel senso di “persona molesta”, *birba*/ [fretta] *birbona* ecc., molti dei quali oggi semanticamente poco trasparenti o quasi in disuso (come *malestro* per “danno combinato con un comportamento maldestro”: “Quando un cane fa un malestro - noi diciamo ch’è un canestro!...”, in *Topolino e il topazio dello zio in ozio* 1955) o comunque dalla diffusione ormai limitata alla sola Toscana (come *babbo*, presente tra l’altro anche in fumetti coevi non disneyani), mentre altri toscanismi hanno conosciuto nel frattempo un processo di diffusione su scala nazionale.



Fig. 1: *Topolino e la dimensione delta* (1959).



Fig. 2: *Topolino e la dinamite verde* (1957).



Fig. 3: *Soldino: Sogno o realtà*.

A volte i toscanismi si mescolano a elementi appartenenti a registri e varietà diversi, come nel caso di *perdirindina* nei cumuli di esclamazioni, eufemismi o imprecazioni che spesso si sovrappongono ipertroficamente nelle battute dei personaggi disneyani amplificandone il potenziale comico attraverso la moltiplicazione quasi-sinonimica (cfr. Pietrini 2009: 141–153). Evidente toscanismo è anche la presenza del dimostrativo *codesto* (retaggio del sistema tripartito toscano) e del corrispondente avverbio di luogo *costì* per indicare vicinanza al destinatario della comunicazione – il cui uso è oggi limitato a sporadiche apparizioni nello scritto letterario e burocratico (v. Serianni 1991: 275–276).



Fig. 4-5: *Paperino e i gamberi in salmì* (1956).

Fig. 6: *Paperino cowboy* (1954).

Accanto ai toscanismi veri e propri figurano numerosi cultismi: nelle battute dei personaggi disneyani degli anni Cinquanta trovano spazio non solo esortazioni (*orsù, orbene*), avverbi, preposizioni e congiunzioni dell'italiano aulico o comunque colto (*indi, tosto, poc' anzi, dinanzi, sicché* ecc.: "sicché, quando i ronchisiani si accorsero del rapimento e scapparono in cerca di aiuto, dopo un po' io me ne andai e più tardi rinvenni questo paracadute: senza dubbio, apparteneva ai ronchisiani!", in *Paperino e i gamberi in salmì* 1956; "ma tosto un'invisibile mano lo afferra per il colletto...", in *Topolino e il doppio segreto di Macchia Nera* 1955; "questa mattina un tale s'è fermato dinanzi a casa mia con questo camion e mi ha offerto cento dollari per trasportarlo fin qui!", in *Topolino e la dinamite verde* 1957), ma anche lessemi di origine letteraria, aulicismi e latinismi di vario tipo (cfr. nelle vignette che seguono *vagolante* per "vagante", *eccelso* per "situato in alto", *ribaldo* come allocuzione scherzosa per rivolgersi a un vecchio amico). Il ricorso a termini di matrice colta e letteraria nei dialoghi dei fumetti va di pari passo con la loro progressiva "de-aulicizzazione": messi letteralmente in bocca (spesso per meglio dire "nel becco") di eroi disegnati ritratti in situazioni spesso iperboliche o paradossali, accostati volentieri a volgarismi, colloquialismi e espressioni generiche e familiari, gli elementi della tradizione letteraria vengono "sdrammatizzati" e piegati a esigenze evidentemente prosastiche con finalità espressive funzionali alla creazione di una nuova varietà della lingua nazionale per la comunicazione informale di tutti i giorni.



Fig. 7: Topolino e la dimensione delta (1959).



Fig. 8: Paperino e lo sniff miracoloso (1957).



Fig. 9: Topolino e Bip Bip alle sorgenti mongole (1959).

Se da un lato quindi gli sceneggiatori disneyani cercano di rifarsi ai modelli comunicativi fruibili (la letteratura per l'infanzia? il doppiaggio cinematografico?) attingendo ai serbatoi lessicali della varietà toscana e della norma letteraria, dall'altro la ricerca di un registro adeguato al livello espressivo della comunicazione quotidiana li spinge verso l'accoglimento di espressioni colloquiali al limite del volgarismo e di imprecazioni convenzionali quali *diavolo*, *dannato/dannazione*, *miseria/miseriaccia*, che, profusi a piene mani nelle storie degli anni Cinquanta, tenderanno invece a scomparire dalle nuvolette una volta conclusa la fase iniziale di sperimentazione linguistica e consolidatosi un modello di italiano informale valido a livello nazionale.



Fig. 10-12: Paperino e i gamberi in salmì (1956).

Il tentativo quasi affannoso degli sceneggiatori disneyani di connotare in senso colloquiale gli enunciati dei propri personaggi pur utilizzando un lessico di matrice prevalentemente colta e di marca spesso toscana presenta interessanti risvolti sul piano della sintassi. Per quanto la lingua dei fumetti Disney *made in Italy* sia complessivamente molto ligia allo standard normativo evitando sistematicamente tipi sintattici stigmatizzati dalla tradizione scolastico-letteraria (si pensi a forme quali *a me mi*, pur comuni nel parlato, ma assenti dalle battute di paperi e topi anche nelle storie più recenti),⁸ proprio nei fumetti degli anni Cinquanta si registra un numero sorprendente di casi di regresso del congiuntivo a favore dell'indicativo in dipendenza da verbi di opinione.

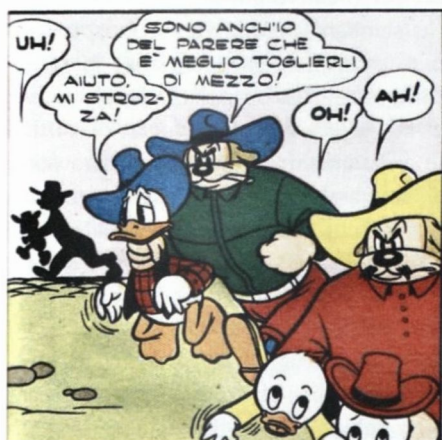


Fig. 13: Paperino cowboy (1954).



Fig. 14: Topolino e l'anno di un sol giorno (1959).

8 La preoccupazione e il rispetto del fumetto disneyano per la norma grammaticale si spiegano forse anche alla luce del costante pregiudizio negativo che ha investito per decenni il genere testuale fumetto, per cui probabilmente gli sceneggiatori hanno cercato di non allontanarsi dallo standard normativo per evitare possibili accuse di sciattezza grammaticale, trattandosi per giunta di un fumetto rivolto almeno apparentemente ad un pubblico di giovani e giovanissimi (cfr. Pietrini 2009: 335–381).

Tali concessioni a un nascente neostandard si spiegano proprio con la particolare incertezza linguistica che caratterizza gli anni Cinquanta, in cui la norma di matrice letteraria rivela la propria insufficienza a livello dell'espressività quotidiana e alcuni generi testuali come appunto il fumetto cercano di proporre un modello alternativo di italiano informale sperimentando con i materiali a disposizione sia dal punto di vista lessicale che, timidamente, anche a livello sintattico. Ciò non significa però un'apertura *tout court* del linguaggio dei fumetti degli anni Cinquanta a ogni spinta verso la ristandardizzazione: per quanto riguarda ad esempio l'evoluzione del sistema pronominale, negli anni Cinquanta (anzi fino a tutti gli anni Sessanta) sono soltanto le forme della tradizione grammaticale *egli/essa/essi/esse* a rivestire funzione di soggetto e anche per il dativo plurale la preferenza va sistematicamente alla forma dativale dello standard normativo *loro* rispetto al plurale generalizzato *gli* anche in enunciati evidentemente connotati in senso colloquiale (un esempio per tutti: "non tollero ospiti a bordo! rivestiteli e date loro qualcosa da fare!" in *Topolino e Bip Bip alle sorgenti mongole* 1959). Da questa continua oscillazione tra tradizione e dinamismo risulta un italiano poco uniforme, nutrito di contrasti e scarti linguistici tra elementi più o meno normativi facenti capo a registri e varietà differenti, specchio deformante di una fase di sperimentazione che oltrepassa i confini del genere fumetto per investire tutta l'Italia linguistica degli anni Cinquanta.

