

<https://doi.org/10.7393/LION-163>

## Lingua e “continuity” nel “Cyborg universe”

**Derive e frontiere. Scorribande nella lingua e nei linguaggi di fumetto e fantascienza**

di [Alberto Sebastiani](#)

*Cyborg* è un composto inglese di *cyb*[ernetics: ‘cibernetica’] e *org*[anism: ‘organismo’] accolto come prestito non adattato nella lingua italiana e, nella fantascienza, indica un «essere umano dotato di particolari capacità fisiche e mentali perché gli sono stati innestati organi elettronici e arti meccanici» (GDLI, Gradit, per i quali è attestato dal 1977). Per il fumetto italiano, “Cyborg” è però anche il nome della rivista creata da Daniele Brolli e dedicata al cyberpunk, uscita in sette numeri mensili per la Star Comics da gennaio a luglio 1991 e in otto per Telemaco da novembre 1992 a settembre 1993 ([qui](#) e [qui](#) gli indici e le sinossi delle storie; di seguito sigliamo con la cifra il numero d’uscita e con *a* o *b* le serie). Sono gli anni in cui, dal 18 giugno 1991, appare per Sergio Bonelli Editore *Nathan Never* di Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna, e anche il fumetto italiano scopre il nuovo filone fantascientifico (Padovani 2014; Brolli 2010; Barbieri 2009: 140), la cui origine, al tempo, viene fatta risalire ai comics americani con Cybernus in “Deathlok” creato da Rich Buckler (testi) e Doug Moench (disegni), apparso negli Usa per la Marvel nel 1974 e in Italia sulla rivista “Gli Eterni” n. 23 nel 1980 (Cirulli 1993).

### «cavalcare le infinite diramazioni dei nostri futuri»

“Cyborg. Lo shock del futuro” costruisce, numero dopo numero, una *continuity* sul modello dei fumetti americani dei supereroi (Ginevra 2014), e la sua fantascienza è attenta al contemporaneo, intende analizzarlo e criticarlo. Scrive Brolli nel primo editoriale: «ci è venuta voglia di iniziare, immodestamente, una nuova era del fumetto, che risponda maggiormente alle esigenze della nostra sensibilità di fine millennio. E nel farlo abbiamo immaginato un universo comune che fa da sfondo a tutte le storie. Abbiamo pensato a città e progettato tecnologie come nella produzione di un colossal. Cercavamo personaggi che potessero cavalcare le infinite diramazioni dei nostri futuri e speriamo di averli trovati». Il Comitato di redazione iniziale risulta composto da Onofrio Catacchio, Davide Fabbri, Michele Masiero, Giuseppe Palumbo, Massimo Semerano; la rivista ospita, oltre ai fumetti, articoli su novità tecnologiche, videogiochi e serie tv, recensioni, approfondimenti su questioni politiche internazionali, interviste a band nazionali e straniere, firmati da nomi come Daniele Barbieri, Franco “Bifo” Berardi, Sergio Brancato, Antonio Caronia, Paul Gravett, Marco M. Lupoi, Umberto Palazzo, Mario Rivelli, e la redazione della principale rivista del cyberpunk in Italia, “Decoder”, propone approfondimenti su *hacking*, *phone phreaking* e altri fenomeni di conflitti cibernetici e culturali del tempo. Nella prima serie appaiono anche racconti “inediti” di William Gibson, Philip K. Dick, James G. Ballard, Stephen King e Kurt Vonnegut jr, ma in realtà sono dei “falsi”, opera di Brolli (poi in *Segrete Identità*, 1996); infine, le rubriche di Mutante X e

Loù Cyber commentano soggetti, racconti e disegni ricevuti dai lettori, tra i quali le future matite di successo Adriano De Vincentiis, Cristiano Donzelli e Carmine Di Giandomenico.

