

# QUADERNI DELL'OSSERVATORIO LINGUISTICO

Vol. I-2002

a cura di Fabrizio Frasnedi Federico Della Corte Cristiana De Santis Chiara Panzieri Roberto Vetrugno (e ai narratori)	
<i>Cristiana De Santis</i>	» 45
La lingua della pubblicità. Cosa c'è di nuovo	
<i>Francesca Fabbri</i>	» 79
La lingua della canzone	
<i>Anna Infanti</i>	» 133
La lingua del teatro	
<i>Francesca La Forgia</i>	» 152
La lingua della stampa	
<i>Daniele Leoni</i>	» 191
Diritto e rovescio. Fra le maglie della lingua normativa	
<i>Fabio Lepore</i>	» 222

Copyright © 2002 by FrancoAngeli s.r.l. Milano, Italy  
Rivista  
2002 2001 2000 1999 1998 1997 1996 1995 1994 1993 1992 1991 1990 1989 1988 1987 1986 1985 1984 1983 1982 1981 1980

**FrancoAngeli**

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it) e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità o scrivere, inviando il loro indirizzo a: "FrancoAngeli, via Monza 106, 20127 Milano"

Questo volume è stato pubblicato con il contributo del Programma di ricerca di rilevante interesse nazionale "Osservatorio dell'italiano contemporaneo. Analisi linguistica e implicazioni didattiche e traduttive", cofinanziato dal MIUR nel 2001.

Redazione a cura di Cristiana De Santis.

Per contattare il gruppo *qol*: Cristiana De Santis, Dipartimento di Italianistica, via Zamboni 32, 40126 Bologna (qol@sslmit.unibo.it).

Copyright © 2003 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

Ristampa						Anno					
0	1	2	3	4	5	6	2003	2004	2005	2006	2007

È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata a qualsiasi titolo, eccetto quella ad uso personale. Quest'ultima è consentita nel limite massimo del 15% delle pagine dell'opera, anche se effettuata in più volte, e alla condizione che vengano pagati i compensi stabiliti dall'art. 2 della legge vigente. Ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita ed è severamente punita. Chiunque fotocopie un libro, chi mette a disposizione i mezzi per farlo, chi comunque favorisce questa pratica commette un reato e opera ai danni della cultura.

Stampa: Tipomozza, via Merano 18, Milano.

## INDICE

Introduzione	pag. 9
Il semplice il materico l'ermetico: la lingua della poesia <i>Federico Della Corte</i>	» 19
La parola alle narratrici (e ai narratori) <i>Cristiana De Santis</i>	» 54
La lingua della pubblicità. Cosa c'è di nuovo <i>Francesca Fabbri</i>	» 97
La lingua della canzone <i>Anna Infanti</i>	» 133
La lingua del teatro <i>Francesca La Forgia</i>	» 162
La lingua della stampa <i>Daniele Leoni</i>	» 193
Dritto e rovescio. Fra le maglie della lingua normativa <i>Fabio Lepore</i>	» 220
La lingua della fiction televisiva <i>Simona Morucci</i>	» 243
Alla ricerca di senso: le formule della lingua della politica <i>Chiara Panzieri</i>	» 262

Una lingua per l'infanzia  
*Angela Pesce* » 293

La lingua nella realtà composita dei fumetti  
*Alberto Sebastiani* » 316

Tradizione e fughe esterofile. Il compromesso della  
lingua della critica d'arte  
*Rossella Terreni* » 347

La critica letteraria e la lingua delle recensioni sui  
settimanali  
*Roberto Vetrugno* » 387

Notizie sugli autori » 410

» 24

» 97

» 133

» 183

» 193

» 220

» 283

» 282

## INTRODUZIONE

*A Maria Luisa Altieri Biagi  
gli allievi di prima e di poi*

Il *Quaderno dell'osservatorio linguistico* è nato all'interno dell'Osservatorio Linguistico, un'organo permanente - nato all'interno dell'Università di Bologna - che ha come fine l'osservazione e il rilevamento vivo e costante delle tendenze linguistiche nell'italiano contemporaneo.

