

Dialetto e fantadialetto nel fumetto italiano: l'esempio del napoletano

di Daniela Pietrini

1. La neo-usabilità del dialetto

Numerosi studi di sociolinguistica e dialettologia contemporanei, accantonata la questione della – presunta – morte annunciata dei dialetti e assodandone piuttosto lo “sdoganamento” (SOBRERO 2003: 274), mirano a sfatare i luoghi comuni e le «affermazioni gratuite e immotivate» sulle vicende dei dialetti nell'Italia post-unitaria (DE BLASI 2019) e/o a scandagliarne le più svariate forme di risorgenza (GRIMALDI 2007). Se da un lato i dialetti, nel processo di appropriazione della lingua comune da parte di tutti gli strati della popolazione italiana dal secondo dopoguerra agli anni Duemila (cfr. DE MAURO 2014), hanno visto diminuire il numero dei parlanti nativi, dall'altro nuovi ambiti d'uso si sono affiancati alle loro funzioni comunicative tradizionali. Prendendo le mosse dal celebre schema di BERRUTO (2006a)¹ sui valori degli usi attuali del dialetto, le ricerche più recenti si pongono la questione della “neo-usabilità dei dialetti” per concentrarsi su aspetti quali – ad esempio – l'oralità della canzone contemporanea (cfr. SOTTILE 2018), la scrittura digitata dai gio-

¹ «Indico provvisoriamente quattro categorie di valori principali da attribuire all'impiego del dialetto, che vanno dal *valore comunicativo effettivo come lingua d'uso* funzionale dell'impiego quotidiano al *valore di risorsa espressiva con funzione principalmente ludica* e di vivacizzazione (per così dire) dell'interazione al *valore di rappresentazione* e sottolineatura *simbolica e ideologica di mondi di riferimento* e di valori socio-culturali al *valore di mera raccolta* di materiali e tradizioni con *intenti folkloristici* e museografici» (BERRUTO 2006a: 120, corsivo mio).

vani nelle reti sociali (ALFONZETTI 2013), la denominazione di prodotti alimentari di “artigianato industriale” in bilico tra tradizione locale e orizzonte globale (PIETRINI 2017) ecc.². È in quest’ottica che si inserisce anche il presente contributo, volto a indagare usi e funzioni del dialetto nel fumetto italiano, un tipo testuale tradizionalmente poco incline ad accogliere la marcatezza diatopica (cfr. paragrafo 2). L’indagine si concentra su un solo dialetto mentre variano i sottogeneri di fumetto esaminati (per bambini o per adulti, umoristico o di avventura, seriale o graphic novel). In considerazione della particolare vitalità del dialetto nella metropoli partenopea, la scelta della varietà diatopica da analizzare è caduta sull’ambito napoletano:

Napoli nel Novecento ha conservato i requisiti tipici di una metropoli, anche se con un minore smalto rispetto ad alcune epoche del passato, ma è anche stata nel complesso un luogo di conservazione linguistica. Pertanto ben le si adatta la definizione di “metropoli dialettale”, caratterizzata da una straordinaria vitalità del dialetto, sia nell’uso comunicativo che nel ri-uso della canzone, della letteratura, del teatro, del cinema (DE BLASI 2012: 118).

Dopo alcune osservazioni preliminari sulle specificità dell’elemento verbale nel fumetto e sull’atteggiamento del fumetto italiano delle origini nei confronti dei dialetti italiani, si procederà all’analisi della presenza, degli usi e delle funzioni del napoletano in un campione di fumetti originali italiani³.

² Menzioniamo qui a titolo meramente esemplare solo tre studi recenti sui nuovi usi del dialetto nell’Italia contemporanea. Il panorama dei contributi sulle diverse forme di risorgenza dialettale è molto più ricco e non può essere riprodotto in questa sede. Ci limitiamo pertanto a rimandare almeno ai volumi collettanei risultanti dai convegni di Sappada curati da Gianna Marcato (con particolare riferimento a MARCATO 2015) e alla bibliografia relativa.

³ Sono escluse dal corpus le traduzioni di fumetti stranieri. Anche le storie Disney citate in seguito non costituiscono traduzioni dall’americano, ma originali italiani prodotti nell’ambito della celebre “scuola Disney” che già dagli anni Cinquanta comincia a inventare storie e personaggi

2. Breve excursus sull'elemento verbale nel fumetto

Per quanto le prime storie a fumetti siano state pubblicate già alla fine dell'Ottocento⁴, solo nel terzo millennio il fumetto ha cominciato a attrarre in maniera non solo sporadica l'attenzione dei linguisti (cfr. PIETRINI 2009 e 2012; BRAMLETT 2012)⁵. Una delle ragioni di questo disinteresse prolungato nei confronti della lingua del fumetto è da ricercare nell'apparente predominanza dell'elemento grafico rispetto a quello verbale: per quanto il fumetto si caratterizzi come genere ibrido di testo e immagine, l'esistenza di fumetti "muti" privi di balloon sembra giustificare una presunta superiorità del disegno rispetto al dialogo e quindi anche la scarsa considerazione dei suoi aspetti linguistici. Eppure, per dirla con le parole di BARBIERI (1991: 203), «l'uso delle parole nei fumetti è fondamentale. La differenza delle parole tra una forma letteraria e un fumetto è che nel fumetto le parole sono solo una componente di un gioco più ampio, non vivono di vita propria».

originali. Sulle vicende dei Disney italiani cfr. BOSCHI-GORI-SANI 1990 per una ricostruzione storica e PIETRINI 2009 per un'analisi linguistica.

⁴ Accogliamo qui la tesi che, ricollegando il fumetto soprattutto all'industria giornalistica americana, fa risalire convenzionalmente la nascita del fumetto al 16 febbraio 1896, data della prima apparizione del personaggio di Yellow Kid sulle pagine del supplemento domenicale del *New York World* (cfr. FAVARI 1996: 19). Si tenga però presente anche l'esistenza di tesi alternative che, privilegiando l'aspetto del fumetto in quanto interazione di disegno e parola, ne riscontrano i prodromi in varie forme di racconto illustrato e considerano *L'Histoire de M. Jabot* (1831/1833) dello svizzero Rodolphe Töpffer come il primo racconto a fumetti (cfr. GROENSTEEN 2014). Su questa tematica si leggano anche le osservazioni di BARBIERI 2010: 10: «Non c'è, prima di Outcault, una storia del fumetto, e non perché non vi siano esempi di narrazione per immagini (ce ne sono, e tanti), ma perché ciascuno di loro appare sostanzialmente come un episodio isolato, il cui autore si è dovuto ogni volta reinventare la tecnica».

⁵ Gli studi citati sono monografie e volumi collettanei interamente dedicati alla lingua nel fumetto. Una breve rassegna dei – pochi – contributi sull'argomento precedenti a questi studi, prevalentemente articoli di minore estensione dedicati a singoli aspetti della lingua del fumetto e pubblicati in riviste o saggi, è in PIETRINI (2009: 22-24).