3 Gli anni Sessanta: l'apertura ai gerghi

Il cammino di sperimentazione verso un nuovo modello di italiano standard per la comunicazione informale quotidiana iniziato negli anni Cinquanta si arricchisce nel decennio successivo di nuovi apporti. Alla ricerca di elementi non marcati in senso diatopico e nello stesso tempo in grado di conferire espressività agli enunciati, gli sceneggiatori disneyani (e l'italiano contemporaneo in genere) riscoprono i gerghi, nel nostro caso soprattutto quello militare e quello marinaresco, come fonte di comicità. Non si tratta ovviamente dei gerghi storici nel senso della lingua parlata dai gruppi sociali marginali già dal Medioevo (v. Sanga 2004: 151–189),⁹ ma di elementi lessicali attinti a particolari lingue speciali (dette anche

9 Beccaria definisce il gergo come "una lingua convenzionale, ristretta ad un gruppo sociale ben preciso che la usa in modo consapevolmente e deliberatamente criptico, con gli scopi: a) di distinguersi dagli altri; b) di favorire l'intimità della comunicazione interna rafforzando con ciò la coesione del gruppo; c) di non essere capiti dai non iniziati. 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,

“gerghi transitori”, *ibid.*: 152) in uso in determinati ambienti o fasce d’età. I gerghi infatti, caratterizzati da un lessico in gran parte comune all’intero territorio nazionale, per quanto di circolazione limitata a particolari gruppi di utenti, presentano materiale lessicale informale altamente espressivo per la sua carica spesso polemica e dissacrante, in ogni caso peculiare e identificatrice del gruppo stesso dei gerganti rispetto all’esterno (si pensi non solo alla lingua furbesca, ma anche a varietà para-gergali quali quella giovanile e studentesca, quella della naia ecc.). Sono proprio le potenzialità espressive dei gerghi ad attirare l’interesse degli sceneggiatori disneyani, che se ne valgono per caratterizzare personaggi comprimari con effetti stranianti per la prima volta nella storia *Topolino e il pupo rapito* del 1957, in cui il baby-miliardario Angelino McMillar, vittima di un sequestro di persona, si esibisce in un perfetto quanto sorprendente gergo della malavita guadagnando così spessore comico e spiazzando non solo l’attonito Topolino accorso a salvarlo, ma anche il pubblico dei lettori (“ma sì, accidentaccio! il malloppo è il danaro del riscatto, e il vecchio è mio padre!”; “ulp! do-dove hai imparato quel frasario?!”; “eh eh! tutte le volte che sono stato rapito ho imparato qualcosa dai miei rapitori!”). Lo stratagemma è ben riuscito e destinato a non restare un caso isolato, e così dagli anni Sessanta il numero e la gamma dei gergalismi presenti nelle sceneggiature disneyane aumenta oltrepassando la mera imitazione di un’ipotetica lingua dei malviventi di ispirazione cinematografica (non solo *malloppo*, ma anche *grisbi* ecc.: “sbrigatevi a spazzare il grisbi, ragazzi!” in *Paperino guardiano guardingo* 1964) per attingere anche al gergo giovanile, a quello militaresco ecc. I gergalismi però non servono a riprodurre in maniera mimetica l’ipotetico linguaggio di presunti personaggi gerganti (malfattori, soldati, adolescenti a fumetti), ma vengono inseriti in contesti assolutamente quotidiani cui, proprio grazie alla loro particolare marcatezza gergale o para-gergale, conferiscono una carica espressiva in grado di far scaturire l’effetto comico. A urlare *signorsì e altolà* non sono solo poliziotti e militari, ma vecchi amici, zii e nipoti, un’innocua nonnina chiama la famiglia per un picnic in campagna gridando *adunata!* (Nonna Papera in *Pico De Paperis e il ferragosto in collina* del 1962), e numerosi modismi e giovanilismi fanno capolino nelle battute di eroi disegnati tutt’altro che adolescenti (*cannonata, darei una cifra, metodi matusa* ecc.). I gergalismi disseminati nelle storie a fumetti dagli anni Sessanta in poi vengono piegati agli scopi della comunicazione familiare quotidiana e re-

professione, ecc.’ (dove la eventuale enigmaticità non è intenzionale e spesso neppure consapevole), oppure ‘modo di parlare oscuro, allusivo, inesplícito, scorretto rispetto alla norma, talvolta ammiccante’, e così via” (2004: 356). Per i tantissimi studi sul gergo cfr. la bibliografia citata in Sanga (2004: 184-189).

interpretati in chiave espressiva per far scattare la comicità. Anche nel fumetto quindi, come nel parallelo italiano contemporaneo, si assiste a una progressiva de-gergalizzazione per cui elementi marcati in diastratia in quanto gergali (espressione di gruppi sociali precisi) assumono invece un valore ludico-espressivo (connotato in senso diafasico) contribuendo alla costruzione di un nuovo standard per la comunicazione informale di tutti i giorni.¹⁰

4 Gli anni Settanta: il “decennio di svolta”

“Il decennio di svolta per la storia recente dell’italiano sono gli anni Settanta” (Cortelazzo 2000: 22).

Se già dalla metà degli anni Sessanta con la pubblicazione delle “Nuove questioni linguistiche” di Pasolini nel 1964 (cfr. Parlangèli 1971) si accende non soltanto in ambito accademico un vivace dibattito sullo stato della lingua italiana e sulle trasformazioni del rapporto tra lingua, dialetti e società, è a partire dalla metà del decennio successivo che si moltiplicano gli impulsi allo svecchiamento dell’italiano da parte dei giornali, della televisione, della canzone ecc. (cfr. Antonelli 2011: 16–17). Anche l’oralità simulata del fumetto disneyano partecipa con contributi originali all’elaborazione di un modello innovativo di parlato informale: a vent’anni di distanza dalla nascita dei primi Disney italiani, la fase di sperimentazione più dinamica e caotica sembra conclusa, gli sceneggiatori dispongono ormai di diversi strumenti linguistici per l’espressività informale quotidiana e possono sbizzarrirsi nel gioco linguistico e nell’invenzione di parole nuove. Sono proprio questi gli anni in cui l’incontro tra tradizione e innovazione, tra lingua letteraria e neostandard nascente fornisce un terreno più che fertile alla fantasia degli autori del fumetto, che giocano ad accostare nello stesso enunciato o in enunciati contigui termini colti e familiari, termini antitetici, parole simili nel suono ma diverse nel significato, o anche interpretazioni letterali e figurate dello stesso lessema o fraseologismo secondo uno schema che sfrutta al massimo le potenzialità espressive del fumetto basandosi sullo scarto tra testo e disegno (“milioni di persone hanno l’acqua alla gola!” mentre il disegno mostra il commissario Basettoni in procinto di annegare in *Topolino e il ritorno della F.O.L.P.O.* 1978, o ancora “dovrò fare un sacco di viaggi, ma ne vale la pena”, mentre la vignetta ritrae Paperone con un enorme sacco di dollari in braccio in *Zio Paperone e il custode magico* 1977).

10 Sui processi di gergalizzazione nell’italiano contemporaneo cfr. anche Radtke (1989).



Fig. 15: Zio Paperone e il custode magico (1977).



Fig. 16: Topolino e il ritorno della F.O.L.P.O. (1978).