*Le origini e l'idea* - La ricerca, che qui per la prima volta assume un carattere sistematico, nasce su un terreno da tempo maturo per il lancio di tale impresa. Alla scuola di Maria Luisa Altieri Biagi e del suo allievo, che ha coordinato questo lavoro, si studiava con attenzione la lingua degli scrittori del secondo Novecento, osservando non solo come, nei loro testi, l'italiano della tradizione si coniugasse con le forme innovative tipiche del nuovo italiano.

Così, quando Federico Della Corte propose la creazione di un vero e proprio osservatorio linguistico all'interno del Dipartimento di Linguistica e Sillabistica Italiana, il responsabile della scuola, Fabrizio Frascetti, capì che quella proposta portava al logico compimento il lungo periodo di "assaggi" che avevano preparato quel momento. Ecco dunque nato l'Osservatorio bolognese e ferrarese di diritto, perché creato in quella sede dell'Alma Mater e cresciuto poi nell'ambito di una ricerca ex 40%.

Il terreno non era stato preparato soltanto dalle tesi di laurea, che si sarebbero pubblicate in alcune pubblicazioni (Gatti e Tesi 2000 e Gatti e Tesi 2002); la ricerca di analisi linguistiche di Forti da tempo lavorava a un curriculum per la scuola elementare, ideando sul prezioso appoggio di una maestra di eccezione come Leda Poli. Ci si consentì una digressione in proposito a una sua quinta elementare fu proposto il monologo di cento di Alessandro Baricco, proprio perché i bambini sentissero il sapore di una lingua più moderna e più "coraggiosa" di quella che la tradizione scolastica vuole che si sia. L'osservatorio ha lavorato così con l'attenzione di uno scrittore della avanguardia, proprio perché i bambini sentissero il sapore di una lingua più moderna e più "coraggiosa" di quella che la tradizione scolastica vuole che si sia. L'osservatorio ha lavorato così con l'attenzione di uno scrittore della avanguardia, proprio perché i bambini sentissero il sapore di una lingua più moderna e più "coraggiosa" di quella che la tradizione scolastica vuole che si sia.

## LA LINGUA NELLA REALTÀ COMPOSITA DEI FUMETTI

*Alberto Sebastiani*

### **Introduzione**

Sono trascorsi più di sessant'anni da quando Bruno Migliorini dette dignità di vocabolo all'alterato *fumetto*, inserendolo in appendice all'ottava edizione del *Dizionario moderno* di Panzini (1942). Vocabolo ambiguo, che indica la nuvoletta in cui vengono inserite le parole, ma anche, per estensione – come scriverà lo studioso una decina di anni più tardi – «tutto questo genere di bassa letteratura», come «fotoromanzi e analoghi scritti» (Migliorini 1968 [1953]: 92). Ambiguità che ancora oggi, consultando il GRADIT, non sembra superata, in quanto si continua ad indicare sia la nuvoletta che la tipologia testuale, sia essa una storia a fumetti, una striscia, o quant'altro. Solo le vignette satiriche dei quotidiani o dei periodici, nella loro specificità, si salvano da questa denominazione ambigua (Cresti 1992). Al contrario, negli Stati Uniti, paese natale del fumetto moderno, ci sono nomi precisi per indicare i diversi generi (Krafft 1982: 20), le diverse forme, e la nuvoletta ha anch'essa un nome preciso: *balloon*.

Forse Migliorini non immaginava che questo genere paraletterario, erede del *feuilleton*<sup>1</sup>, avrebbe raggiunto il successo internazionale che ha oggi, né, forse, che sarebbe diventata l'imponente industria che è.