Quello della minore rilevanza del dialogo rispetto al disegno non è l'unico pregiudizio che pesa sul fumetto. Esso è stato visto a lungo – e purtroppo per certi versi e in certi ambienti è ancora così – come un genere minore della letteratura di consumo, lettura leggera per bambini e comunque niente affatto paragonabile a quella “vera”, seria e impegnata. Abbiamo già sottolineato altrove come proprio quest'immagine negativa del fumetto, accanto a preoccupazioni di ordine pedagogico, possa almeno in parte spiegare la cura particolare degli sceneggiatori del fumetto seriale italiano nel mantenere il livello linguistico del fumetto il più vicino possibile al polo dello standard nel pieno rispetto della morfosintassi della tradizione grammaticale al fine di evitare ulteriori critiche (cfr. PIETRINI 2018a: 246-248). Non deve pertanto sorprendere nemmeno la generica neutralità diatopica del fumetto italiano (soprattutto nella sua produzione meno recente): per quanto il fumetto sia un genere eminentemente dialogico, basato su scambi conversazionali tra personaggi disegnati rappresentati in situazioni comunicative faccia a faccia, gli sceneggiatori tendono a riprodurre una varietà di italiano molto più vicina al (neo-)standard che non agli italiani regionali o ancor meno ai dialetti veri e propri, indipendentemente da quanto la marcatezza diatopica possa essere più o meno presente nell'uso parlato quotidiano che pure si mira a rappresentare.

All'interno di queste linee generali e considerato che la sperimentazione linguistica nel fumetto si realizza principalmente nell'ambito del gioco di parole, dell'invenzione neologica e dello scarto diafasico tra le varietà, soprattutto nella produzione a fumetti più recente la variazione diatopica sembra conquistare spazi e ambiti d'uso, in parte anche grazie all'affermazione di nuove forme di fumetto (come la *graphic novel*) meno legate alle convenzioni della serialità del genere e più aperte invece alla libera soggettività creativa dei singoli autori.

Le osservazioni che seguono mirano a descrivere usi e funzioni del napoletano (più o meno marcato in senso regionale o dialettale) nei diversi tipi del fumetto contemporaneo con alcuni riferimenti – laddove possibile – a esempi anticipatori del passato.

3. Napoli e il napoletano nel fumetto seriale (disneyano)

Proprio il fumetto Disney *made in Italy*, anche in considerazione di un pubblico costituito in gran parte da bambini, si è sempre tenuto alla larga da elementi vistosamente dialettali preferendo il ricorso a un italiano colloquiale informale diatopicamente neutro. Le vicende di paperi e topi inoltre, com'è proprio degli episodi del fumetto seriale⁶, presentano solitamente ambientazioni costanti (le città fittizie di Paperopoli e Topolinia), da cui i personaggi a volte si spostano in cerca di avventure fantastiche o esotiche di cui però solo raramente sono teatro reali città italiane. Quanto a Napoli, a parte la fattucchiera Amelia – personaggio tra l'altro non ideato da autori italiani, ma dall'americano Carl Barks –, la cui dimora si trova proprio sulle pendici del Vesuvio, paperi e topi disneyani si recano nel capoluogo campano rispettivamente due volte: i paperi dapprima negli anni Sessanta nella storia *Zio Paperone e il diritto di successione* (1965) e poi – ben 50 anni dopo – nella storia *Zio Paperone e il maggiordomo partenopeo* (2018), mentre sono entrambe recenti le avventure di Topolino ambientate a Napoli, *Topolin Murat e i misteri di Pompei* (2015) e *Topolinio Canova e la scintilla poetica* (2019). Il fumetto *Miseria e nobiltà* (1993) invece, nonostante l'evidente legame con la società e la cultura napoletana, in quanto parodia disneyana dell'omonima opera di Edoardo Scarpetta, va collocato piuttosto all'interno del filone delle cosiddette “Grandi parodie Disney”, dalle caratteristiche

⁶ In questo contributo il concetto di fumetto seriale è esente da giudizi di valore, inteso nel senso neutro e generico di pubblicazione a fumetti periodica con protagonisti fissi dalle caratteristiche fondamentali riconoscibili e ambientazioni ricorrenti. Sul problema della serialità come struttura immanente ai media e sul rapporto tra serialità e diversità cfr. BRONDI (2016: 143): «la peculiarità della serialità è quella di essere trasformativa, capace cioè di rendere i propri prodotti identificabili sulla base di caratteristiche comuni come appartenenti a un insieme più ampio (ad esempio, i singoli episodi di una serie televisiva), ma allo stesso tempo capace di dare luogo al cambiamento (le differenze che essi presentano e le novità che introducono), attraverso l'ibridazione formale di generi, temi e formati».

testuali e linguistiche specifiche⁷. Avendo già analizzato altrove (PIETRINI i.c.s.) gli aspetti linguistici delle avventure napoletane dei paperi, ci concentreremo qui sulle vicende di Topolino per verificare usi e funzioni della variazione diatopica nel fumetto seriale per bambini nello specifico sottogenere avventuroso-poliziesco.

Le due storie di Topolino collocate nel napoletano presentano un'ambientazione storico-artistica comune: vi fa da sfondo la Napoli del Gran Tour di fine Settecento-inizio Ottocento con i suoi scavi archeologici e le sue collezioni d'arte, e in ambo le storie compaiono diversi alter ego di personaggi storici⁸. Secondo una strategia ricorrente nelle storie Disney

⁷ Per una trattazione complessiva della serie delle cosiddette “grandi parodie Disney” si raccomanda la lettura di ARGOLAS *et al.* 2016. Un'analisi linguistica de *L'Inferno di Topolino*, la storia a fumetti che ha inaugurato questo fortunato filone nel 1949, è in PIETRINI 2018b.