I tre esempi che seguono, tutti tratti dalla storia *Zio Paperone e la tintarella policroma* (1972) bastino a dare un'idea della fantasia linguistica che gli sceneggiatori disneyani sono in grado di concentrare in poche vignette (contrapposizione del latinismo *peculio* al familiare *grassa vacanza*; giustapposizione di termini antitetici *magro* vs. *grasse*; associazione di termini fonicamente simili *conto / contante*; gioco basato su scomposizione e somiglianza fonica *contributo / con un tributo* ecc.).



Fig. 17-19: Zio Paperone e la tintarella policroma (1972).

Anche sul piano morfosintattico il fumetto comincia a allontanarsi timidamente da moduli stilistici di tipo sostanzialmente scolastico, pur restando ancorato saldamente allo standard normativo. Il segno di una graduale apertura verso

alcuni tratti del parlato si coglie proprio in “una delle aree del sistema maggiormente investite dal movimento verso il neostandard” (Antonelli 2011: 21), ossia nelle prime apparizioni dei pronomi personali *lui/lei/loro* in funzione di soggetto, destinati comunque almeno per tutto il decennio a convivere nelle nuvolette con le forme della tradizione grammaticale *egli/essi/esse* (il pronome *ella* non risulta attestato nel corpus di storie consultate).



Fig. 20: *Topolino e il Minimizz C.P.F.* (1970).



Fig. 21: *Topolino e l'enigma di Mu* (1979).

5 Gli anni Ottanta tra sregionalizzazione e internazionalizzazione

Nei tre decenni che intercorrono tra le prime storie Disney *made in Italy* e gli anni Ottanta il rapporto degli italiani con i dialetti è profondamente cambiato fino a spingere numerosi accademici e intellettuali dell'epoca a profetizzare un'imminente “morte dei dialetti” (cfr. De Mauro 2014: 112). Fermo restando che veri e propri dialettalismi non hanno mai trovato spazio nelle nuvolette disneyane, l'avvenuto mutamento dei rapporti lingua – dialetti risulta evidente anche dalla lettura dei fumetti: I toscanismi che pure avevamo rinvenuto nelle storie degli anni Cinquanta regrediscono gradualmente fino a scomparire,¹¹ sostituiti parzial-

11 Si noti però ancora in alcune storie dei primi anni Ottanta 1980 una costruzione morfosintattica caratteristica dell'uso toscano consistente nel costruire la prima persona plurale con il riflessivo /si/ più la prima persona plurale (tipo *noi si fa*):

mente da qualche apertura al romanesco e alle varietà regionali settentrionali (ad es. l'articolo determinativo davanti al nome proprio di persona maschile "proprio oggi doveva ammalarsi l'Ambrogio?" in *Topolino e la leggenda del Panettone* 1986). Tali regionalismi servono o a fornire una certa coloritura locale all'ambientazione delle singole storie (non a caso il fumetto appena citato è ambientato nella Milano del Medioevo), o più spesso fungono da marche diafasiche in grado di potenziare l'espressività degli enunciati senza alcun intento di connotazione diatopica. Uno dei primi esempi di regionalismi ludico-espressivi di questo tipo nel corpus risale al 1966 con Paperon de Paperoni e Rockerduck che se la danno di santa ragione a suon di *sergozzoni* (toscanismo) e *papagni* (napoletanismo).



Fig. 22: Zio Paperone e il verdetto alla pari (1966).

Alla sregionalizzazione dell'italiano del fumetto, in cui i pochi elementi marcati in diatopia assumono piuttosto la funzione diafasica di molle dell'espressività e della comicità, fa da pendant una crescente internazionalizzazione, evidente nell'aumento e nelle trasformazioni della tipologia dei prestiti dalle lingue straniere.

La presenza di forestierismi nei fumetti disneyani non è certo una novità degli anni Ottanta: i prestiti sono diffusi fin dalle prime storie *made in Italy*, ma si

"Quale condizione? Che tutti noi si venga con lui nel futuro!" (*Zio Paperone e gli auros del cinquecentesimo secolo* 1980); "c'è una probabilità su un milione e 250 mila che noi si scopra subito un altro pianeta provvisto d'oro!" (*Paperobot contro i paperoidi* 1981). Su questa costruzione cfr. Giacomelli (1975) e Serianni (1991: 245).

tratta prevalentemente di anglicismi di vecchia data ormai lessicalizzati (*revolver, whisky, gangster, detective* ecc.) o di ispanismi di facile decifrazione per qualunque parlante italofono. Per scongiurare il rischio di malintesi, gli sceneggiatori ricorrono inoltre a diverse strategie di traduzione interna al dialogo, ad esempio accostando gli stessi enunciati in lingua straniera e in italiano in nuvolette contigue. I forestierismi assolvono così una duplice funzione, utilizzati da un lato per caratterizzare come stranieri personaggi comprimari altrimenti alquanto monodimensionali, dall'altro per aggiungere comicità ai dialoghi attraverso gli effetti di ripetizione, ammiccamento linguistico e gioco di parole vero e proprio. Gli esempi che seguono, tutti tratti dalla storia *Paperino e gli scaltri bandidos* (1979), possono ben esemplificare le strategie appena elencate.



Fig. 23–25: *Paperino e gli scaltri bandidos* (1979).

Ai prestiti veri e propri (*comer, todas*) si affiancano giochi di parole basati su finti forestierismi maccheronici come *scappamos* o *los scemos*, che potenziano l'effetto comico dell'accostamento lingua italiana – lingua straniera (*bandidos – *scemos*).



Fig. 26–27: Paperino e gli scaltri bandidos (1979).

Nel corso degli anni Ottanta invece gli ispanismi e i forestierismi maccheronici diminuiscono sensibilmente per lasciare spazio piuttosto a un gran numero di anglicismi non più tratti dal fondo di prestiti “storici” ormai lessicalizzati nell’italiano, ma costituiti soprattutto da modismi e neologismi relativi alla scienza, alla tecnica, ai trasporti, al mondo giovanile, all’economia, alla musica, insomma alla modernità e all’attualità parallele all’universo del fumetto. Nella storia *Tip & Tap e il panin-emporio* (1989) ad esempio gli anglicismi servono a mettere in evidenza la modernità dello stile di vita dei teenager cittadini Tip e Tap (“grande città”, “nuove mode”) rispetto al provincialismo e all’arretratezza dei giovani abitanti della periferica Topotown.



Fig. 28–29: Tip & Tap e il panin-emporio (1989).

Anche le preoccupazioni di possibili fraintendimenti da parte del lettore sembrano svanire dal momento che scompaiono le traduzioni più o meno esplicite (note in didascalie in calce alle vignette, parafrasi, ripetizioni in italiano nelle nuvolette successive ecc.) che pure avevano abbondantemente caratterizzato le storie precedenti. Eventuali giochi di parole infine non si fondano più su mere somiglianze foniche e su strategie di imitazione stereotipata della lingua straniera, ma su veri e propri giochi del significato, così come numerosi antroponimi di comparse dagli anni Ottanta in poi celano nel ricorso al forestierismo il riferimento ludico-espressivo all'occupazione o a qualche caratteristica del personaggio in questione (cfr. Pietrini 2009: 257–258). Tali cambiamenti nell'uso dei prestiti possono essere interpretati come altrettante spie di un processo di acquisizione della lingua nazionale in cui la padronanza dell'italiano è ormai tale da consentire l'apertura al lessico esotico e il gioco linguistico con modismi e tecnicismi di provenienza esogena (si pensi anche ai tanti occasionalismi, toponimi e antroponimi mistilingue partoriti dalla fantasia degli autori disneyani proprio a partire proprio da questo periodo¹²).