In questa indagine linguistica nel mondo delle storie a fumetti si è cercato di individuare quelle con il maggior seguito di lettori. Per la costituzione del

<sup>1</sup> Eco (1964) parla di «genere letterario autonomo»; Lacassin (1970) vede una filiazione tra romanzo popolare e fumetto; Rak (1977) parla apertamente di «paraletteratura»; Fresnault-Deruelle (1990), che vede nel fumetto l'erede del *feuilleton*, sostiene infine che si possa e si debba tranquillamente parlare di «paraletteratura», in quanto sul piano commerciale la sua produzione si pone accanto alla produzione classica e in quanto il termine «paraletteratura» è privo di giudizi di valore (Fresnault-Deruelle 1977).

corpus si è perciò tenuto presente il successo di vendite, ma anche la tipologia del lettore, con attenzione all'età e al sesso<sup>2</sup>:

Dd = *Dylan Dog*. È stato uno dei casi fumettistici degli ultimi quindici anni: oggetto di studi anch'esso (Mantegazza 1995), è una delle testate più riuscite del gruppo Bonelli. Il suo target è molto vasto: dai 13-14 anni in su. Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: Dd, *Amori perduti*, n. 187, aprile 2002 (testo: De Nardo; disegni: Brindisi)

Dk = *Diabolik*. È, con *Tex*, uno dei fumetti più longevi d'Italia. Nato nel 1962 per opera di Angela e Luciana Giussani, ha compiuto da poco 40 anni. Vanta soprattutto un alto numero lettori affezionati, ma sembra stia iniziando a diffondersi anche tra i giovani. Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: Dk, *Sete di vendetta*, n. 4, aprile 2002 (testo: P. Martinelli, disegni: S. Zaniboni, L. Merati)

Iy = *Inu-Yasha*. È un altro manga che vanta un pubblico molto vasto di lettori, soprattutto giovani (12-20 anni), ma principalmente di sesso femminile. Buona parte del successo anche in questo caso è dovuta al fatto che il fumetto è anche un cartone animato molto seguito trasmesso da Mtv. Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: Iy, n. 136, luglio 2002 (testo: R. Takahashi, disegni: R. Takahashi)

Ju = *Julia*. È un nuovo eroe noir (Carboni, Vianovi 2001) del gruppo Bonelli che ha avuto immediato successo. L'eroina della storia attira soprattutto un pubblico femminile, ma è apprezzata anche da quello maschile. Il target anagrafico è molto vasto, equivalente più o meno a quello di *Dylan Dog*. Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: Ju, *La morte è femmina*, n. 46, luglio 2002 (testo: G. Berardi e L. Calza; disegni: E. Michelazzo)

Op = *One piece*. È un manga<sup>3</sup> che vanta un pubblico molto vasto di lettori, soprattutto giovani (12-20 anni), e principalmente di sesso maschile. Buona parte del successo è dovuta al fatto che il fumetto è anche un cartone animato che è stato trasmesso prima da Mtv, poi da Italia 1, anch'esso molto seguito<sup>4</sup>. Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: Op, n. 13, luglio 2002 (testo: E. Oda; traduzione C. Namihira; adattamenti: V. Vinci)

Rm = *Ratman*. È una parodia ironica e dissacrante di Batman, e dei supereroi in generale. Ha subito riscosso successo presso i giovani (dai 13 ai 25 anni circa). Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: Rm, *Grandi speranze*, n. 30, maggio 2002 (testo, disegni e lettering di L. Ortolani)

To = *Topolino* è forse il «classico» del fumetto nazionale, antologia settimanale di storie dei personaggi Disney che, oltre a Topolino, la cui figura attuale è frutto di una lunga evoluzione (Fossati 1980, Faeti 1986), presentano anche Paperino e tutti gli altri ben noti protagonisti delle avventure di Topolinia, Paperopoli e dintorni. Come tipologia di lettori vanta principalmente un pubblico di bambini, maschi. I lettori adulti che continuano a comprarlo sono però un numero ragguardevole, per lo più collezionisti. Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: To1: *Indiana e la Pippa spada del paladino*, in To, n. 2425, 21 maggio 2002 (testo: S. Nigro, disegni: M. Palazzi); To2: *L'affare in soffitta*, in To, n.

<sup>2</sup> La selezione è stata effettuata consultando esperti del settore quali fumettisti, distributori e rivenditori specializzati, che colgo l'occasione di ringraziare per la loro disponibilità. Tra i fumetti del corpus ve ne sono due americani e due giapponesi. Non si affronterà il discorso sulla traduzione in quanto l'intento dell'articolo è indagare sulla lingua d'arrivo.