⁸ Se nella storia *Topolin Murat e i misteri di Pompei* compare Gioacchino Murat (di cui Topolin Murat sarebbe il cugino) e si cita Napoleone («tu, cugino Topolin, documenterai l'impresa con le tue pitture di rovine! Napo ne sarà entusiasta!»), il fumetto *Topolinio Canova e la scintilla poetica* addirittura pullula di alter ego disneyani di personaggi reali: Antonio Canova (il protagonista Topolinio Canova in cerca di ispirazione “scultorea”), Contarina Barbarigo, nobildonna veneziana che ospitò effettivamente Canova durante il suo soggiorno napoletano nel gennaio-febbraio del 1780 (impersonata da Clarabella-Clarina Barbarigo), il nobile inglese John Campbell, committente della celebre scultura *Amore e Psiche giacenti* (nei panni del colonnello Campbell), il banchiere anglo-olandese Henry Philip Hope (personaggio misterioso noto anche come “Enrico Hoppe olandese” che, dopo aver offerto duemila zecchini per acquistare la scultura, scomparso nel nulla, rappresentato liberamente nella versione a fumetti da Squinch de la Hoppe), e lo scozzese Gavin Hamilton, influente collezionista d'arte del Settecento (nella finzione Pippin Hamilton). La terminazione del nome di fantasia Pippin fa protendere per un'alterazione disneyana dell'analogo Gavin, anche se dietro il personaggio di Pippin Hamilton potrebbe celarsi anche il ritrattista irlandese Hugh Douglas Hamilton, autore di un ritratto di Henry Tresham nel laboratorio di Antonio Canova davanti a un modello in gesso della scultura di *Amore e Psiche*, il capolavoro di Canova che è al centro dell'avventura di Topolino. Sui protagonisti della scena artistica dell'Italia del Gran Tour cfr. DE SETA 2014, mentre per quanto riguarda le vicende del capolavoro di Canova “Amore e Psiche giacenti” e i personaggi coinvolti cfr. GIANNINI-BARATTA 2017.

ambientate in reali città italiane (cfr. PIETRINI i.c.s.), lo scarto rispetto ai luoghi consueti degli altri episodi della serie viene evidenziato nelle primissime vignette del fumetto attraverso la sinergia di disegno, didascalia narrativa e battute dialogiche in nuvoletta. Il disegno della vignetta contenente il titolo della storia *Topolinio Canova e la scintilla poetica* rappresenta una carrozza diretta verso una sorta di Porta Capuana mentre la didascalia esplicita epoca e città d'ambientazione («Napoli, febbraio 1787»), cui si aggiungono alcuni luoghi simbolici menzionati da Pippin nella battuta dialogica («E poi Posillipo, Marechiaro, l'Etna... che emozione!») con tanto di equivoco comico (l'Etna invece del Vesuvio). Ma è soprattutto nelle prime vignette della tavola successiva che gli autori approfondono “tracce di napoletanità” tanto nel disegno (il mercato affollato di pesci e verdura, il Vesuvio e il mare sullo sfondo, Pulcinella che suona il mandolino, i panni stesi ad asciugare tra le finestre dei vicoli, la folla sorridente e “solare”) quanto, ed è quello che qui più ci interessa, nei testi contenuti nelle nuvolette. Le marche linguistiche di napoletanità si concentrano in un'unica vignetta (la prima dopo quella contenente il titolo) nei balloon di diverse comparse, venditori ambulanti che decantano le proprie merci valendosi di dialettismi gastronomici ormai entrati stabilmente nell'italiano⁹ quali *sfogliatella* («sfogliatelle ricce!»; «sfogliatelle frolle!») e *vongole* («'e vongole veraci!»), ma anche di qualche elemento diatopicamente più marcato come l'articolo determinativo femminile plurale napoletano 'e per 'le' e l'interiezione napoletana *ué* usata come segnale di richiamo d'attenzione (Fig. 1). Attraverso la concentrazione in un'unica vignetta di pochi tratti di napoletanità esibita e immediatamente riconoscibile nelle battute di personaggi locali assolutamente marginali, la vicenda viene immediatamente collocata nel capoluogo campano per poi proseguire in un italiano assolutamente neutro dal punto di vista diatopico¹⁰.

⁹ Sui dialettismi (con specifici riferimenti alle singole aree geografiche e ai campi semantici rispettivi) ricordiamo almeno AVOLIO 1994 e ZOLLI 1986.

¹⁰ Si notino comunque nel corso della storia alcune velate allusioni alla cultura e al folclore napoletani (il traffico “proverbiale” che impedisce



Fig. 1 - La contestualizzazione della storia nel capoluogo partenopeo si realizza grazie a qualche dialettismo dell'italiano gastronomico di provenienza napoletana e ad alcuni elementi dialettali stereotipati concentrati in un'unica vignetta. *Topolinio Canova e la scintilla poetica* (2019)

Anche nell'altra avventura partenopea di Topolino il compito di localizzare la vicenda nel napoletano è svolto parallelamente da disegno, didascalia e balloon, anche se con qualche peculiarità. La storia infatti non si svolge propriamente a Napoli, ma nel sito archeologico di Ercolano («Ercolano, nel 1808...» recita la prima didascalia), rappresentato anche dal disegno. Quanto al testo in balloon, il riferimento linguistico all'ambientazione napoletana, assegnato tradizionalmente alle battute di personaggi marginali di origine locale, dovrà attendere fino a una vignetta a metà storia, in cui compaiono le prime due «maestranze locali» che «fanno anche le sceneggiate» (fig. 2a). Si tratta di due operai impegnati negli scavi che si rifiutano di prestare servizio a favore di un criminale, preferendo piuttosto intonare una sorta di canto popolare che richiama le tradizionali sceneggiate («o' zappatore non lavora per o' furfanteee!»), in particolare la celebre «Zappatore» di Mario Merola, e in cui l'elemento dialettale si limita ancora una volta al solo uso dell'articolo determinati-

il passaggio della carrozza, il palco al teatro lirico, gli spettacoli pirotecnici, il «tarantella party», il babà e la mozzarella) con qualche regionalismo poco pesante come *tric-trac* ('tipo di petardo') e il napoletano *pummarola* ('pomodori') modificato umoristicamente nel nome finto-spagnico di un fantomatico «conte Pummarolas de Olivas y Capperos».

vo singolare maschile del napoletano (o' per "lo / il", si veda anche una delle vignette conclusive in fig. 2b).



Figg. 2a e 2b - L'articolo dialettale napoletano *o'* funge da marca di napoletanità per contestualizzare linguisticamente il fumetto *Topolin Murat e i misteri di Pompei* (2015)

Oltre a svolgere la funzione di marca linguistica della localizzazione dei fumetti in città reali, la variazione diatopica è utilizzata anche come elemento di caratterizzazione di personaggi comprimari. In entrambe le storie analizzate il cattivo di turno è uno dei personaggi comprimari fissi delle avventure di Topolino (rispettivamente Gambadilegno e Macchianera) che si presenta però, dato il sottogenere particolare di vicenda storica per certi versi "in costume", in una versione leggermente modificata. La variazione diatopica si rivela uno strumento particolarmente utile per modificare un elemento costante – nella fattispecie un personaggio – mantenendolo identificabile pur nella diversità dovuta al cambio di epoca e ambientazione (la Napoli di fine Settecento) (per un uso analogo del veneziano nel fumetto disneyano cfr. PIETRINI 2009: 297-300). Ecco quindi l'alter ego napoletano settecentesco di Gambadilegno «Pietro detto "Gamma 'e ligname", custode del museo» mentre Macchianera diventa semplicemente «o' Macchianera [...] il guappo più pericoloso della zona» (Figg. 3a e 3b) grazie a un impiego sottile del dialetto napoletano come strumento di variazione dell'onomastica disneyana.