Dagli anni Ottanta in poi nelle sceneggiature dei fumetti disneyani *made in Italy* il già menzionato recupero dei dialetti in funzione espressiva va di pari passo con questo nuovo rapporto degli italiani con le lingue straniere e in particolare con l'inglese traducendosi, sia pure in forma embrionale, in un'immagine deformata/ deformante di quella che Antonelli chiama la “glocalizzazione del lessico” italiano della modernità (2011: 45): “E, come nel linguaggio giovanile, anche nell'italiano di tutti i giorni l'affiorare di elementi locali va di pari passo con l'uso sempre più frequente di anglicismi: una situazione che, con una parola alla moda, potremmo definire *glocal*.” (Ibid. p. 47)

Infine la lettura delle storie a fumetti ci consente di seguire il percorso di informalizzazione dei rapporti sociali che caratterizza la società italiana contemporanea. Come abbiamo più volte ripetuto nel corso di questo contributo, il fumetto si definisce in quanto genere dialogico che imita l'oralità della comunicazione spontanea quotidiana. Gli eroi disegnati si incontrano, si salutano, prendono commiato l'uno dall'altro, e l'analisi delle forme linguistiche utilizzate per gestire queste interazioni può fornire indizi utili ad un'analisi di storia della lingua, pur nei limiti della ricostruzione di un'oralità fittizia. Mentre l'italiano contemporaneo fa registrare un'estensione a tappeto del *tu* come strumento di affer-

12 Tra gli innumerevoli esempi attestati nel nostro corpus ricordiamo *Topotown*, parola macedonia nata dall'amalgama di *Topo[linia/lino]* e l'inglese *town*, della storia appena citata *Tip & Tap e il panin-emporio* (1989).

mazione della vicinanza comunicativa, il fumetto disneyano presenta un uso a dir poco anomalo dei pronomi allocutivi di cortesia escludendo sistematicamente il *Lei* reverenziale senza però appiattare i rapporti sul piano del *tu* confidenziale e conservando invece un sistema bipartito basato sull'alternanza “*tu* di vicinanza” / “*Voi* di distanza” nonché sull'asimmetria dei rapporti (cfr. Pietrini 2009: pp. 76-81). Ciononostante è possibile rinvenire nel fumetto disneyano tracce della parallela informalizzazione dei rapporti sociali sul piano dell'evoluzione del sistema dei saluti, che va in maniera chiara verso una massiccia diffusione di *ciao* come formula di saluto confidenziale per eccellenza (Antonelli 2011: 43 parla addirittura di una “dittatura del tu”) per il saluto tanto individuale quanto di gruppo (cui corrisponde lo slittamento di *salve* a saluto generico di media formalità e marca di rapporti asimmetrici, cfr. Pietrini 2010).

6 Gli anni Novanta tra tecnicismi veri e presunti

La grande maggioranza degli italiani padroneggia ormai la lingua comune che ha finalmente conquistato anche la dimensione del parlato spontaneo. Se “la tendenza a simulare il parlato nello scritto permea in quegli anni lo stile dei giornali e di molta letteratura” (Antonelli 2011: 18), nel fumetto l'oralità rappresenta una dimensione costitutiva fin dagli inizi, che raggiunge però proprio negli anni Novanta vere e proprie punte di oralizzazione con l'apertura verso scelte lessicali evidentemente riconducibili al parlato colloquiale e familiare (*chiappare, racchie, le rompi, schiattare di sete, schizzato, che lenza ecc.*).



Fig. 30: *Basettoni e il grande caldo* (1993). Fig. 31–32: *Paperino e la vacanza spaziale* (1993).

Non si riscontrano invece nel fumetto tracce di quello sdoganamento della parolaccia e del disfemismo che pure sembrano caratterizzare almeno dai primi anni Novanta l'italiano contemporaneo della comunicazione sia scritta che parlata, sia

privata e informale che pubblica e persino politica.¹³ Tale assenza non deve però sorprendere in un fumetto rivolto almeno programmaticamente ai bambini e che cerca comunque di evitare ogni caduta nell'italiano volgare eliminando sistematicamente parole oscene e riferimenti alle sfere erotico-sessuale o scatologica.¹⁴

Oltre alla progressiva internazionalizzazione del lessico, il linguaggio del fumetto disneyano osservato in prospettiva diacronica testimonia di ulteriori spinte verso l'affermazione di un italiano come lingua d'uso per la comunicazione informale quotidiana. Nelle storie degli anni Novanta, in coincidenza con gli sviluppi paralleli dell'italiano contemporaneo, si fanno particolarmente sentire l'influenza dell'italiano dei mezzi di comunicazione di massa soprattutto audiovisivi e la pressione dei linguaggi settoriali.

“Quest'ultimo ambito d'uso, per l'estensione che ha guadagnato e la rilevanza che ha nel lessico usuale, è una novità per l'italiano. Negli anni Venti e Trenta, da punti di osservazione diversi, Sebastiano Timpanaro sr. e Antonio Gramsci notarono che un tratto caratteristico della cultura intellettuale italiana era la chiusura verso i saperi tecnologico-scientifici [...]. Ancora a inizio degli anni Settanta le prime indagini comparative internazionali rivelarono che in uscita dalle medie superiori gli studenti italiani, con una preparazione soddisfacente in altri ambiti, avevano un'ignoranza disastrosa in materia scientifica [...]. Coerente a ciò era il rifiuto della grande stampa d'informazione di aprirsi a trattare questioni scientifiche, anche se di grande rilievo culturale e sociale. Alcune catastrofi, purtroppo, come la fuga di nubi tossiche di diossina a Seveso (1976) e a Bhopal, in India (1984), poi la nube radioattiva sprigionata a Černobyl' e vagante nei cieli europei (1986), catalizzarono un mutamento di atteggiamento. 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)

-
- 13 Cfr. le riflessioni di Serianni (2012) e Sobrero: “Quindici anni fa io stesso scrivevo «Il turpiloquio. È sotto gli occhi – e nelle orecchie di tutti [...]. La parolaccia, anzi la catena di parolacce, spunta da ogni dove: in metropolitana, in fabbrica, a scuola, alla festa, nell'azienda, dall'avvocato. Il palcoscenico preferito è la diretta TV, ma in mancanza anche il cinema va bene: come tutti, il turpiloquio cura la sua immagine, cerca visibilità» (Sobrero 1996: 217). [...] Dopo 15 anni le cose stanno ancora così, anzi l'uso del turpiloquio si è ulteriormente esteso, sino a raggiungere aree prima intatte” (Sobrero 2012: 194).
- 14 Ciò non significa che nel fumetto disneyano manchino gli insulti e le imprecazioni, risolti però in maniera ludico-espressiva piuttosto che volgare (cfr. Pietrini 2009: 180–193).

Anche il fumetto non è affatto impermeabile a questa progressiva “tecnicizzazione” del lessico dell'italiano comune, anzi le storie Disney degli anni Novanta sono ricche di elementi lessicali che provengono dalle lingue speciali, sia tecnico-scientifiche che di altri settori. Ovviamente anche in questo caso come per i gerghi non si tratta di una riproduzione realistica dei termini del lessico settoriale, quanto piuttosto del loro uso espressivo per far scattare la comicità. Gli sceneggiatori si valgono della terminologia delle diverse lingue speciali (cinema, economia e finanze, fisica, sport, botanica, persino gastronomia) per caratterizzare situazioni e personaggi, spesso accostando e accumulando i termini tecnici con effetto comico-iperbolico o usandoli come base per divertenti fraintendimenti o giochi di parole (come il gioco di parole *spinterogeno* – *spinta* nell'esempio che segue).



Fig. 33–35: *Paperino e Gastone...scherzi a parte!* (1994).

Il più delle volte però i tecnicismi disneyani sono termini inventati che fanno il verso al lessico specialistico imitando lessemi esistenti o comunque ricalcando i meccanismi di formazione delle parole caratteristici dei rispettivi settori. Dalla fantasia degli sceneggiatori scaturiscono quindi trovate molto riuscite come *cucina macro-idiotica* in *Paperino Paperoga e il ristorante esasperante* (1996) o tanti nomi di invenzioni, strumenti e mezzi di trasporto terrestri o alieni più che mai strampalati (ad esempio *scooter a propulsione psicotronica*, *laser strappaviti*, *tenaglia radiomagnetica*, *martello pneumofotonico*, tutti in *Pippo autostoppista galattico* 1995) e misteriose sostanze chimiche (come l'insipido ma nutriente *isobutil-mangene* in *Topolino e il caso degli scienziati sperduti* 1990).