<sup>3</sup> *Manga*, parola giapponese che si traduce solitamente con *fumetto*, per l'esattezza, è una parola composta: *man* (svago, divagazione) + *ga* (immagine, disegno).

<sup>4</sup> In Italia, contrariamente a quanto avviene in Giappone, tende a fare breccia nel pubblico prima il cartone animato, poi il fumetto.

2448, 29 ottobre 2002 (testo: G. Arrighini; disegni: G. Cavazzano); TO3: *Paperino e la maratona pubblicitaria*, in To, n. 2425, 21 maggio 2002 (testo: M. Berti; disegni: M. Mazzon)

Tx = *Tex*. Oltre a essere il personaggio «storico» del gruppo Bonelli, la casa editrice di fumetti più nota d'Italia, e a essere stato oggetto, negli anni, di alcune significative monografie, tra le quali il recente Mantegazza (1997), è tuttora uno fra i più venduti. Come target presenta principalmente lettori di età superiore ai 25-30 anni. Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da<sup>5</sup>: Tx, *Tamburi nella foresta*, n. 496, febbraio 2002 (testo: C. Nizzi; disegni da J. Ortiz)

Usm = *Ultimate Spider-man*. Ultima veste dell'Uomo Ragno, uno dei più noti «supereroi con superproblemi», cioè resi più umani da problemi personali della quotidianità (Fossati 1980, Favari 1986), americani, della scuderia Marvel, vanta un numero molto vasto di lettori di tutte le età. Questa nuova collana, che sta mietendo successi soprattutto tra i più giovani, ma che riscuote l'interesse anche dei vecchi lettori, nasce come complemento fumettistico del film di Sam Raimi. Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: Usm, *Il dottor Octopus*, n. 8, luglio 2002 (testo: B. Michael Bendis; disegni: M. Bagley, matite; A. Thibert, chine)

Vp = *Vertigo presenta*. È una rivista antologica della Magic Press di Roma che importa nuove storie a fumetti americane di una certa violenza, anche verbale. Presenta personaggi come El Diablo (Vp1), Hellblazer (Vp2), Lucifer (Vp3). Ha un grande successo specialmente tra i giovanissimi (13-20 anni). Le citazioni presenti in questo articolo sono tratte da: El Diablo (testo: B. Azzarello; illustrazioni: D. Zezelj; colori: K. Somers; traduzione: M. Casali) in Vp, n. 23, ottobre 2002; Hellblazer, *Una mano rossa di vernice fresca* (testo: B. Azzarello; disegni: G. Camuncoli, matite; G. Stewart, chine; traduzione: M. Casali), in Vp, n. 23, ottobre 2002; Lucifer, *Il sermone del tuono* (testo: M. Carey; disegni: D. Ormston; traduzione: L. Rizzi), in Vp, n. 23, ottobre 2002

Questa selezione permette di iniziare a studiare che cosa legga un numero significativo di persone, in Italia, quando legge fumetti. Nel fumetto, però, si legge anche e soprattutto ciò che non è scritto in lingua. Parlare quindi di «linguaggio dei fumetti» può essere molto impreciso, se non si pongono chiari punti di riferimento.

L'ambiguità è forse nel codice genetico del fumetto: un linguaggio composito (Barbieri 1991), ma «pieno» (Peeters 2000: 113), solitamente distinguibile in due elementi fondanti: elemento iconico e elemento verbale (Cremonini e Frasnedi 1982). Una distinzione che però si rivela sotto molti aspetti imprecisa, dai confini labili e a volte indefiniti, sarebbe quasi il caso di dire ambigui anch'essi. Cercare di analizzare l'elemento verbale vuol dire innanzitutto scinderlo da quello iconico, che può essere complementare, ma anche, e oggi, specie tra i manga<sup>6</sup>, sempre più spesso, addirittura dominante. Si rende quindi necessario individuare il più precisamente possibile come,

<sup>5</sup> Non essendoci variazioni particolarmente rilevanti da numero a numero, si è deciso di riportare la schedatura di un singolo fumetto per ogni serie.