## **Collegamenti**

Sono però appunto i fumetti a occupare la maggior parte della rivista. Nella prima serie Francesca Ghermandi firma *Helter Skelter* (HS), Catacchio *Cybernauta* (CY), Semerano con Marco Nizzoli *Fondazione Babele* (FB), con Palumbo *Miracoli* (MI) e con Menotti (Roberto Marchionni) *Europa* (EU), Masiero e Roberto Baldazzini *Mondo senza luce* (MS), Otto Gabos e Daniele Bergamini *Rodax* (RO), Brolli con Fabbri *Matrice stellare* (MS), con Antonio Fara *I folli del presidio* (FP) e con Davide Toffolo e Pasquale Del Vecchio *Memphis Blues* (MB). Toffolo entrerà anche nel team del fumetto che partorisce *Dream Master* (DM), storia a più mani che nasce, come spiegato da Lupoi, direttamente dalla *continuity* del «Cyborg universe» (6a: 1): coinvolge come creatori Fabbri e Brolli, accreditato anche per il soggetto e la supervisione; la sceneggiatura è di Gabos e Semerano, matite e chine dei sogni di Palumbo, le altre chine appunto di Toffolo. Ritroveremo il fumetto nella seconda serie, in cui, come dichiarato nell'editoriale della ripartenza: «ci sarà una continuity che collegherà tutti i personaggi e gli eventi del Cyborg Universe, come del resto succedeva già nella prima serie, e chiaramente alcuni crossover che creeranno spunti per intrecci sempre più avvincenti». Qui Toffolo sostituisce Bergamini ai disegni in RO, proseguono FB, DM, HS, FP, CY e appaiono *Igor Iguana* di Jacopo Olivieri (II), una nuova versione di *Ramarro* di Palumbo con testi di Brolli (RAM), *So long baby* di Piero Dall'Agnol (SL), *Primo in classifica* di Marcello Albano, Giorgio Lavagna, Sandro Raffini e Giovanni Liani (PC), la striscia *Mister Colucci* di Mimì Colucci e Massimo Giacon (MrC), *Radar* di Albano, Lavagna e Stefano Natali (RAD), *Concrete* di Paul Chadwick (CO), *La mente che cancella* di Masiero e Giuseppe Viglioglia, *Tenebre* di Masiero e Pasquale Frisenda (TE), *Bam-Boom* di Massimo Mattioli (BB).

## **Pluralità di stili**

Sono fumetti in bianco e nero nella prima serie, anche a colori nella seconda, e presentano una pluralità di stili, dal (iper)realismo alla citazione parodica di stilemi supereroistici, dal cartoonesco all'evidente ripresa di Moebius in FB. Presentano inoltre numerosi riferimenti alla fantascienza internazionale e alla cultura pop(olare). A livello grafico è ad es. difficile non riconoscere "Mano" degli Addams nella mano bionica che gioca a scacchi con Helter Skelter (4a: 24), ed è Zorro che lo incontra nel deserto (2a: 41), mentre il mafioso nella prima puntata di RO indossa la maschera di Mazinga (5a: 35) e i due giovani delinquenti in FP quelle di Batman e Spider-Man (7a: 50), lo zombie di RA ha il viso di Michael Jackson (8b: 50), il gorilla che si arrampica sul grattacielo con le due donne in FB parodizza King Kong (5a: 23-25) e il *cellulare disney* della rockstar Tristan in PC è la fatina Trilli di Peter Pan (2b: 4).

## **Olo-Pippo e robot pistoleri**

A livello verbale, le relazioni transtestuali sono più articolate, dall'allusione alla *Tempesta* shakespeariana in RAD («questo corpo era modellato sul suo desiderio, fatto della materia dei suoi sogni» 6b: 47), al vago «sembrava uscito da un libro di Asimov» in RAD (5b: 36) e alle citazioni esplicite di titoli film o personaggi televisivi in HS: *Il silenzio degli innocenti*, J.R. di *Dallas*, Laura Palmer di *Twin Peaks*, il Commissario Cattani della *Piovra*, Kojak, Spock (ma scritto *Spok*) di *Star Trek*. Non mancano poi esempi parodici: l'antroponimo del mercante d'arte Teo Pastelli (< Leo Castelli, 3b: 71), il toponimo *Metropolipis* (< *Metropolis* di Fritz Lang, 1b: 18), la t-shirt del personaggio arabo con la scritta *Glam islam* (< *Glam slam*, album di Prince, 1a: 23; 4a: 19) e i titoli degli *olofilm* «“Olo-Pippo alle Galassiadi” e “L'invasione degli ultradementi”» (3a: 39) e del racconto di II «Do Hamdroids Dream of Electric Chips?» (< *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di Philip K. Dick, 3b: 18). In un caso, alla citazione segue un commento: «questo è “Bim bum bam” il programma per bambini scemi...» (5a: 15). Inoltre, in CY appare un robot pistolero, poi definito «robot dell'era bonelliana» (2a: 35), che cerca «Tex Willer» (1a: 22) e chiede dove si sia «rintanato quel satanasso», ordina «una bistecca e montagne di patatine», crede di riconoscere in una donna «Kit Carson», l'appella «capelli d'argento» e le domanda dove sia il suo «pard» (2a: 40). Il lessico è quello della testata western bonelliana, e non è l'unico riferimento al repertorio verbale fumettistico: si parodizza il pizzicore del senso di ragno di Spider-Man in RO in «una specie di radar dentro di me... sento pizzicarmi le orecchie» (4b: 86); si cita inoltre il verso di Ranxerox, *znort!*, in CY (4a: 3), dove incontriamo ancora i “texiani” *pard* (4a: 10), *Aquila della notte* (4a: 11) e *vecchio satanasso!* (4a: 12), presente anche in RAM, dove la fisionomia del personaggio Custer evoca il bonelliano Kit Carson (1b: 34; 3b: 36).