Un altro linguaggio cui gli autori della scuola Disney attingono a piene mani è quello della pubblicità: a parte le tante attestazioni del termine *spot* nelle storie a fumetti (chiaro riferimento al mondo dell'audiovisivo e alla pubblicità trasmessa piuttosto che stampata), le nuvolette sono ricche di fantasiosi nomi di prodotti

immaginare e di corrispondenti slogan surreali, solitamente basati su rime esilaranti.



Fig. 36: Paperino e Gastone... scherzi a parte!
Fig. 37: Topolino e il veicolo a quattro zampe.
Fig. 38: Indiana Pips e il mistero della dama thailandese.

Se il contributo dei linguaggi settoriali s'intensifica, è comunque il trasmesso a farla da padrone anche nelle nuvolette. L'analisi della storia linguistica dell'italiano contemporaneo mette l'accento proprio per questo periodo sul ruolo della televisione per gli usi linguistici italiani: da veicolo di italianizzazione la tv della fiction, dei quiz televisivi e soprattutto dei programmi di intrattenimento e dei "reality show" diventa una sorta di modello di "iper-parlato" ben lontano dall'italiano sorvegliato proposto fino ad allora dalle reti nazionali.¹⁵ Il fumetto disneyano, in un gioco di rimandi e citazioni da altri generi e ambiti sociali che gli è proprio, non manca di cogliere i nuovi stimoli e le potenzialità comiche e caricaturali offerte dall'italiano della neotelevisione ambientando molte storie nel mondo della tv o comunque facendo del mezzo audiovisivo e dei suoi programmi il fulcro narrativo di numerose avventure. Innumerevoli gli esempi dal corpus: in *Paperino e Gastone...scherzi a parte!* (1994) l'intera storia è giocata sul tentativo – fallimentare – di giocare uno scherzo stile *candid camera* al fortunatissimo Gastone, con tanto di riprese televisive, parodie degli spot pubblicitari e di altri programmi dell'epoca (non solo lo *Scherzi a parte* del titolo, programma di

15 Sul ruolo della televisione come scuola di italiano cfr. De Mauro (2015) e, per gli sviluppi più recenti e la "tendenza verso il basso" dell'italiano su modello televisivo, ancora De Mauro (2014: 92–98). Sull'italiano della "neotelevisione" cfr. almeno Alfieri/Bonomi (2008) e la bibliografia ivi citata. Una breve, ma chiara disamina delle tipologie fondamentali del parlato televisivo contemporaneo è inoltre in Serianni / Antonelli (2011: 161).

scherzi delle reti Mediaset in onda, con diversi conduttori, dal 1992, ma anche *Mi manda Lubrano* per “Mi manda Lubrano”, celebre trasmissione tv dedicata a smascherare truffe e raggiri ai danni dei consumatori/telespettatori, trasmessa dal 1989 al 1996 su Rai 3 e quindi particolarmente popolare proprio nel periodo di pubblicazione del fumetto in questione).



Fig. 39: Paperino e Gastone...scherzi a parte! (1994).

Nella storia *Pippo telespettatore all'ingrosso* (1995) Pippo è addirittura schiavo dello “spaventevole elettrodomestico colorato”, affetto dalla “sindrome di teleutenza all'ingrosso” che consiste in un attaccamento ossessivo ai programmi tv abbondantemente citati nelle versioni a fumetti nelle loro deformazioni ludiche *Il salotto di Fabrizio*, il serial di fantascienza *Star Topek* (versione a fumetti di “Star Trek”), il ciclo giallo *Il tenente Piccione* (evidente parodia del “Tenente Colombo”), il *Festival di San Romolo* (alias “Festival di Sanremo”), il quiz *Raschiattutto e vincipoco* (da “Rischiattutto”) ecc.

Il fumetto inoltre non si limita a stravolgere ludicamente i nomi di programmi televisivi famosi attraverso i giochi della somiglianza fonica (*Star Trek* → *Star Topek*), della sostituzione (*Lubrano* → *Luprano*, *Rischiattutto* → *Raschiattutto*) e dell'opposizione semantica (*Colombo* → *Piccione*, *Sanremo* → *San Romolo*), ma si spinge fino a imitarne il linguaggio melenso, enfatico, vuoto (“qual è il prezzo di questo schiacciamosche a cristalli liquidi? via col tempo!”), ripetitivo (v. plastismi come “consigli dalla regia”).



Fig. 40–42: *Pippo telespettatore all'ingrosso* (1995).



Fig. 43–44: *Zio Paperone e la panchina comoda* (1995).

7 Gli anni Duemila: il fumetto nella società della comunicazione¹⁶

La situazione linguistica dell'Italia del Duemila è solo lontanamente paragonabile a quella degli anni Cinquanta: per quanto permangano alcuni dislivelli di cultura, la grande maggioranza della popolazione è ormai in grado di usare l'italiano per la comunicazione orale.¹⁷ E se l'italiano è definitivamente la lingua del parlare comune, gli sceneggiatori disneyani non incontrano più alcuna difficoltà a pro-

16 Questo titolo parafrasa quello del volume "L'italiano nella società della comunicazione" di Antonelli (2007).

17 Non tutti gli studiosi sono concordi nell'affermare lo stesso a proposito della comprensione dei testi scritti. Cfr. De Mauro: "Il 70% degli adulti in età di lavoro ha a disposizione solo lo scambio orale per aiutarsi e orientarsi" (2014: 106). Proprio De Mauro riporta i dati Ocse 2006 relativi alle competenze alfanumeriche degli italiani di età comprese tra i 15 e i 65 anni in base alle quali "alle soglie del Duemila solo meno di un terzo della popolazione italiana in età di lavoro padroneggiava a sufficienza le capacità di lettura, scrittura, calcolo e risoluzione di problemi non di routine" (2014: 103).

porre una varietà di parlato per i dialoghi dei propri eroi a fumetti. Eppure le sfide – per il fumetto e per la lingua italiana – sono ormai altre: conclusasi l'era della grande influenza della televisione e dei mezzi audiovisivi in generale, l'Italia diventa “uno dei paesi più telefonici” (De Mauro 2014: 99) d'Europa e del mondo. Gli sviluppi della telematica (i telefoni cellulari prima, Internet e i social network poi) spingono l'italiano in una direzione finora inedita: nasce l'italiano digitato (cfr. Gastaldi 2002) nel senso di nuove forme di scrittura (mediata elettronicamente) per la comunicazione quotidiana confidenziale:

“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. In realtà clamorosa, se si pensa che l'italiano scritto è sempre stato una varietà tanto forte nella sua codificazione quanto debole nella sua diffusione” (Antonelli 2011: 40).

Non è questo l'ambito in cui riflettere su forme, modalità e conseguenze di questa vera e propria rivoluzione comunicativa che interessa l'italiano contemporaneo (nel senso di un “fenomeno collettivo di ritorno alla comunicazione scritta” che sempre Antonelli 2007: 142 denomina efficacemente “neoeptolarità tecnologica”). Resta piuttosto da chiedersi se e in che forme l'italiano dei fumetti disneyani rispecchi e eventualmente addirittura deformi – secondo le strategie che l'hanno caratterizzato fin dagli inizi – quest'ulteriore evoluzione della lingua comune.