<sup>6</sup> La visualizzazione dei movimenti nei manga è di primaria importanza. Si pensi che Mi-sashi Tanaka, autore di *Gon*, ha abolito dialoghi, onomatopoeie e didascalie nel suo fumetto.

dove e in che funzione appaia all'interno dell'unità narrativa minima<sup>7</sup>, cioè la vignetta, e della tavola.

In generale, si può dire che l'elemento verbale si manifesti: nei segmenti testuali linguistici contenuti dai balloon; in quelli contenuti dalle didascalie; in quelli iscritti negli iati bianchi tra le vignette, i «cartigli» (Gubern 1975); e in quelli inseriti in appositi spazi isolati graficamente a fondo pagina o nella vignetta, in funzione di nota esplicativa; nelle onomatopее, sia interne ai balloon (i versi o i rumori di cose o persone), sia esterne ai balloon ma interne alla vignetta, o trasversali, tra più vignette, fungendo da legame (per lo più si tratta di rumori); negli ideogrammi, sia interni ai balloon, sia esterni ai balloon ma interni alla vignetta; nelle parole disegnate nella vignetta (lettere, biglietti, nomi dei locali e delle strade, locandine dei film, targhette dei pannelli).

La difficoltà nel distinguere tra elemento iconico ed elemento verbale è già evidente a partire da questo breve e generico elenco. Le onomatopее, ad esempio, possono essere distorte sia morfologicamente che graficamente (*rumble*, per indicare una valanga, o una frana, o un terremoto, può diventare ad esempio *rruummble*, ed essere rappresentata graficamente con lettere tremanti, come instabili, quasi a evidenziare l'instabilità generale causata dalla catastrofe), diventando così un ibrido dei due elementi. Lo stesso va sottolineato per gli ideogrammi (punti esclamativi, interrogativi, anche compressi), che illustrano lo stato d'animo del personaggio nel tempo-spazio (Barbieri 1991) della vignetta, e che riassumono in sé, graficamente, iconicamente, più discorsi senza parole (e che, specie attraverso l'aiuto del *lettering*<sup>8</sup>, possono rendere immediatamente visibile quanto si vuole dire).

<sup>7</sup> Ogni immagine può coincidere con un'unità significativa elementare, ma anche con una unità più complessa in cui non è possibile il riconoscimento delle unità minori. Sono unità dinamiche. Ogni unità significativa è composta dall'intersezione di più linguaggi: vi si riscontrano componenti grafico-visive (gesti dei personaggi, inquadratura, composizione e colore, iconicità), componenti letterario auditive (balloon, didascalie, suoni); forme di montaggio (per stacchi, per dissolvenza, per variazioni interne). Le singole immagini contribuiscono a formare un disegno d'insieme che va oltre le logiche di successione, in quanto l'effetto nasce dall'osservazione globale di singole unità che realizzano contemporaneità (Cremonini, Fransedi 1982). Román Gubern (1972), ponendo l'attenzione sull'intersezione dei linguaggi che la compongono, definisce la vignetta «macrounità significativa», rappresentazione pittografica del minimo spazio e tempo significativo; è lo spazio che acquista temporalità costituendo l'unità di montaggio di un fumetto, in cui coesistono due linguaggi diversi che danno vita a una forma compiuta, secondo un codice accettato.

<sup>8</sup> Il *lettering* è un elemento caratteristico del fumetto ed è «l'operazione di scrittura materiale dei testi scritti negli spazi-testo, balloon o didascalie che siano. Per estensione del termine viene usato anche per definire lo *stile* con cui questa scrittura è realizzata» (Barbieri 1991: 175).