## Musica

Immagini e testi attingono spesso alla musica, come nella paradossale esibizione di scatolette giganti della Campbell's (omaggio grafico a Warhol) che cantano *Viva la pappa col pomodoro* di Elisa Mutto in FB (3a: 55), o nel brano dei Belphagore Legion di RO che recita «Never badder than bad 'cos[<cause] the brother is madder than mad», da *Bring the Noise* di Anthrax e Public Enemy (5a: 38). Più discreto, ma più significativo, il riferimento al titolo dell'album del 1990 dei Digital Underground, *Sex Packets*, concept album che prende il nome da una fantasiosa droga capace di provocare orgasmi e allucinazioni a sfondo sessuale: per pubblicizzare l'uscita del disco venne inventata l'informazione che fosse una medicina prodotta dalla Nasa per gli astronauti in missione, ed è da questa idea che prende spunto il primo episodio di FP, in cui *sex packets* è il nome della medicina che, per una burla, il protagonista è invitato ad assumere come calmante (1a: 45).

## Omggio a Braccio di Ferro

Gli esempi di intertestualità esterna sono numerosi, e nell'insieme testimoniano un immaginario comune, ma nell'ottica della *continuity* sono però più rilevanti quelli interni. A livello grafico riscontriamo ad es. un curioso omaggio a *Popeye* di E.C. Segar in più storie: il fumetto è infatti citato in PC nell'avambraccio meccanico del buttafuori del locale Drome, analogo a quello di Braccio di Ferro nelle fattezze e nella presenza dell'ancora tatuata (1b: 86), dettaglio evidenziato

nel Popeye stilizzato tra gli avventori della festa sul traghetto turco in RO (2b: 92), personaggio che poi interviene in un crossover in RAD, prima aparendo in un cartone animato, le cui scene diventeranno realtà, poi interagendo come allucinazione con il protagonista (6b: 44, 48-49, 53). In televisione sono inoltre trasmessi episodi delle vicende di HS in FB (1b: 5), mentre sulle pareti dei palazzi del Neo-Bronx in RO appare una gigantografia di Ramarro (3b: 95) e in casa di Rocco in RAD è appeso il poster di Jim Morrison, la cui fisionomia in PC è quella di Tristan (6b: 48).

### **Intertestualità interna**

A livello verbale l'intertestualità interna emerge in battute come «sei più spiritoso di Helter Skelter» in MI (4a: 42), o in RO quando si dice che lo *Scud 2000* (sono anni della Guerra Golfo, in cui l'Italia ha purtroppo familiarizzato con le denominazioni dei missili utilizzati, come appunto gli *scud*) è il cocktail preferito di Rosa Casta (5a: 36), personaggio di FB, come la pornodiva Linda Tracy Porn, nominata esplicitamente in CY, sotto le cui spoglie appare il virus che Cybernauta deve sconfiggere (5a: 49, 51, 56, 61, 63). Quest'ultimo, infine, in CY è il programma di difesa del cyberspazio e ricorre spesso in PC (1b: 81, 90; 3b: 13; 4b: 4), così come il dottore responsabile della clinica dove viene ricoverata Dina in FP (7a: 55), Mister Karn, è il protagonista di DM, di cui la guerra su Titano e il leader il Celestissimo Rahiz sono citati in RO (2b: 87; 3b: 87), dove riappare Rosa Casta, perché Graham si augura di incontrarla a una festa, ma gli viene detto che non esiste, e che legge «troppi fumetti» (2b: 91). A questo punto il passaggio all'interazione narrativa nel crossover è inevitabile, e l'ibridazione è in alcuni casi anche stilistica, perché i disegnatori collaborano alle tavole. Così un'avventura di HS si sviluppa in FB (1b: 11-17), le criminali *Revenge mamas* di PC agiscono anche in RAD (4b: 45) e i seguaci di Walter Leiber in MI continuano a perseguire i loro obiettivi in TE (7b: 108), mentre Ramarro e il dottor Karn fanno un cameo in RAD (8b: 44) e Mutante X, ovvero Brolli, diventa un personaggio in HS (7a: 28).