In quanto interazione di testo e immagine, il fumetto è da sempre caratterizzato da una forte iconicità. I pittogrammi (si pensi alle tante lampadine che simboleggiano nelle nuvolette il genio inventivo di personaggi come Archimede Pitagorico, o anche all'immagine del tronco con la sega e l'ideofono “zzz” per indicare il russare che accompagna il sonno profondo, alle pecore che saltano per l'insonnia ecc.), gli ideofoni e le loro mille variazioni grafiche e ortografiche,¹⁸ l'uso espressivo della punteggiatura che moltiplica punti e puntini e combina segni interpuntivi differenti per indicare stati d'animo (ad es. ?! per incredulità e spaesamento) sono tutti tratti che l'italiano del fumetto ha in comune con la scrittura digitata della modernità, per non dire che in gran parte li anticipa. Per il resto però il fumetto disneyano non può che constatare la rivoluzione comunicativa in atto e cercare di stare al passo con i tempi riempiendo le storie del Duemila di telefoni cellulari e computer, mentre il linguaggio resta comunque fedele a quella che ormai è diventata una sorta di varietà convenzionale di italiano

18 Tanto è stato scritto finora sulla presenza degli ideofoni nel fumetto italiano e non. Cfr. almeno Mioni (1990 e 1992) per una primissima ricognizione e Pietrini (2009: 155–169).

di Paperino e Topolino. Ecco quindi paperi e topi che si chiamano al cellulare, navigano in internet e sulle versioni a fumetti dei social network, fanno acquisti online, scaricano musica da *irocktunes* e video da *yucube*, sono alle prese con *hacker* e pirati informatici di ogni sorta (“procurami un hacker che mandi il sistema di prenotazioni del sito *newsuperquack* in *overbooking!*” in *Zio Paperone e il risparmio a pacchetto* 2011).



Fig. 45: Paperina e il depo-
sito new look (2008).



Fig. 46: Zio Paperone e il
risparmio a
pacchetto (2011).



Fig. 47: Paperino e Papero-
ga agenti speciali
P.I.A. Operazione
vacanze (2013).

All'ingresso dei media elettronici nel fumetto disneyano non corrisponde però un rinnovamento linguistico neppure lontanamente paragonabile agli effetti rivoluzionari che lo sviluppo della comunicazione elettronica ha avuto sulla lingua italiana. Gli sceneggiatori disneyani si limitano a creare nuovi ideofoni per rendere i suoni dei nuovi apparecchi (un cellulare che squilla fa *briiip*) o per caratterizzare in qualche modo le attività connesse alla comunicazione digitale (per cui ad esempio digitare un testo su un tablet fa *blip blop* o anche *svip svip*, nonostante in realtà nella maggioranza dei casi i tablet non emettano alcun suono quando si digita un testo sulla tastiera).



Fig. 48: Paperino e Paperoga
agenti speciali P.I.A.
Operazione vacanze (2013).



Fig. 49: Topolino e la pro-
messa del gatto
(2013)



Fig. 50: Topolino e le vor-
agini enigmatiche
(2014)

Cambia anche la forma delle nuvolette: se le convenzioni del fumetto prevedono nuvolette tonde per i dialoghi, nuvolette a cordone per i pensieri e nuvolette dal contorno a zigzag per gli enunciati che provengono da un apparecchio elettronico (solitamente da un televisore), il fumetto disneyano introduce proprio nell'ultimo decennio una nuvoletta “a punte” con un contorno ibrido a metà tra quello semplicemente arrotondato delle normali nuvolette di dialogo e quello a zigzag per gli enunciati trasmessi (cfr. illustrazioni delle chat su una sorta di “skype” disneyano in *Qui Quo Qua e le prelibatezze a km 3000*). In tal modo gli sceneggiatori rendono in un certo senso conto della specificità del “parlato digitale”, trasmesso come quello della tv (nuvoletta a zigzag), ma nello stesso tempo spontaneo come quello solitamente contenuto nelle nuvolette arrotondate.



Fig. 51–53: *Qui Quo Qua e le prelibatezze a km 3000* (2013).

A parte questa novità di tipo più tipografico che linguistico, gli sceneggiatori non sembrano invece recepire le novità dell'italiano digitato, probabilmente soprattutto perché si tratta di nuove forme di scrittura, mentre il fumetto, come abbiamo ripetuto già più volte, imita l'oralità dei dialoghi in situazione. Nelle nuvolette si affaccia sì un “lessico 2.0” infarcito di anglicismi e di neologismi della comunicazione elettronica quali *scaricare*, *fare il download*, *taggare*, *chattare*, *password*, *file* ecc. (“scarica il file video...se vuoi farti due risate!”), “fai il download della rassegna stampa!”, “clicca qui per scaricare le foto degli allenamenti musicali!”, tutti in *Un gol a passo di danza* 2009), ma solo in una vignetta del corpus compare un elemento che si possa far risalire non a un generico gergo internettiano, ma al nuovo italiano digitato come varietà della comunicazione scritta informale (si tratta di *LOL*, acronimo di “laughing out loud” per indicare una sonora risata nella cosiddetta *Computer Mediated Communication*).



Fig. 54: *Le giovani marmotte e il vento della preistoria* (2013).

Ciò non significa che gli autori disneyani abbiano ormai esaurito la propria fantasia linguistica e gettato la spugna di fronte alla sfida dei nuovi media elettronici. Il gioco di rispecchiamento e deformazione della realtà sociale e linguistica parallela all'universo del fumetto prosegue nel travestimento toposco e paperesco del web 2.0. Non c'è infatti network o social network che non trovi una propria versione fumettistica: l'internet disneyano è a seconda dell'ambientazione delle storie *mousetnet* (già in *Gambadilegno e la caduta in rete* 1998) o *toponet* per i topi e *papernet* per i paperi, tra le tante versioni disneyane di Youtube figurano nel corpus *yucube*, *youtop*, *Pap-Tube* e *tu-tubi*, la musica si scarica da *Irocktunes* (dove "rock" sta per l'irriducibile nemico di Paperone *Rockerduck* e non per "rock" in quanto genere musicale), il dominio di Paperopoli è *XYZ.pap* (cfr. vignetta qui in calce), paperi e topi "cinguettano" rispettivamente sul twitter a fumetti *cinguetter* e *squitter*, si consulta la *Picopedia* ecc.



Fig. 55: *I bassotti e il colpaccio rap* (2014).



Fig. 56: *Paperino, Paperica e il Natale in sordina* (2013).

Fig. 57: *Filo & Brigitta e il giallo della telecucina* (2012).

Particolarmente abbondanti e riuscite sono le versioni disneyane di Facebook: *mouseface* (cfr. la serie *Pippo online*, ad es. la storia *Affari di famiglia* 2012), *paperbook* (*I Bassotti e il colpaccio rap* 2014), *faceduck* (*Zio Paperone e la battaglia dei social network* 2013).



Fig. 58: *I Bassotti e il colpaccio rap* (2014).



Fig. 59: *Affari di famiglia* (2012).



Fig. 60: *Zio Paperone e la battaglia dei social network* (2013).

Le modalità del travestimento ludico dei nomi dei social network ben illustrano le strategie del “paperoletto” e del “topoletto” tipiche dei Disney italiani¹⁹: si tratta di parole macedonia²⁰ fondate sul “tamponamento” del termine *facebook* con un lessema italiano o straniero – o con parte di esso – facente riferimento alla specie animale dei personaggi in questione, paperi (*paper[o]* o *duck*) e topi (*mouse*). Interessante è la libertà di applicazione dello schema di formazione delle parole macedonia, già di per sé abbastanza “anarchico”: il nome del social network da deformare viene infatti non solo scomposto nelle componenti *face* e *book*, ma queste vengono combinate liberamente con un altro lessema – intero o abbreviato – anche invertendo l’ordine dei costituenti originari (come in *mouseface* in cui *face* si trova in posizione finale), e formando composti anche mistilingue, secondo una tecnica formativa tipica dell’inventiva linguistica fumetto disneyano.