Per quanto poi riguarda le parole disegnate all'interno della vignetta, la questione si complica: anche dove possono sembrare parte integrante dell'elemento iconico (in quanto insegna di un locale o nome inscritto nella targa di un'auto, o di una strada, o di un campanello), in realtà svolgono una funzione linguistica, principalmente referenziale. Dove addirittura la vignetta corrisponde quasi *in toto* a una lettera (una missiva) o a parte di essa, o a un biglietto (Ju: 92), o una pagina di diario, essa costituisce un dialogo o un monologo *in absentia*. Il contorno della lettera o del biglietto, sempre evidenziato (come d'altronde anche il carattere con cui sono scritte le parole che lo compongono è sempre graficamente distinto da quello delle parole presenti nei balloon e nelle didascalie), può essere considerato alla stregua del balloon.

L'ambiguità e la fragilità dei confini rende inoltre impreciso anche il tentativo narratologico di distinguere tra i due elementi individuando quello grafico come momento diegetico, quello iconico come mimetico. Se infatti il primo gode di uno statuto morfologico abbastanza stabile che gli consente, oltre a un certo grado di sperimentazione (Barbieri 1991), un'immediata leggibilità<sup>9</sup>, grazie alla quale il lettore immediatamente comprende la situazione che si vive nel tempo-spazio della vignetta, la psicologia e lo stato d'animo, oltre alla cinetica, degli attanti, e il contesto di riferimento; per il secondo la situazione è più complessa. Se il primo è narrativo, il secondo non costituisce esclusivamente la componente dialogica.

Si pensi ad esempio alle didascalie. Ne esistono di diversi tipi, a seconda del segmento testuale che da esse è contenuto. Possono semplicemente indicare uno spostamento nello spazio e nel tempo, quindi essere di tipo ellittico: *Più tardi* (Dk: 5, 85, 112; To1: 8), *Una ventina di minuti più tardi* (Tx: 13), *A casa del gigante Brogi* (Op: 150), magari anche in funzione analettica: *Tempo prima* (Dd: 15); o essere di tipo tassonomico e presentare denotativamente il personaggio in questione, quasi come un epitaffio: *Karl, anatra dal becco chiazato* (Op: 7); o di commento: *Il sole del mattino rallegra la campagna [...] ma non Indiana PIPPS!* (To1: 19), *Già! Dovuta alla colla che*

<sup>9</sup> Ci si riferisce al concetto di «lettore implicito» come intersezione del «repertorio del testo» e «repertorio del lettore reale» (Iser 1987). Il «repertorio del lettore reale», in questo specifico caso, non deve essere particolarmente alto: la soglia di competenza sembra essere minima, infatti i fumetti sono testi che oscillano tra i gruppi sociali, i livelli culturali, le tradizioni e le culture e che sono leggibili anche da chi possiede soltanto pochi rudimenti dell'educazione massmediatica (Rak 1982: 13). Faeti (1980: 60) sostiene inoltre che il fumetto è un medium che include normalmente, nel proprio criterio di produzione, la collaborazione dei lettori, ai quali trasmette contenuti facilmente fruibili.



lo tiene insieme (To2: 13); o narrative<sup>10</sup>: *Le cose sono cambiate sette anni fa circa. Quando arrivai in questa città* (Vp1: 1), o addirittura veri e propri sommari, che descrivono quello che già si vede riassunto nella vignetta in questione, senza aggiungere nulla, causando quasi un effetto di ridondanza, per eccesso di quantità informativa, come in Tx, dove la vignetta è l'illustrazione esatta di quanto scritto nella didascalia:

Il tempo peggiora rapidamente e ben presto il piccolo villaggio viene investito da una violenta bufera di neve. Il fuoco si spegne. Una sentinella è rimasta di guardia, mentre tutti gli altri si sono ritirati nelle tende. (Tx: 46)

In ogni caso, se non raramente, come voce fuori campo, e quasi con effetto di eco<sup>11</sup>, e sempre tra virgolette, le didascalie non riportano dialoghi: sono momenti diegetici. Si pensi poi alle pagine di diario di Dylan Dog o alle relazioni di Julia, luoghi di riepilogo, riflessione e commento a quanto avvenuto (Dd: 98; Ju: 25), entrambe solitamente poste negli iati bianchi che si aprono orizzontalmente tra le vignette, luogo in cui, in *Tex*, si presenta l'elemento verbale delle riprese analettiche (Tx: 92-95).