### **XXII secolo**

Perché la *continuity* regga, è inoltre curata anche la cronologia. L'ambientazione generale è il XXII secolo, con datazioni precise in quasi tutte le storie, tra riferimenti al passato (2108 in MB, 2146 in MS) e il presente: 2169 in MS, 2170 in PC, 2171 in MI e MS, 2172 in PC, lo stesso per gli editoriali di 4b e 7b di RAM, RAD e FP (ma cfr. anche RAD in 4b, 6b e 8b), e rispetto al quale conosciamo eventi del 3 gennaio in EU (7a: 38) e del 10 agosto in RAD (5b: 33). Il "Cyborg universe", infine, è segnato da un evento traumatico: la *rivolta del '23*, anche se non è specificato il secolo, e che ricorre con caratterizzazioni diverse: è *delle intelligenze artificiali* in CY (4a: 6), è una *guerra* in PC (1b: 93), ha comportato *contaminazioni* ed *esplosioni* in RAM (2b: 33; 4b: 63).

### **La lingua nella (e nelle) varietà**

L'universo di "Cyborg" è quindi coeso e coerente, e ciò emerge anche a livello linguistico. I suoi fumetti seguono la linea aperta da riviste come "Alter Alter", "Cannibale", "Frigidaire", ovvero si muovono con disinvoltura tra le varietà linguistiche (Calabrese 1991, Rossi 2010 e 2012, Tavosanis 2012). Costante è la ripresa, dal basso, di idiomatismi quali *Sta' in campana! o tira giù le zampe*, di esempi di linguaggio giovanile e gergale (es. *essere un figo, gabbare, gnocco 'pugno', scocomerato, sbarbe, sbirro, soffiarmi la ragazza, squagliarsela*) e di lessico comico come *bestiàlo* alla Diego Abatantuono (3b: 67) e *meravigliao* di arboriana memoria (3b: 67), di turpiloquio e cliché volgari (es. *ci fa un culo così; sono cazzi acidi*), commenti sessisti (es. *bella topina questa gattina* 8b: 24; *sgnoppola, che manza!* 1b: 14) e il ricorrente *(bella) figa*, nonché l'uso di parole per ferire come *trippone, mongolino o mongoloide*, gli insulti razzisti *ebreuccio, limone* (per cinese), *negro di merda* e *sporco negro*, o gli omofobi *(brutto) finocchio, frocio, frocetto, culattone*, cui si aggiungono il dialettale *busone* (4b: 73) e il composto *technochecca* (5a: 58). Ne nascono enunciazioni del tipo «abbiamo fatto il pieno di sfiga là sotto e ora abbiamo palle e contropalle corazzate alla grande» (5a: 29); «lo stronzone scodella la verità» (8b: 30); «mi prude l'uccello di guadagnare un po' di grana extra! Tie'!» (3a: 49).

### **Il ciociaro e il bergamasco**

A fronte di questo, possiamo trovare esempi di lessico riconducibili all'ambito politico ed economico come in DM: «Instaurare un protettorato farà molto comodo alla confederazione. Titano è ricchissima di vibranio. Ha i più grandi giacimenti dell'intero sistema. E non ci saranno problemi di sfruttamento» (6a: 38); e non mancano passaggi intenzionalmente letterari, come la successione anaforica in MS: «Occhi colmi di avidità. Occhi pieni di sangue. Occhi fragili. Occhi che penetrano nella luce e nel buio. Occhi che possono essere penetrati per uccidere il loro professore. Occhi forti. Occhi deboli... La porta della morte» (5a: 5). Da tale commistione derivano enunciazioni ironiche come il seguente in EU: «Dunque... calma e gesso! La situazione è semplice: avendo concluso il mio viaggio di studi e non potendo (purtroppo) rimanere oltre [...], ci vediamo nostro malgrado costretti ad abbandonare quest'oasi di pace e bellezza, restando nondimeno intenzionati a far sapere a tutti quello che si perdono mancando di venire in visita» (1b: 44). L'effetto comico caratterizza anche il parlato dei villici italiani che incontrano i protagonisti americani di FB nella storia *Angeli*. Si tratta, come scrive Otto Gabos nella presentazione, di «servi della gleba che parlano un idioma dialettale a metà strada tra il ciociaro e il bergamasco di Rubagotti (quello di "alùra?" in Mai dire gol)» (5b: 96).