Nel caso del fumetto *Topolinio Canova e la scintilla poetica* l'inserto in napoletano, trattandosi della mera traduzione in dialetto del nome tradizionale del personaggio, non pone alcun problema di comprensibilità al lettore, mentre in *Topolin Murat e i misteri di Pompei* la presenza della variazione diatopica è ancora più limitata, ridotta al solo articolo determinativo o' premesso al nome del personaggio e al regionalismo di notevole diffusione *guappo*. Nel corso della vicenda *O' Macchianera* parlerà sempre in italiano standard, a parte una breve battuta scambiata tra sé e sé quando, mascherato e irriconoscibile, si autodefinisce o' *Malamente* («Ma nulla ferma o' Malamente!») utilizzando un napoletanismo meno trasparente (non a caso prontamente tradotto nella stessa vignetta dalla didascalia «il cattivaccio», in napoletano») che indica tradizionalmente il personaggio del cattivo/dell'antagonista nella sceneggiata. Quanto a *Gamma 'e ligname* invece, la finzione napoletaneggiante viene portata avanti anche dal linguaggio del personaggio stesso che usa diverse volte espressioni in italiano regionale napoletano (per esempio la costruzione con accusativo preposizionale «Sentite a me!») o in dialetto, a volte accompagnate dalla traduzione in lingua («Modestamente... ma poiché non è servito, sarò più esplicito: andatevene! Jatevenne!»), altre volte meno trasparenti («Uff! 'Sto piccirillo sta sempre nervoso!» e «È più noioso di un muschillo!»).



Figg. 3a e 3b - Il napoletano serve a modificare i nomi dei personaggi seriali per adattarli alla specifica ambientazione storica dei singoli episodi.

Per quanto l'uso del napoletano nelle avventure di Topolino ambientate nel capoluogo campano sia limitato a pochi elementi stereotipati (le forme dialettali 'e e o'), a qualche napoletanismo di grande diffusione (come *guappo* o *piccirillo*) e a pochi tratti dell'italiano regionale napoletano (come l'accusativo preposizionale o l'uso di *stare* come ausiliare al posto di 'essere'), è significativo lo stabilizzarsi di alcune convenzioni linguistico-fumettistiche che consistono nel ricorso a tratti marcati diatopicamente per segnalare anche linguisticamente lo scarto rispetto ai luoghi e ai personaggi consueti del fumetto seriale¹¹.

4. Il napoletano nel romanzo grafico

Se l'uso di tratti dialettali per caratterizzare ambientazioni e personaggi (almeno quelli secondari e comprimari) nel fumetto seriale è comunque limitato, gli autori di graphic novel ricorrono spesso e con maggiore libertà a tutta la gamma della variazione diatopica, anche se resta difficile identificare delle linee di tendenza a causa proprio dell'individualità del romanzo grafico, che per la sua natura di narrazione autoconclusiva non seriale sfugge ai tentativi di generalizzazione. Le graphic novel ambientate a Napoli sono numerose¹²: ci limitiamo qui a osservare usi e funzioni del napoletano in *5 è il numero perfetto* (2006), fumetto ideato da Igort nel 1994 ma ultimato nel 2002 e poi stampato in volume unico da Rizzoli nel 2006¹³. Il fumetto è una sorta di noir am-

¹¹ Un uso analogo della marcatezza diatopica in funzione contestualizzante e caratterizzante è riscontrabile sia nelle altre storie disneyane ambientate a Napoli aventi per protagonisti i paperi che in alcune graphic novel (cfr. PIETRINI i.c.s.).

¹² Citiamo qui almeno *L'arte della felicità* (2014), *Gli altri* (2013, dal testo teatrale di Maurizio de Giovanni), *I vivi e i morti* (2015, anche questa tratta da un racconto di Maurizio de Giovanni), *Nero napoletano* (2010, analizzata nei suoi aspetti linguistici in PIETRINI i.c.s.), e molte altre.

¹³ Si tratta tra l'altro di un fumetto pluripremiato che ha vinto il premio di Miglior Libro dell'anno alla fiera del libro di Francoforte del 2003, e del quale è stata realizzata una versione cinematografica uscita nel 2019 per

bientato nella Napoli degli anni Settanta e racconta la storia di un guappo e killer professionista in pensione che, dopo l'omicidio del figlio, decide di tornare "in azione". Come nel fumetto seriale, anche in questo caso la contestualizzazione della vicenda nella città di Napoli si concentra nella prima vignetta – occupante l'intera tavola – che letteralmente trabocca di riferimenti testo-grafici al capoluogo campano (fig. 4): la macchinetta del caffè, il quadro del Vesuvio fumante, la statuetta della Madonna, l'allusione al gioco del lotto, il manifesto pubblicitario con uno slogan in dialetto *lacreme napolitane* (riferimento alla canzone tradizionale del 1925 e al relativo film del 1981), e poi diverse nuvolette che fungono da didascalie interne – e parlanti – apposte su singoli oggetti, spesso in napoletano: *'a maronna, napule, accà nisciuno è fesso* (citazione ormai proverbiale del celebre Totò, vero e proprio emblema della "napoletanità").

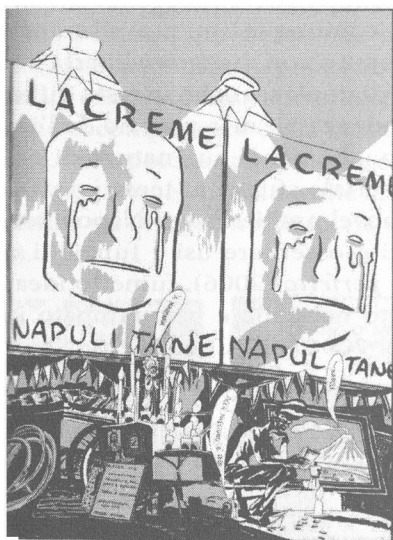


Fig. 4 - Numerosi elementi testo-grafici concorrono a contestualizzare la vicenda nel capoluogo campano. 5 è il numero perfetto, 2006

la regia dello stesso autore e con la partecipazione di attori quali Toni Servillo e Valeria Golino.