Il problema di confine tra i due elementi quindi esiste. Tendono a integrarsi a vicenda, pur restando nettamente distinti come statuto semiotico (Gubern 1975). Si potrebbe però approfittare dello statuto ibrido delle onomatopee<sup>12</sup> e degli ideogrammi per focalizzare l'attenzione sui balloon, sulle

<sup>10</sup> In Rm le didascalie sono il centro del racconto in analessi, in cui la voce narrante, in prima persona, racconta la sua vita, e quanto descritto graficamente nella vignetta, come d'altronde anche quanto inscritto nel balloon, serve come chiusura completiva, di una comicità cinica e spietata, di ciò che è narrato nella didascalia.

<sup>11</sup> Cfr. *Raymond, l'autista di Robert* (Dd: 45), *Poi è arrivata la telefonata...* (Dd: 90), *Mi è venuta un'idea!* (To: 21).

<sup>12</sup> Le onomatopee (Beccaria 1975, Fresnault-Deruelle 1990: 132 e ss.) sono indispensabili in quanto rendono dimensioni del reale altrimenti inesprimibili (Giacomaria 1977: 14). Alcune tendono a riprodurre graficamente suoni, rumori di persone o oggetti, altre, come in Op, fungono da vero e proprio commento collettivo del fatto (ad esempio: *oooohhh* scritto lungo tutta la vignetta, in primo piano o sullo sfondo, o come legame tra più vignette, esprime lo stupore generale per quanto accade). Nei fumetti analizzati va inoltre riscontrata una grande libertà referenziale di questi elementi fonografici. Oltre alla persistenza di certe cristallizzazioni universalmente accettate (del tipo: *bang bang*), si è sviluppata anche una netta autonomia delle combinazioni dei fonemi rispetto al suono che si intende riprodurre. Si pensi ad esempio al caso di *tump*: può indicare il rumore di una caduta (Dd: 19; Iy: 32), di colpi (Iy: 49), di calci e pugni (Tx: 18, 19; Dd: 94), ma gli stessi rumori possono essere rappresentati, intercambiabilmente, da, ad esempio: *sock, smack, tunf, thud, tutum, thump, tunk*, alcuni dei quali possono essere raggruppati, per analogie fonetiche, specie grazie ai morfî radicali, in piccole famiglie, ma che, nella loro eterogeneità, non possono essere univocamente utilizzate e comprese, se prese in sé. È ovvio che comunque il lettore sappia individuare a grandi linee di cosa siano significanti (altrimenti sarebbe inutile la loro presenza), ma è solo il contesto di

didascalie e sui cartigli. In questa maniera, concentrandosi su queste tre zone della tavola sembra ci si possa muovere meglio, con più sicurezza. Le linee di confine, almeno, risultano meglio delineate. In particolar modo quella del balloon, vera e propria clausola modale dell'enunciato, in quanto, a seconda della sua morfologia, permette di capire se il personaggio stia urlando (il tratto presenta una linea unica e chiusa, ma a zig-zag), parlando normalmente (la classica nuvoletta), sussurrando (la linea è tratteggiata) o pensando (tra la nuvoletta e il personaggio non si trova un indicatore lineare, ma delle piccole bolle che formano una catena che unisce il personaggio al proprio enunciato). Ha quindi una propria semantica. Certo questa distinzione così completa e precisa non è sempre presente. Solo *Topolino* presenta tutte e quattro le tipologie, forse anche per semplificare la lettura agli appassionati più giovani. Nei manga, ad esempio, a volte la linea classica del balloon manca proprio: in tal caso si può parlare di «balloon-zero» (Fresnault-Deruelle, 1990: 53). Ciò è molto significativo. Tale tratto scompare infatti solamente in presenza di quella che potrebbe essere definita una illuminazione, una presa di coscienza immediata, istantanea (Iy: 19), ma viene sostituito da una specie di raggiera che contorna l'enunciato, proprio, appunto, come fosse una luce.