### **Il grottesco in dialetto**

In effetti, non mancano nelle altre storie espressioni regionali e frasi marcate in diatopia, come il siciliano *picciotto* (7b: 66), il romanesco *coatto* (2a: 54) e l'imitazione del napoletano in «uehilà! te s'è fatto 'na pera, Pasquà?» (8b: 26), ma solo in FB, dove erano già occorse espressioni come il bolognese *sorbole* (3a: 47) o l'imitazione della fonetica pugliese con *rivafangulo* (3b: 72), nell'episodio *Angeli* appare un dialetto inventato, un ibrido di regionalismi, italiano popolare e invenzione linguistica. I villici entrano in scena vestiti da popolani medievali dicendo, in

successione: «e che sta a dì questo? / E chissenefotte! Tanto li linciamo uguaglio! / Guarta la povera suorina come l'hanno scombinata! Mi fanno male le fette da tante ore che la cerchiamo, ma io ce lo sapevo da subito ca l'avevano mazzata!»; e, alle domande degli artisti che provano a interloquire, rispondono: «ma che sta' a dì? Mira la carogna cumpa', ci ha ancora l'arma delittuosa nilla mano! / [...] Uh Jacopo vai mo' ad avvisare li altri ca avimmo truve' la suora ammoruta e chiappato li assassini! / Certo cumpa', ma mi raccomando, vuia intanto non precipitate li ccose! / Vai tranquillo Jacopo. Har har! Ve li conserviamo vivi! Tutti li battitori meritano di divertirsi alla fiesta!» (5b: 3). Si esprimono dunque con elementi lessicali e forme verbali regionali o dialettali (napoletani, romaneschi, emiliani), ispanismi come *mira* e *fiesta*, malapropismi come *mazzata* e *scombinata*, il grammelot di *ammoruta* e *chiappato*, costrutti sintattici substandard e grafie che marcano la fonetica in diatopia per costruire una lingua che, più che echeggiare un finto medievale, esprima un grottesco concentrato di ignoranza.

## Scienza e tecnologia

Ciò che però accomuna tutti i fumetti è un repertorio lessicale caratterizzato da un'alta frequenza di tecnicismi o di espressioni dell'ambito scientifico e tecnologico: incontriamo ad es. *anellidi*, *animatrone*, *capsule ibernanti*, *coseni*, *fascia degli asteroidi*, *legami molecolari*, *logaritmi*, *pressofusi*, *processi neuronali*, *telemetro*; o sintagmi in cui ricorrono riferimenti alla genetica: *genetico* è il *corredo*, l'*esperimento*, il *patrimonio*, il *retaggio*; *genetica* la *struttura*, la *mutazione* o la *tecnologia*, e non può mancare il *gene x* (7b: 49). La proteina *pirina* diventa invece una droga che appare in MS, FB, ROD. Altro ambito al quale attinge a piene mani il lessico di "Cyborg" è ovviamente quello informatico: ovunque appare *computer centrale*, ricorre la citazione della *banca dati*, si parla di *hardware* e *software*, di *programmi* (e di *programmare*) e *virus* (anche *elettronico*), di *masse di dati*, di *memoria*, anche *secondaria*, e dati i tempi non ci sono ancora penne usb ma il *dischetto* (6b: 30), i *romdisc* o *dischi rom* (1b: 82; 2b: 7).

## Parole di fantascienza...

Siamo nel territorio della fantascienza, da cui derivano espressioni come *cervello artificiale*, il *cervello positronico* di Asimov, o le denominazioni dei veicoli, come *cosmonave*, *modulo spaziale* o, dalla NASA, *shuttle*, diventato una sorta di aereo di linea in DM, RO, PC, FB, TE. Ci sono poi luoghi come *interporto* o *inter-porto*, *spaziporto* o *spazio-porto*, e, a cavallo tra la realtà del periodo e fantascienza, strumenti e oggetti come gli *impianti di video-sorveglianza* (1a: 10) e il *telefonino cellulare* (7a: 28) che si stavano diffondendo allora, o i futuribili *olofilm* (anche *olo-film*, come *olo-cinema* e *olo-fumetti*) e *olovisione*, sostantivo sul modello 'televisione' a base *olo-* (*olografia*), con tanto di fraseologia tipica «l'ha detto l'olovisione» (3b: 3). Non mancano infine *mutante*, *cyborg* (anche al femminile: *una cyborg* 1a: 9), *droide*, *robot* (con la *s* per il plurale: *robots* 4b: 12); il clima è caratterizzato da *piogge acide*, c'è chi usa la *telepatia*, chi fa *videofonate* e si parla di *terraformare* (6a: 6), termine che quindi qui appare prima del 1995, data in cui è attestato dal [LIR](#), data antecedente agli esempi riportati dal vocabolario [Treccani](#).