Se quindi anche nel romanzo grafico ambientato a Napoli, seppure con intensità e modalità variabili, il dialetto concorre a contestualizzare la vicenda fin dalla prima vignetta, ancora maggiore è il suo ruolo come strumento di caratterizzazione dei personaggi. In particolare nella *graphic novel* (per es. anche in *Nessun ricordo*, 2009, cfr. PIETRINI i.c.s.) si riscontra la tendenza a sfruttare la variazione diatopica per marcare la distanza generazionale tra i personaggi, uso particolarmente evidente proprio in *5 è il numero perfetto*. Dopo la tavola-vignetta iniziale, la vicenda comincia con un dialogo tra Peppino Lo Cicero, il killer in pensione protagonista dell'intera storia, e suo figlio Nino che si accinge a uscire di casa. Il padre lo invita a prendere ancora un caffè, che si rivelerà poi l'ultimo della sua vita perché Nino cadrà in un agguato e verrà ucciso. Entrambi i personaggi usano un linguaggio diatopicamente marcato in senso napoletano, ma con delle differenze significative (tab. 1): la lingua del padre è infarcita di tratti fonetici e morfosintattici dialettali come gli articoli determinativi 'o e 'e, i dimostrativi *chille* (anche nella forma del neutro *chello*) e 'stu, l'avverbio *accussi* (it. 'così'), la negazione del napoletano *nun*, il vocalismo del dialetto come nel verbo *accide* (realizzazione dialettale del latino OCCIDERE per 'uccide'), mentre il figlio si limita a qualche micro-regionalismo lessicale (cfr. MARELLO-SGROI 2015) meno pesante quanto a diffusione, marcatezza e comprensibilità a livello nazionale come *fetente* ('schifoso'), o all'allocutivo di cortesia *voi* invece del Lei (oltre al verbo *tenere* al posto di 'avere' in *tengo fretta*).

Peppino Lo Cicero (il padre)	Nino (il figlio)
Lo pigli 'ò café?	No papà, tengo fretta.
Nun 'è capisci 'è cose, eh? Tu arrivi nu poco in ritardo e a chille ci hai regalato dei preziosi momenti di vita.	
Ma non capisci? Accussi ci fai puro la figura d'ò gran signore.	Voi siete uomo di altra generazione. Quello è un fetente che non merita niente. Non se le merita mica certe cortesie.

Sienteme Nino, lo sai che si dice in giro?	E che si dice?
Si dice che l'uomo nun è chello che mangia. Nun è chello che caca. L'uomo è come accide!	
E 'ò figlio mio, grazie a Dio, accide come si deve. Mi hai capito?	Sì papà.
Allora mettiti seduto e beviti 'stu caffettino.	

Tab. 1 - Diversi gradi di marcatezza diatopica nel dialogo tra Peppino Lo Cicero e suo figlio in *5 è il numero perfetto* (2006).

Questo scarto di marcatezza diatopica non è casuale, ma risponde alla volontà di caratterizzare in modo diverso il padre, definito «uomo di un'altra generazione» con il suo ideale di criminalità, i suoi ricordi e le sue convinzioni un po' fuori moda, e il figlio Antonino, meno appassionato e molto più disilluso. Pur senza alcun intento mimetico-realistico il dialetto napoletano, riprodotto in maniera solo sporadica, intuitiva e non sempre coerente (manca ad esempio qualunque forma di raddoppiamento fonosintattico), diventa in questo fumetto uno strumento fondamentale per ricreare l'universo perduto di Peppino Lo Cicero, lo strumento linguistico per costruire il riferimento a una realtà che non esiste più.

5. Un indiano...napoletano: il fantadialetto di Jacovitti

Gli esempi passati in rassegna finora non sono che alcune testimonianze di una certa apertura del fumetto recente, tanto quello seriale quanto la graphic novel, verso l'impiego di tratti diatopicamente marcati per caratterizzare ambientazioni e personaggi. Accanto a quest'uso del dialetto – nuovo sì per il genere testuale del fumetto, ma tutto sommato convenzionale –, se ne riscontra un altro più originale e creativo, anche se non sempre immediatamente evidente. Si tratta di un uso criptico del dialetto (un “fantadialetto”, cfr. PIETRINI 2018a) che, invece di rappresentare più o meno realisticamente gli usi

linguistici presenti o passati di una determinata zona geograficamente localizzabile, si trasforma nelle mani degli autori del fumetto in un'inesauribile risorsa espressiva in grado di assumere, se opportunamente camuffato, le fattezze di qualsiasi lingua fantastica, esotica, immaginaria. Il panorama del fumetto italiano offre diversi esempi di fantadialetto, dal veneziano camuffato da lingua degli indigeni Selnik di Hugo Pratt (*La ballata del mare salato*, 1967) al fantalombardo della tribù precolombiana dei Vengyonoo (*Topolino, Indiana PIPPS e il rumore dell'acqua*, 2011) e delle popolazioni pseudo-arabe che si contendono l'oasi *Schupah Dekalur* (*Le Giovani Marmotte e l'oasi contesa*, 2013) ecc.¹⁴. Per quanto la tecnica del fantadialetto sembri prendere piede soprattutto nei fumetti più recenti, uno dei primi esperimenti di sfruttamento del potenziale ludico-espressivo del dialetto come base per una lingua inventata risale a *Cocco Bill fa sette più* (1968), storia creata da Jacovitti alla fine degli anni Sessanta. La tribù degli indiani Ciriucchi in cui si imbatte il protagonista parla infatti uno strano linguaggio, per lui incomprensibile, che altro non è se non un fantanapoletano, ossia un napoletano mascherato da parlata sioux. Preso gusto al gioco del travestimento ludico del dialetto, Jacovitti affina la sua trovata in *Jacovittevolissimevolmente Cocco Bill* (1978-1979) eliminando soprattutto le traduzioni che ancora accompagnavano le battute in finto-dakota nel fumetto precedente. È quindi a questo fantanapoletano perfezionato che si riferiscono le citazioni (Fig. 5 e Tab. 2) e le osservazioni che seguono.

¹⁴ Ci riferiamo qui agli esempi di fantadialetto analizzati in PIETRINI 2018a. Altri riferimenti a singoli esperimenti di fantadialetto nel fumetto disneyano sono in BERRUTO 2006b.



Fig. 5 - Il linguaggio dakota della tribù dei Ciriucacchi altro non è se non (fanta)napoletano mascherato. *Jacovittevolissimevolmente Cocco Bill* (1978-1979)

Il travestimento linguistico del napoletano su cui si fonda il “ciriucacchio” inventato da Jacovitti consiste nell’applicazione parallela di due meccanismi: da un lato l’univerbazione di due o anche più parole dialettali che, scritte come se fossero una parola sola, diventano irriconoscibili (es. *ettù* = *e + tu*; *songhìo* = *song’ + io* it. ‘sono io’; *aukàp* = *a + ’u + cape* it. ‘al capo’; *accidupùm* = *accide + ’u + puma* it. ‘uccide il puma’), strategia portata fino al parossismo (*ukallnirom* = ‘*u + calle + nire + mi* it. ‘il piedi neri [nome di una tribù indiana rivale] mi’; *seukalumetno* = *se ’u calumet no*” it. ‘se non va bene il calumet’), dall’altra la resa sistematica di /k/ e /qu/ con il grafema esotizzante κ (*skutennà* = *scutenna*’ it. ‘scotennare’; *makuantsiffèss* = *ma quante si’ ffesse* it. ‘ma quanto sei sciocco’ ecc.)¹⁵. Gli indiani di Jacovitti si valgono inoltre