8 Il fumetto disneyano come specchio dell’italiano?

Al termine di questa cavalcata attraverso i decenni del fumetto Disney *made in Italy* resta quindi da chiedersi se e in quale misura l’italiano delle nuvolette possa considerarsi effettivamente uno specchio dell’evoluzione dell’italiano contemporaneo. Certamente le trasformazioni della lingua del fumetto riflettono il percorso

19 Sui concetti di “paperoletto” e di “topoletto” cfr. Pietrini (2009: 223–228).

20 Le parole macedonia o *blend* (ad esempio *brunch* o, per l’italiano, *apericena*, cfr. Pietrini 2012) sono quelle parole formate “con una o più parole maciullate [...] messe insieme con una parola intatta” (Migliorini 1949: 89) o con pezzi di parole per formare incastri più o meno stravaganti in grado di suscitare curiosità e interesse (cfr. Dardano/Trifone 1985: 345–346).

dell'italiano verso la conquista di una varietà di parlato informale per la comunicazione quotidiana, e per certi versi almeno fino agli anni Settanta addirittura ne anticipano alcune tendenze. Smarcamento progressivo dalla norma di matrice scolastico-letteraria (almeno per quanto riguarda il lessico), sregionalizzazione, apertura al gergo, italianizzazione degli elementi di origine locale, tecnicizzazione, semplificazione e tendenza all'iper-parlato della neotelevisione, uso emotivo della punteggiatura, diffusione degli anglicismi, ruolo della comunicazione elettronica: questo e altro si ritrova nell'italiano contemporaneo come nelle nuvolette disneyane. Eppure voler cogliere nell'italiano dei fumetti Disney un'immagine realistica dell'italiano nel suo cammino verso la modernità sarebbe sbagliato o almeno fuorviante: l'intento degli sceneggiatori non è mai mimetico, quello di paperi e topi non è un riflesso dell'italiano parlato nella sua evoluzione, quanto piuttosto la sua immagine deformata dallo specchio ludico dei suoi autori, un'oralità finta che in certi casi e in determinati periodi è addirittura in grado di mettere in discussione i meccanismi dell'italiano e che comunque non nasconde i fili della finzione, ma li esibisce accostando varietà e registri in un gioco a volte paradossale di rimandi e di contrasti che ne costituisce il maggior pregio.

Riferimenti bibliografici

- Alfieri, Gabriella / Bonomi Ilaria (a cura di) 2008: *Gli italiani del piccolo schermo. Lingua e stili comunicativi nei generi televisivi*. Firenze: Cesati.
- Antonelli, Giuseppe 2011: Lingua. In Afribo, Andrea / Zinato, Emanuele (a cura di): *Modernità italiana. Cultura, lingua e letteratura dagli anni Settanta a oggi*. Roma: Carocci, 15–52.
- Antonelli, Giuseppe 2007: *L'italiano nella società della comunicazione*. Bologna: Il Mulino.
- Beccaria, Gian Luigi 2004 [1994]: *Dizionario di linguistica e di filologia, metrica, retorica*. Piccola Biblioteca Einaudi. Torino: Einaudi.
- Bona, Luigi F. (senza data): Appunti sulle origini e sulla storia del fumetto italiano. Fondazione Franco Fossati: http://www.lfb.it/fff/fumetto/storia/st_it/st_it_010.htm (ultima consultazione 14 luglio 2015).
- Bono, Gianni / Frediani, Graziano 2012: Un aroma americano. Il boom e i nuovi standard. Bono, Gianni / Stefanelli, Matteo (a cura di) (2012): *Fumetto! 50 anni di storie italiane*. Milano: Rizzoli, 154–167.
- Boschi, Luca et al. 1990: *I Disney italiani*. Bologna: Granata Press.
- Brancato, Sergio (a cura di) 2008: *Il secolo del fumetto: lo spettacolo a strisce nella società italiana. 1908-2008*. Latina: Tunuè.
- Brancato, Sergio 1994: *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*. Roma: Datanews.
- Cortelazzo, Michelle 2000: La lingua italiana di fine millennio. Cortelazzo, Michelle (a cura di): *Italiano d'oggi*. Padova: Esedra, 9–24.

- Cresti, Emanuela 1992: La lingua della satira a fumetti. Antonini, Anna et al. (a cura di): *Gli italiani scritti. Incontri del Centro Studi di Grammatica Italiana* (Firenze 22-23 maggio 1987). Firenze: Accademia della Crusca, 111–52.
- Dardano, Maurizio / Trifone, Pietro 1985: *La lingua italiana*. Bologna: Zanichelli.
- De Mauro, Tullio 2015 [1963]: *Storia linguistica dell'Italia unita*. Biblioteca Storica Laterza. Roma-Bari: Laterza.
- De Salvia, Fausto 2004: 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. *Storie e Futuro 4–5*: <http://storiaefuturo.eu/> (ultima consultazione 14 luglio 2015).
- Detti, Ermanno 1984: *Il fumetto tra cultura e scuola*. Firenze: La Nuova Italia.
- Favari, Pietro 1996: *Le nuvole parlanti. Un secolo di fumetti tra arte e mass-media*. Bari: Dedalo.
- Gastaldi, Erika 2002: Italiano digitato. *Italiano & oltre* 17: 134–137.
- Giacomelli, Gabriella 1975: Dialettologia toscana. *Archivio Glottologico Italiano* LX: 179–191.
- Marazzini, Claudio 2013: *Da Dante alle lingue del Web. Otto secoli di dibattito sull'italiano*. Roma: Carocci.
- Migliorini, Bruno 1942: Appendice al *Dizionario moderno*. Panzini, Alfredo 1942 [1905]: *Dizionario moderno*. Milano: Hoepli.
- Migliorini, Bruno 1949: Uso ed abuso delle sigle. Migliorini, Bruno: *Conversazioni sulla lingua italiana*. Firenze: Le Monnier, 86–90.
- Mioni, Alberto 1992: Uao! Clap, clap! Ideofoni e interiezioni nel mondo dei fumetti. Banfi, Emanuele / Sobrero, Alberto (a cura di): *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole, invenzioni, gioco*. Bari: Laterza, 85–96.
- Mioni, Alberto 1990: Fece splash e, gluglu, affondò. L'ideofono come parte del discorso. Berretta, Monica et al. (a cura di): *Parallela 4. Morfologia. Atti del V incontro italo-austriaco della Società di Linguistica Italiana* (Bergamo, 2-4 ottobre 1989). Tübingen: Narr, 255–267.
- Natale, Silvia / Pietrini, Daniela et al. (a cura di) 2012: *Noio volevàn savuàr. Studi in onore di Edgar Radtke per il suo sessantesimo compleanno*. Frankfurt a. M.: Lang.
- Nencioni, Giovanni 1971: Prefazione. Becciu, Leonardo: *Il fumetto in Italia*. Firenze: Sansoni, 7–14.
- Parlangèli, Oronzo (a cura di) 1971: *La nuova questione della lingua*. Brescia: Paideia.
- Pietrini, Daniela 2015: 1937: Paperino. AA.VV.: *Treccani 1925-2015: 90 anni di cultura italiana*: <http://www.treccani.it/90anni/parole/1937-paperino.html> (ultima consultazione 28 agosto 2015).
- Pietrini, Daniela 2012: Tra un'apericena e un frushi: le nuove abitudini gastro-linguistiche degli italiani. Natale / Pietrini (a cura di), 77–95.
- Pietrini, Daniela 2010: Salve! Un saluto veloce a tutti. Riflessioni sul sistema dei saluti nell'italiano contemporaneo. *Contributi di Filologia dell'Italia Mediana XXII*: 233–264.
- Pietrini, Daniela 2009: *Parola di papero: Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*. Firenze: Cesati.
- Radtke, Edgar 1989: Gerghi di lingua italiana vs. gerghi dialettali? Nuovi processi di gergalizzazione nell'italiano contemporaneo e nelle varietà dialettali. Holtus, Günther