## ... cyberpunk

Siamo però anche in un territorio preciso della fantascienza, il cyberpunk, il cui dizionario è ripreso dai classici di William Gibson, Bruce Sterling, Neal Stephenson e altri (Sebastiani 2021), in particolare in CY, il fumetto che più ne utilizza il dizionario: termini come *agglomerato*, *biosoft* (anche in MS e DM), *biosoft dermico*, *derma biosoft di connessione*, *corporazioni* (da corporation), *costrutto*, *crediti* (per valuta, anche in FB, MI, EU, BB), i composti a base *cyber-* come *cybermondo* e ovviamente *cyberspazio* (anche in PC, II), *hacker* (anche in II), *infospazio*, *intelligenza artificiale* (anche in FP, PC), i verbi *interfacciare* e *interfacciarsi* (anche in DM, MS), i sostantivi *intrarete* (in PC), *matrice* (anche in FP, MS, PC, II) e le parole polirematiche *mondo simulato* (in II), *mondo virtuale* e *realtà virtuale* (anche in II, PC), la parola macedonia *simstim* (anche col trattino: *sim-stim*, PC 3b: 4) e l'acronimo *ICE*, già in Gibson ("Intrusione Contromisure Elettroniche", il sistema di protezione delle banche dati).

## Definizioni e glosse

Non si tratta di neologismi né di un lessico d'uso, al tempo, ed è anche per questo che "Cyborg" ospita nel suo terzultimo numero un glossario per spiegare il significato di *interattivo*, *digitale*, *fibre ottiche*, *multimedia*, *cd rom*, *realtà virtuale*, *videofono*, *film interattivi*, *televisione ad alta definizione* (6b: 65), e nei fumetti in più di un'occasione i termini usati sono definiti, anche perché contestualizzati o risemantizzati nella narrazione: ad es. *simstim*, 'simulazione di stimolo', è la «codifica degli impulsi nervosi degli artisti durante l'esecuzione dei brani musicali» (1b: 82), *I.C.E. nero* «il più efficace programma di protezione» (1b: 90), mentre «si definisce infosfera il luogo di emissione delle informazioni incodificate. Si definisce cyberspazio la rappresentazione virtuale del mondo umano, dove i messaggi vengono tradotti. Si definisce interfaccia la realtà fisica. / Si definisce questo programma Cybernauta. Target: repressione intelligenze artificiali» (3b: 14).

## Usi parodici

Con un tale dizionario sono generate enunciazioni come: «annulli la gravità, sintonizzi gli atomi del tuo corpo sulle più veloci frequenze elettromagnetiche» (5b: 37); «sentii aprirsi la valvola d'ingresso neuronale con l'infospazio. Fui istantaneamente nella matrice, dentro quell'odioso costruito sporco di sangue» (2a: 37); «cabina Environ, la cabina del benessere, ideata per aiutare a sopportare il dolore e lo stress grazie all'uso di stimolatori sensoriali e optional quali la tradizionale tv» (5a: 14). Ovviamente, tale repertorio lessicale è oggetto di abbassamento comico e di parodia in espressioni come *software incancerito* e gli insulti «sei una perversione di silicio» e «piattola cibernetica» (5a: 49, 63), calembour come *disfunzione di funzionamento*, la «carta di credito 6-1-S-E-M-O della Stolen Bank intestata a Monty Python» (*sic*, 5b: 8) e composti ibridi come *virus rompi-ice* (7b: 66), tra italiano e inglese, dove *ice* offre un gioco di parole che opera sia sul significato del termine, in italiano 'ghiaccio', per cui *rompi-ice* è 'rompighiaccio', sia sull'acronimo *ICE*, per cui 'rompi-antivirus'.