¹⁵ Scompare nella parlata ciriucacchia di *Jacovittevolissimevolmente Cocco Bill* la H in funzione di grafema parassita esotizzante, che pure aveva trovato ampio spazio nella prima versione del fantanapoletano dakota

di una lingua semplificata dal punto di vista morfosintattico, con frequenti ricorsi alla terza persona per parlare di sé stessi in contesti dialogici (es. «Ciriua kacciamagnà!» o anche «Ciriua apresibbòtt! Ciriua odice aukàp!») secondo le strategie stereotipate tipiche del *foreigner talk*¹⁶. A completare il travestimento del napoletano da lingua dakota si aggiunge la moltiplicazione di tratti caricaturali “simil-indiani” (quasi totalmente assenti nella prima versione del linguaggio ciriuacchio del 1968) come l’interiezione stereotipata *ugh!*, le denominazioni del “bianco” Cocco Bill chiamato *pallido* ‘pallidone’ (esasperazione caricaturale dello stereotipo del “viso pallido”) e della tribù indiana rivale dei “piedi neri” (i *kallniri*, evidentemente modellato su “pellerossa”), la menzione del Gran Manitù, l’essere supremo che gli europei attribuiscono tradizionalmente agli indigeni, il nome del capo ciriuacchio Manzoblù, ecc. Particolarmente gustosa si rivela inoltre la trovata di trattare le prime sillabe del nome della tribù dei Ciriucchi (“ciri”) alla stregua di un accorciamento da apporre a diversi sostantivi in funzione attributiva. Il capo dei Ciriucchi diventa così *ucirikap* ‘il ciricapo’, la freccia scagliata da un Ciriucchio è una *cirifreccia*, addirittura l’esclamazione ‘che c’è’ si può trasformare espressivamente in *cirikaiè*.

Quanto al napoletano alla base del camuffamento espressivo, manca evidentemente qualsiasi intento di mimesi realistica del dialetto reale, e il travestimento da lingua sioux si basa sulla scelta di pochi tratti salienti facilmente identificabili sparsi a tutti i livelli linguistici, da quello fonico alla morfosintassi e al lessico: la finale indistinta (*fess* per ‘fesso’, *kavall* per ‘cavallo’, *frècc* per ‘freccia’ ecc.), il raddoppiamento fonosintattico (*ibbòtt* per ‘le botte’), il troncamento (*skutennà* per ‘scotennare’, *pallidò* per ‘pallidone’), gli articoli determinativi del napoletano ‘u (*ufèss* ‘il fesso’, *upùm* ‘il puma’), ‘a

(ad esempio in *matuh* per ‘ma tu’ o *hemmat* per ‘è pazzo’ o anche nella grafia del nome della tribù dei ciriuacchi, indicati come *cirihuakki* in *Cocco Bill fa sette più*, cfr. PIETRINI 2018a: 251-254).

¹⁶ Il *foreigner talk* (cfr. VALENTINI 1994 e BERNINI 2010) è giustificato dalla finzione di una situazione comunicativa esolingue tra Cocco Bill e i membri della tribù dakota.

(*adànz* 'la danza', *afumata* 'la fumata') e *'i* (*ibbòtt* 'le botte') e l'indeterminativo femminile *na* (*nafumata* 'una fumata'), le preposizioni articolate del dialetto (*cu* 'con il', *ca* 'con la', *a* 'della': *kukalumett'apace* e *kasigarett'apace* 'con il calumet della pace' e 'con la sigaretta della pace'), il dimostrativo *chille* (*killè* 'quello è'). Non manca l'accento alla morfologia verbale del napoletano con *song'* e *si* rispettivamente per la prima e seconda persona singolare del presente di 'essere' (*songhio* 'sono io' e *siufess* 'sei il fesso', *makuantsiffèss*) e *avìmm / facìmm* per la prima persona plurale dei verbi 'dovere/avere' e 'fare' (*mot'avìmm skutennà* 'ora ti dobbiamo scotennare', *facìmmadànz* 'facciamo la danza'). Si aggiungono alcuni napoletanismi e regionalismi ad ampia diffusione e comprensibilità come il panmeridionalismo *mo'* 'adesso' e *fesso* 'sciocco', ormai entrati nel lessico comune dell'italiano.

Lingua ciriuacchia (= fantanapoletano)	Trascrizione ortografica in dialetto napoletano ¹⁷	Traduzione in italiano
KÍACCIDUPÙM-BEK-KAFRÈCC!	Chi accide 'u puma becca 'a frecce!	Chi uccide il puma [si] becca la freccia!
MANZOBLÙ, KILLÈ UFÈSS KEMADATIB- BÒTT!	Manzoblu, chille è 'u fesse che m'ha ddat' i bbotte!	Manzoblu, quello è il fesso che mi ha preso a botte!
SONGHÌO! ETTÙ, PALLIDÒ, SIUFESS K'ACCIDUPÙM EDDÀ IBBÒTTAICIRIUÀ! UGH, MAKUANTSIFFÈSS!	Song'ie! E ttu, pallido, si' 'u fesse ch'accide 'u puma e ddà 'i bbotte ai ciriua! Ugh, ma quante si' fesse!	Sono io! E tu, palli- done, sei il fesso che uccide il puma e prende a botte i ciriuac- chi! Ugh, ma quanto sei fesso!

¹⁷ Proponiamo qui una trascrizione ortografica in napoletano delle battute del fumetto a mero scopo esemplificativo dei meccanismi del fantadialetto. Ci si è limitati in particolare a segnalare, oltre al raddoppiamento fonosintattico, la finale indistinta del napoletano, resa qui con una *-e* convenzionale, e i troncamenti, marcati dall'apostrofo, per garantire la leggibilità dell'originale a fumetti. Non ci soffermiamo invece sui problemi della scrittura del dialetto napoletano e della grafia dialettale in generale (cfr. almeno MARCATO 2007, pp. 145-147; CANEPARI 1979 e, per le tendenze delle grafie spontanee non colte del napoletano, MATURI 2009).

KOMMVO' GRAN MANI-TÙ, MOT'AVIMM SKUTENNÀ!	Comme vo' gran manitù, mo t'avimme scutenna'!	Come vuole il Grande Manitù, adesso ti dobbiamo scotennare!
CIRIUÀ, FACIMMADÀNZ E SKUTENNAMUFESS!	Ciriua', facimme 'a danza e scutenname 'u fesse!	Ciriucchi, facciamo la danza e scotenniamo il fesso!
PLAMAIELL! CISKAP-PUFESS! AKAVALLCIRIUÀ! AKAVALL!	Plamaiell'! Ci scappa 'u fesse! A ccavalle ciriua'! A ccavalle!	Plamaiello! Ci sta scappando il fesso! A cavallo, ciriucchi! A cavallo!