- et al. (a cura di): *La dialettologia italiana oggi. Studi offerti a Manlio Cortelazzo*. Tübingen: Narr, 141–149.
- Sanga, Glauco 2004 [1993]: Gerghi, Sobrero, Alberto (a cura di): *Introduzione all'italiano contemporaneo. La variazione e gli usi*. Manuali Laterza. Roma-Bari: Laterza, 151–189.
- Serianni 2012: Sul turpiloquio nell'italiano scritto contemporaneo. Natale / Pietrini (a cura di), 179–186.
- Serianni, Luca 1991: *Grammatica italiana. Italiano comune e lingua letteraria*. Torino: UTET.
- Serianni, Luca / Antonelli, Giuseppe 2011: *Manuale di linguistica italiana. Storia, attualità, grammatica*. Milano / Torino: Mondadori.
- Serianni, Luca / Trifone, Pietro (a cura di) 1993–1994: *Storia della lingua italiana*. Torino: Einaudi.
- Sobrero, Alberto 2012: Liberi tutti! L'affermazione del turpiloquio nella politica italiana. Natale / Pietrini (a cura di), 189–195.
- Sobrero, Alberto (a cura di) 1993: *Introduzione all'italiano contemporaneo. La variazione e gli usi*. Roma-Bari: Laterza.
- Strazzulla, Gaetano 1977: *Fumetti di ieri e di oggi*. Bologna: Cappelli.
- Tesi, Riccardo 2005: *Storia dell'italiano. La lingua moderna e contemporanea*. Bologna: Zanichelli.

Fumetti Disney citati²¹

- Paperino cowboy*. Guido Martina, Giovan Battista Carpi (22-8-1954): Albo d'Oro 54034.
- Topolino e il doppio segreto di Macchia Nera*. Guido Martina, Romano Scarpa (10/25-6-1955-10/25-7-1955): Topolino 116/117/118/119.
- Topolino e il topazio dello zio in ozio*. Guido Martina, Giovan Battista Carpi (25-8/10-9-1955): Topolino 121/122.
- Paperino e i gamberi in salmi*. Romano Scarpa (10/25-2-1956): Topolino 132/133.
- Paperino e lo snif miracoloso*. Guido Martina, Luciano Capitanio (10-9-1957): Topolino 170.
- Topolino e il pupo rapito*. Guido Martina, Giovan Battista Carpi (25-11/10-12-1957): Topolino 175/176.
- Topolino e la dinamite verde*. Guido Martina, Luciano Bottaro (25-12-1957): Topolino 177.
- Topolino e la dimensione delta*. Romano Scarpa, Rodolfo Cimino (10/25-3-1959): Topolino 206/207.
- Topolino e l'anno di un sol giorno*. Guido Martina, Giovan Battista Carpi (10-1-1959): Topolino 202.
- Topolino e Bip Bip alle sorgenti mongole*. Romano Scarpa (10/17-11-1959): Topolino 222/223.

21 Le informazioni sugli autori delle storie citate sono tratte dalla banca dati Inducks (coa.inducks.org).

- Pico De Paperis e il ferragosto in collina.* Gian Giacomo Dalmasso, Giovan Battista Carpi (1-8-1962): Almanacco Topolino 168.
- Paperino guardiano guardingo.* Gian Paolo Barosso, Giovan Battista Carpi (27-9-1964): Topolino 461.
- Zio Paperone e il verdetto alla pari.* Luciano Gatto (13-3-1966): Topolino 537.
- Topolino e il Minimizz C.P.F.* Guido Martina, Sergio Asteriti (16/23-8-1970): Topolino 768/769.
- Zio Paperone e la tintarella policroma.* Rodolfo Cimino, Luciano Gatto (20-2-1972): Topolino 847.
- Zio Paperone e il custode magico.* Michele Gazzarri, Giovan Battista Carpi (17-7-1977): Topolino 1129.
- Topolino e il ritorno della F.O.L.P.O.* Giorgio Pezzin, Sergio Asteriti (20-8-1978): Topolino 1186.
- Paperino e gli scaltri bandidos.* Guido Martina, Guido Scala (11-3-1979): Topolino 1215.
- Topolino e l'enigma di Mu.* Massimo De Vita (19-8-1979): Topolino 1238.
- Zio Paperone e gli auros del cinquecentesimo secolo.* Filadelfo Amato, José Colomer Fonts (30-11/7-12-1980): Topolino 1305/1306.
- Paperobot contro i paperoidi.* Romano Scarpa, Sandro Del Cote (22-2-1981): Topolino 1317.
- Topolino e la leggenda del Panettone.* Bruno Sarda, Massimo De Vita (14-12-1986): Topolino 1621.
- Tip & Tap e il panin-emporio.* Alessandro Sisti, Valerio Held (15-1-1989): Topolino 1729.
- Topolino e il caso degli scienziati sperduti.* Giorgio Pezzin, Massimo De Vita (26-8-1990): Topolino 1813.
- Paperino e la vacanza spaziale.* Pierpaolo Pelò, Claudio Pararese (1-8-1993): Topolino 1966.
- Basettoni e il grande caldo.* Silvano Mezzavilla, Giorgio Cavazzano (8-8-1993): Topolino 1967.
- Indiana PIPPS e il mistero della dama thailandese.* Mario Volta, Roberto Marini (14-11-1993): Topolino 1981.
- Paperino e Gastone...scherzi a parte!* Fabio Michelini, Romano Scarpa (2-1-1994): Topolino 1988.
- Topolino e il veicolo a quattro zampe.* Carlo Panaro, Giampiero Ubezio (15-8-1995): Topolino 2072.
- Pippo telespettatore all'ingrosso.* Luca Boschi, Romano Scarpa (15-8-1995): Topolino 2072.
- Pippo autostoppista galattico.* Alfredo Saio, Andreina Repetto, Danilo Barozzi (22-8-1995): Topolino 2073.
- Zio Paperone e la panchina comoda.* Fabio Michelini, Corrado Mastrantuono (29-8-1995): Topolino 2074.
- Gambadilegno e la caduta in rete.* Diego Fasano, Luigi Piras (15-12-1998): Topolino 2246.
- Paperina e il deposito new look.* Daniele Regolo, Maurizio Amendola (10-6-2008): Topolino 2741.
- Un gol a passo di danza.* Riccardo Pesce, Nicola Tosolini (8-9-2009): Topolino 2806

- Zio Paperone e il risparmio a pacchetto.* Maria Muzzolini, Maurizio Amendola (20-12-2011): Topolino 2925.
- Pippo online – Affari di famiglia.* Giorgio Salati, Stefano Intini (5-6-2012): Topolino 2949.
- Filo & Brigitta e il giallo della telecucina.* Roberto Gagnor, Valerio Held (23-10-2012): Topolino 2969.
- Le giovani marmotte e il vento della preistoria.* Roberto Gagnor, Stefano Intini (26-3-2013): Topolino 2991
- Zio Paperone e la battaglia dei social network.* Gabriele Mazzoleni, Andrea Freccero (9-4-2013): Topolino 2993.
- Topolino e la promessa del gatto.* Francesco Artibani, Giorgio Cavazzano (con la supervisione di Andrea Camilleri) (16-4-2013): Topolino 2994.
- Qui Quo Qua e le prelibatezze a km 3000.* Teresa Radice, Stefano Turconi (28-5-2013): Topolino 3000.
- Paperino e Paperoga agenti speciali P.I.A. Operazione vacanze.* Silvia Martinoli, Nicola Tosolini (20-8-2013): Topolino 3012.
- Paperino, Paperica e il natale in sordina.* Gaja Arrighini, Giorgio Cavazzano (17-12-2013): Topolino 3029.
- Topolino e le voragini enigmatiche.* Casty, Massimo De Vita (4/11-2-2014): Topolino 3036/3037.
- I Bassotti e il colpaccio rap.* Federico Buratti, libero Ermetti (14-10-2014): Topolino 3072.