## Neoformazioni ludiche

La creatività, spesso ludica, della lingua di “Cyborg” si manifesta anche nelle neoformazioni, perlopiù occasionalismi. Tra quelle a base *cyber* incontriamo *cybersbirro* o il genere *cybersplatterpunk*, con *cyborg* abbiamo *cyborgasm*, *cyborghese*, *cyborgizzato* (quindi il verbo *cyborgizzare* 3b: 7), con *sint[hetic]* i gastronomi *sintoburgers* e *sinto-food*, con *robo[t]* come *robomagnaccia* (ma anche *rob-object*); tra i composti v+n *ammazzamutanti* e *succhiacadaveri*, n+n con determinante a destra *gattosceriffo*, *lettostuoia*, *ragnobimbi* (aracnide che si nutre di bambini 4b: 55); tra quelle per affissazione la valuta *euroyen*, *tecnocyborg*, *tecnomagia*, e gli iperbolici *megadiscoteca* e «megavilla con megapiscina al fluoro-oro» (3b: 6). Numerose occorrenze vantano inoltre i composti con primo elemento *meccano-* (es. *meccanomorfi*, *meccanosqualo*), *elettro-* (*elettrodrogato*), *psico-* (*psicoroulette*; *psicotrasmettitore*; *psicoricevente*), o con secondo *-gramma* (*onirogramma*; *cromatogramma*). L'intento comico nelle neoformazioni è infine palese anche in vocaboli ed espressioni come *acciugomane*, *artetelepatore* ('colui che fa arte con la telepatia'), *cartivori*, *sardinomane*, *saurodroide*, «androschiavo del potere» (3b: 19), nelle parole polirematiche *funghi idrocarnivori*, *jet panstellare*, *lenti trapassa-muri*, o in parole macedonia come *mafiakuza* (mafia + yakuza), *lampiolenone*, il lampione protettore delle *lobottane cerebrolettiche*, o *neuromat*, sul modello 'bancomat', il dispensatore di energia per la mente. Aggiungiamo gli acronimi *D-I-O*, *SAC* o *Split*, subito sciolti: «(Dottore in onnipotenza)» (5a: 23), «servizio antisommossa coloniale» (7b: 37), «super-perverso-ladro-incallito-totale» (7b: 56); le abbreviazioni *cyb*, *cyber* < *cybernauta* in *CY*, *cybo* cioè «versione coreana del cybernauta, una copia pirata del famoso programma anti-intelligenze artificiali ribelli» in *PC* (4b: 4), o.v. < *olovisione* sul modello 'tv' in *RAD* (4b: 51), o le esclamazioni del tipo *per la matrice!*, *per tutti i costrutti!*, *mondo* o *mondaccio clone!*, *per Asimov!*, *per Ubik!* o *che la matrice sia con te!* con un palese riferimento a *Star Wars*.

## Accostamenti insoliti

Infine, la coerenza stilistica del “Cyborg universe” si esprime nella ricorrenza in tutti i fumetti di accostamenti lessicali insoliti, spesso di tecnicismi e parole d'uso, per generare un effetto straniante ed evocare una dimensione temporale e tecnologica diversa da (ma al tempo stesso legata a) quella di fine XX secolo. È in questa direzione, più che nella neoformazione, che trovano espressione fenomeni naturali e artificiali futuri. Si parla ad es. di *acque radioattive*, di *sorgente nucleare*, di *energia* e *forza plasmatica*, *fotonica* o *psionica*. Si viaggia su veicoli avanzati come la *navetta a cuscino d'aria* in *DM*, usando strumenti come la *bussola astronomica* in *FP* e il *giroscopio bionico* in *RAD*, mentre si dipinge con *pennelli a gas* in *FB* e si inducono sogni con una *cassetta cerebrale* in *HS* o con le *incubatrici oniriche* in *II*. La coscienza umana è trasferibile in un *microprocessore blindato* in *PC*, e si può usufruire di una *slot-machine per l'esplorazione genetica* in *MrC*, fare la *meditazione virtuale* in *RAD* e la *vacanza ipnotica* in *II*, e tra le nuove professioni ci sono gli *artisti da console* o il *robo-tech chirurgico* di *FB*, il *dee-jay telepatico* di *RAM*, il *terrorista telematico* di *II*, mentre il ricettatore diventa un eufemistico *alchimista dell'economia pirata della città* in *CY*. Tutti poi possono divertirsi in una *arena olografica*, o un *centro di intrattenimento psichico*, o un *night club orbitale*, e magari mangiare *biothec foods*, *bisonte di mare*, *scimmia alla cantonese* e



*zuppa di granchio di asteroide, ascoltando rock neoclassico, una nenia per l'infanzia dell'uomo artificiale* o musicisti che «ottengono melodie dalle oscillazioni di un microacceleratore nucleare» (2b: 5). Inoltre, se si può vivere in *città atomiche*, lavorare in *presidi stellari*, in una *stazione orbitante di rifornimento*, ma in quasi tutte le storie ci si muove nel cyberspazio, dove si può verificare una *colonizzazione del cyberspazio informatico*, o può emergere una *anomalia cibernetica*, o un *amore cibernetico*, o si riscontra un *accumulo di dati*, che *viaggiano*, alla mercé di *maghi informatici e ladri del computer* o *pirati dello spazio*, contro i cui *crimini informatici* si compiono *indagini cibernetiche*.