Tab. 2 - Una sequenza di battute in fantanapoletano-dakota da *Jacovittevolisimevolmente Cocco Bill* (1978-1979)

Il fatto che l'invenzione della parlata dakota si basi su alcune tecniche di travestimento linguistico (univerbazione e aggiunta di grafemi esotizzanti) di un dialetto realmente esistente e riproposto nelle proprie caratteristiche foniche, morfosintattiche e lessicali non deve trarre in inganno sulle finalità dell'operazione che, lungi dal proporsi come imitazione realistica del napoletano (sia pure sotto mentite spoglie) persegue piuttosto uno scopo eminentemente ludico. Si spiegano così anche le incongruenze da cui il fantanapoletano di Jacovitti non è immune, come l'applicazione tutt'altro che sistematica del raddoppiamento fonosintattico (mancante ad esempio in *akavall*), le desinenze verbali non sempre in linea con la morfologia del napoletano (come in *skutennamufess*) e qualche esitazione lessicale (come 'prendere le botte' «Ciriua' apresibbòtt», poco idiomatico rispetto al napoletano *abbuscare*).

6. Il napoletano nel fumetto di ieri e di oggi

La breve rassegna di esempi presentata, pur non nutrendo alcuna pretesa di esaustività, ha cercato di dimostrare come la variazione diatopica funga da risorsa espressiva anche in un tipo testuale tradizionalmente poco incline al dialetto come il fumetto. Concentrandoci sul napoletano (dialetto e italiano regionale) abbiamo mostrato alcuni esempi di uso di

tratti linguistici diatopicamente marcati in tipi e sottogeneri diversi di fumetto. Se nel fumetto seriale a target prevalentemente infantile (come nel caso delle storie targate Disney) il napoletano viene usato – parallelamente al disegno, altro elemento costitutivo del genere fumetto – per calare in maniera rapida, immediata e inequivocabile le singole storie nella reale cornice del capoluogo campano allontanandosi dalle ambientazioni fantastiche tipiche degli altri episodi della serie, la *graphic novel*, molto più libera dalle convenzioni del genere, consente agli autori di assegnare alla variazione diatopica un ruolo maggiore. Elementi più o meno marcati in diatopia possono servire così a caratterizzare non soltanto le ambientazioni, ma anche singoli personaggi. Mentre nel fumetto seriale pochi tratti salienti del napoletano regionale bastano a segnare la differenza tra personaggi consueti e i loro alter ego storici (trasformando per esempio il criminale Pietro Gambadilegno nel suo *pendant* settecentesco napoletano Pietro Gamma 'e Ligname), il romanzo grafico può sfruttare i diversi livelli di marcatezza diatopica per evidenziare in maniera efficace lo scarto generazionale tra i protagonisti.

Accanto a un uso comunque realistico – pur nei limiti dello specchio deformante del fumetto – della variazione diatopica nel fumetto, si registra uno sfruttamento ludico-espressivo del dialetto riprodotto non con un intento mimetico, ma come varietà fantastica e immaginaria. Attraverso la sovraestensione di alcuni tratti, la caricatura di altri, strategie linguistiche di travestimento (univerbazione e inserimento di grafemi esotizzanti) e l'inserimento di stereotipi parodici di varia provenienza (relativi al *foreigner talk* o alla riproduzione convenzionale della lingua dei pellerossa), il napoletano può trasformarsi in risorsa espressiva per un gustoso *divertissement* colto (che abbiamo ribattezzato “fantadialetto”).

Se tanto gli usi fumettistico-realistici del dialetto come elemento di contestualizzazione e caratterizzazione di ambienti e personaggi quanto quelli ludico-espressivi del fantadialetto non possono certo bastare ad affermare una sorta di “rinascita” del dialetto (napoletano e non) nel fumetto italiano, essi sono comunque spia di un cambiamento nella sua percezione e nel giudizio di cui è oggetto. Non più marca di

emarginazione sociale e culturale, il dialetto diventa una risorsa linguistica utile per arricchire le potenzialità espressive della parola nel fumetto, uno strumento versatile spendibile a tutti i livelli, come singola macchia di colore, ma anche come chiave di lettura di un carattere, oltre che come elemento portante di un gioco colto di deformazione linguistica. A questo proposito ci sembra significativo che questo uso della marcatezza diatopica non sia appannaggio della graphic novel, ma cominci a diffondersi a tutti i livelli anche nel fumetto seriale e in quello per bambini, ai quali e nei confronti dei quali insomma l'uso del dialetto ormai non fa più paura.

Bibliografia

- ALFONZETTI 2013 = GIOVANNA ALFONZETTI, *Il polylinguaging: una modalità di sopravvivenza del dialetto nei giovani*, in «Bollettino del Centro di Studi linguistici siciliani», 24, 2013, pp. 213-251.
- ARGIOLAS *et al.* 2016 = PIER PAOLO ARGIOLAS-ANDREA CANNAS-GIOVANNI VITO DISTEFANO-MARINA GUGLIELMI, *Le grandi parodie Disney ovvero I classici fra le nuvole*, Cagliari, NPE, 2016.
- AVOLIO 1994 = FRANCESCO AVOLIO, *I dialettismi dell'italiano*, in *Storia della lingua italiana*, III. *Le altre lingue*, a c. di LUCA SERIANNI-PIETRO TRIFONE, Torino, Einaudi, 1994, pp. 561-595.
- BARBIERI 1991 = DANIELE BARBIERI, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1991.
- BARBIERI 2010 = DANIELE BARBIERI, *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*, Roma, Coniglio, 2010.
- BERNINI 2010 = GIULIANO BERNINI, *Foreigner talk*, in *Enciclopedia dell'italiano*, 2010, www.treccani.it/enciclopedia/foreigner-talk_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29 (ultima consultazione: 10 gennaio 2020).
- BERRUTO 2006a = GAETANO BERRUTO, *Quale dialetto per l'Italia del Duemila? Aspetti dell'italianizzazione e risorgenze dialettali in Piemonte (e altrove)*, in *Lingua e dia-*