## **Il futuro è mutante**

Ritroviamo il medesimo schema nelle tecnologie belliche (si parla di *armi molecolari*, *biosoft coloniale*, *cannoncino a microonde*, *microfilm al plastico*, *microgranate antisommossa*, *onda ipersonica*, *potenza perforante dei missili siderali*, *scontri psionici*, *veleno mutageno a scoppio ritardato*) e nella medicina, che può *saturare i tessuti con antibiotici* e ha prodotto *dermi rigenerativi*, ma anche un *vaccino anti-radiazioni*, il che significa che il loro livello sarà particolarmente elevato, e scoperto *batteri mutanti*. La mutazione è una caratteristica endemica di questo futuro, e anche il bestiario è nominato attraverso accostamenti stranianti: accanto a ibridi o creazioni artificiali come *pipistrello sintoplastico* o *psitronico*, *ragno elettronico*, *sauro artificiale*, *serpenti d'acciaio*, incontriamo una *bestia telepate*, il *topo mutogeno* e i *vermi mutanti*. Mutazioni avvengono anche negli umani: a livello genetico, e sono genericamente indicate dall'aggettivo *mutato* (es. gli *apostoli mutati* al seguito del *Messia mutato* in RO, ma anche il sostantivo nell'organizzazione *armate rivoluzionarie mutanti* in FP), oppure a livello strutturale, per cui sono nominate, secondo la strategia dell'accostamento, le tecnologie modificanti che comportano un'alterazione fisica dell'uomo o una sua interazione con altre realtà. Leggiamo infatti di *cavetti cranici di interfaccia*, *cervello bionico*, *mente elettronica*, *chiave di controllo sottocutanea*, *codici cerebrali*, *cuffia oculare*, *occhiali potenziati*, *occhio elettronico*, *microtelecamere installate negli occhi*, *sonda mentale*, *supplemento di cervello artificiale* e *una forma di coscienza elettronica*. Siamo di fronte a «giunti in lega, scheletro e artigli di adamantio» (5a: 2), «strumenti elettronici con anime» (4a: 28), umani a cui sono *applicati i sensors* ed è *innestato il programma nel cervello*. Sono cyborg: «Respiro d'acciaio. / Cuore di carne. / Pelle cromata. / Una tecnologia perversa. / Su un corpo pulsante» (6a: 52). Ed è curioso notare quanti aspetti del futuro tecnologico immaginato da "Cyborg" siano oggi tutt'altro che remoti e fantasiosi. Forse ci stiamo candidando ad entrare nella *continuity* del "Cyborg Universe".

## **Bibliografia**

Barbieri D. (2009), *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci

Brolli D. (2010), *Ricordo del futuro*, in *Cyborg. Omnibus*, Bologna, Comma 22, III-IX

Calabrese O. (1991), *L'eterno rinnovamento del "volgare"*, in *Andrea Pazienza*, a cura di Marina Comandini Pazienza e Mauro Paganelli, Editori del Grifo, Montepulciano, pp. 12-15.

- Cirulli S. (1993), [Il fumetto cyberpunk](#), in “Codici immaginari”, n. 1, gennaio/marzo, pp. 7-13
- Ginevra M. (2014), *La fantascienza di ‘Cyborg’: fra tecnoentusiasmo e provocazione*, in “Fumettologica”, [24 gennaio](#) e [26 maggio](#)
- Padovani D. (2014), [Hammer: fantascienza italiana a fumetti e cyberpunk negli anni ‘90](#), in “Lo spazio bianco”, 14 luglio
- Rossi F. (2010), [Fumetti, linguaggio dei](#), in *Enciclopedia dell’italiano*, a cura di Raffaele Simone, Roma, Istituto della Enciclopedia italiana
- Rossi F. (2012) *Dannate lingue del Paz! Osservazioni linguistiche sui fumetti di Andrea Pazienza*, in *Die Sprache(n) der Comics*, a cura di Daniela Pietrini, Martin Meidenbauer, München.
- Sebastiani A. (2021), [La miniera lessicale del cyberpunk](#), in “Lingua italiana”, Istituto dell’Enciclopedia Italiana, 28 ottobre
- Tavosanis M. (2012), [Andrea Pazienza: un italiano vero \(o verosimile\)](#), in “Lingua italiana”, Istituto dell’Enciclopedia Italiana, 1° marzo