- letto nell'Italia del Duemila*, a cura di ALBERTO SOBRO-ANNARITA MIGLIETTA, Galatina, Congedo, 2006, pp. 101-127.
- BERRUTO 2006b = GAETANO BERRUTO, *Su alcuni usi non convenzionali del dialetto (Un divertissement italo-tedesco per Emanuele Banfi)*, in *Zhì. Scritti in onore di Emanuele Banfi in occasione del suo 60° compleanno*, a cura di NICOLA GRANDI-GABRIELE IANNÀCCARO, Cesena-Roma, Caissa, 2006, pp. 85-100.
- BIONDI 2016 = PAOLO BIONDI, *Serialità e fumetto: problemi di definizione*, in «Mediascapes journal», 2016, 6, pp. 140-154.
- BOSCHI-GORI-SANI 1990 = LUCA BOSCHI-LEONARDO GORI-ANDREA SANI, *I Disney italiani. Dal 1930 al 1990, la storia dei fumetti di Topolino e Paperino realizzati in Italia*, Bologna, Granata Press, 1990.
- BRAMLETT 2012 = *Linguistics and the Study of Comics*, edited by FRANK BRAMLETT, New York, Macmillan, 2012.
- CANEPARI 1979 = LUCIANO CANEPARI, *I suoni dialettali e il problema della loro trascrizione*, in *Guida ai dialetti veneti*, a cura di MANLIO CORTELAZZO, Padova, Cleup, 1979, pp. 45-81.
- DE BLASI 2012 = NICOLA DE BLASI, *Storia linguistica di Napoli*, Roma, Carocci, 2012.
- DE BLASI 2019 = NICOLA DE BLASI, *Il dialetto nell'Italia unita. Storia, fortune e luoghi comuni*, Roma, Carocci, 2019.
- DE MAURO 2014 = TULLIO DE MAURO, *Storia linguistica dell'Italia Repubblicana. Dal 1946 ai nostri giorni*, Roma-Bari, Laterza, 2014.
- DE SETA 2014 = CESARE DE SETA, *L'Italia nello specchio del Gran Tour*, Milano, Rizzoli, 2014.
- FAVARI 1996 = PIETRO FAVARI, *Le nuvole parlanti. Un secolo di fumetti tra arte e mass media*, Bari, Dedalo, 1996.
- GIANNINI-BARATTA 2017 = FEDERICO GIANNINI-ILARIA BARATTA, *Amore e Psiche giacenti: la storia del capolavoro di Antonio Canova*, in «Finestre sull'arte. Rivista online d'arte antica e contemporanea», 2017, www.finestresullarte.info/682n_antonio-canova-amore-e-psiche-giacenti-louvre.php (ultima consultazione: 10 gennaio 2020).

- GRIMALDI 2007 = MIRKO GRIMALDI, *Dialetto, lingua e identità: nuovi usi, forme nuove, identità diverse*, in «L'Idome-neo», 2007, 9, pp. 99-121.
- GROENSTEEN 2014 = THIERRY GROENSTEEN, *M. Töpffer invente la bande dessinée*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2014.
- MARCATO 2007 = CARLA MARCATO, *Dialetto, dialetti e italiano*, Bologna, il Mulino, 2007.
- MARCATO 2015 = *Dialetto. Parlato, scritto, trasmesso*, a cura di GIANNA MARCATO, Padova, Cleup, 2015.
- MARELLO-SGROI 2015 = CARLA MARELLO-SALVATORE CLAUDIO SGROI, *La regionalità nella lessicografia italiana*, in *L'Italia e le sue regioni*, 2015, www.treccani.it/enciclopedia/la-regionalita-nella-lessicografia-italiana_%28L%27Italia-e-le-sue-Regioni%29/ (ultima consultazione: 10 gennaio 2020).
- MATURI 2009 = PIETRO MATURI, *Grafie del napoletano dai classici a Facebook*, in «Bollettino Linguistico Campano», 2009, 15-16, pp. 227-244.
- PIETRINI 2009 = DANIELA PIETRINI, *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze, Cesati, 2009.
- PIETRINI 2012 = *Die Sprache(n) der Comics*, a cura di DANIELA PIETRINI, Monaco, Meidenbauer, 2012.
- PIETRINI 2017 = DANIELA PIETRINI, *Quando la birra parla napoletano: riflessioni sull'uso del dialetto come marca di "globalizzazione" ludica*, in «Italienisch», 2017, 39, pp. 91-100.
- PIETRINI 2018a = DANIELA PIETRINI, *Dal dialetto al "fantadialetto": la variazione diatopica come strumento creativo nelle convenzioni linguistico-espressive del fumetto seriale*, in *Configurazioni della serialità linguistica. Prospettive italo-romanze*, a cura di MARTIN BECKER-LUDWIG FESSENMEIER, Berlin, Frank & Timme, 2018, pp. 245-272.
- PIETRINI 2018b = DANIELA PIETRINI, *Il Sommo Topolino nella selva oscura – Spunti per una lettura linguistica de 'L'Inferno di Topolino'*, in «Dante e l'arte», 2018, 5, pp. 81-104.
- PIETRINI i.c.s. = DANIELA PIETRINI, *Il plurilinguismo nel fumetto: osservazioni su usi e funzioni delle varietà diatopicamente marcate nel fumetto italiano*, in *A carte per aria*.

- Problemi e metodi dell'analisi linguistica dei media*, a cura di MARIO PIOTTI-MASSIMO PRADA, Firenze, Cesati, i.c.s. SOBRERO 2003 = ALBERTO SOBRERO, *Nell'era del post-italiano*, in «Italiano & Oltre», 2003, 5, pp. 272-277.
- SOTTILE 2018 = ROBERTO SOTTILE, *Dialetto e canzone. Uno sguardo sulla Sicilia di oggi*, Firenze, Cesati, 2018.
- VALENTINI 1994 = ADA VALENTINI, *Un caso di comunicazione esolingue: il 'foreigner talk'*, in «Quaderni del Dipartimento di linguistica e letterature comparate dell'Università degli Studi di Bergamo», 1994, 10, pp. 397-411.
- ZOLLI 1986 = PAOLO ZOLLI, *Le parole dialettali*, Milano, Rizzoli, 1986.

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

- RODOLFO CIMINO-ROMANO SCARPA (1965, Topolino 501), *Zio Paperone e il diritto di successione*.
- VITO STABILE-UMBERTO FIZIALETTI (2018, Topolino 3205), *Zio Paperone e il maggiordomo partenopeo*.
- ROBERTO GAGNOR-STEFANO ZANCHI-MIRKA ANDOLFO (2015, Topolino 3101), *Topolin Murat e i misteri di Pompei*.
- BLASCO PISAPIA (2019, Topolino 3309), *Topolinio Canova e la scintilla poetica*.
- FRANCESCO ARTIBANI-GIORGIO CAVAZZANO (con la partecipazione di LELLO ARENA) (1993, Topolino 1955), *Il teatro Alambrah presenta: Miseria e nobiltà*.
- IGORT (2006), *5 è il numero perfetto*.
- GIOVANNI MARCHESE-LUCA GREGORIO PATANÉ (2009), *Nessun ricordo*.
- HUGO PRATT (1967), *La ballata del mare salato*.
- FAUSTO VITALIANO-SERGIO ASTERITI (2011, Topolino 2899), *Topolino, Indiana PIPPS e il rumore dell'acqua*.
- ROBERTO GAGNOR - ALESSANDRO GOTTARDO (2013, Topolino 2992), *Le Giovani Marmotte e l'oasi contesa*.
- BENITO JACOVITTI (1968), *Cocco Bill fa sette più*.
- BENITO JACOVITTI (1978-1979), *Jacovittevolissimevolmente Cocco Bill*.