Da un punto di vista linguistico vanno prese in considerazione tutte le parti costitutive dell'elemento verbale, ma non deve mai essere dimenticato che esso è a sua volta solo una parte del linguaggio composito del fumetto. In quanto tale, non si può analizzare l'elemento verbale come lingua del fumetto, ma solo come parte di essa<sup>13</sup>.

Forse sarebbe opportuno e utile ripensare la vignetta come micro-enunciazione, composta da enunciati costituiti da significanti linguistici (tutti i segmenti testuali linguistici, intesi come proposizioni o frasi; le onomatopée e gli ideogrammi), dalla clausola modale grafica del balloon e dalla si-

enunciazione che può dare, nel più esplicito dei casi, l'interpretazione esatta. La semantizzazione avviene nel contesto. *Thump* è ad esempio utilizzato in *Usm*: 34 come onomatopée di un calcio, ma in *Usm*: 28 lo è di un rumore che potrebbe essere di qualsiasi origine, in una stanza accanto a quella rappresentata nella vignetta. Il lettore sa solo che avviene qualcosa nella stanza accanto, ma nulla di più. Può solo ipotizzare cosa sia, ma non saperlo con precisione. Non c'è univocità, non c'è codificazione, stabilità, cristallizzazione, ma una grande mobilità, tanto che si può parlare di significanti di rumori realmente comprensibili solo per contestualizzazione.

<sup>13</sup> Cresti (1992: 129), che stabilisce una distinzione tra «linguaggio» come elemento verbale e «immagine» come elemento iconico, afferma: «Nel fumetto tradizionale [...] il rapporto tra immagine e linguaggio vede una predominanza della prima e il linguaggio serve per dare certi nessi, per accompagnare l'azione, ma certamente è un mezzo ausiliario: non quello sul quale si fonda la comunicazione».

tuazione o contesto d'enunciazione che è costituito dall'elemento grafico. La frase è quindi il significante di un enunciato la cui modalità espressiva è indicata nella tipologia grafica del balloon (ma anche nella linea di confine della didascalia e dei cartigli), che a sua volta è un altro significante, che lega e divide allo stesso tempo i due elementi. L'elemento iconico diventa così il contesto d'enunciazione in cui la frase, in situazione, si attualizza, e insieme all'elemento iconico si fa micro-enunciazione, a sua volta in relazione, in dialogo con le altre vignette non solo della tavola, ma dell'intero testo, che va considerato enunciazione in quanto opera in dialogo, ad esempio, sia con altri fumetti che con i numeri precedenti e successivi della propria serie.

Proprio in virtù di questo rapporto con il contesto di enunciazione va ribadito, in generale, quanto già affermato da Nencioni (1971) e ripreso da Cresti (1992: 113), ovvero che gli enunciati contenuti nei balloon presentano una «sintassi che oggi si direbbe di tipo empatico, piena di segmentazioni, di messe in rilievo, piena di modi allocutivi e di deissi».

In particolare la forte componente deittica non solo mette in rapporto il contesto e l'enunciato, ma può mettere in relazione micro-enunciazioni anche in tavole diverse dello stesso volume<sup>14</sup>. Le vignette non vanno mai considerate isolatamente, né va considerato come totalitario o esaustivo il rapporto tra l'enunciato e il contesto di enunciazione immediato, bensì si deve pensare a un rapporto allo stesso tempo vincolato e aperto che si instaura tra i due elementi, che non sempre si esaurisce nell'enunciazione-opera, nel contesto immediato, ma che può anche completarsi e quindi attuarsi con rimandi ipertestuali, ad altri numeri della stessa serie tramite citazioni implicite o esplicite, al contesto storico-sociale, ad altri universi culturali, come la musica, il cinema, il teatro, la letteratura, ad altri fumetti.

Non è sbagliato affermare che elemento iconico ed elemento verbale, enunciato e contesto di enunciazione, si completano nella micro-enunciazione, ma senza esaurire le proprie potenzialità. È come se le due sfere si sovrapponevano solo in parte, e nel luogo dell'intersezione si realizzasse la micro-enunciazione.

<sup>14</sup> Un esempio può essere quanto avviene in Iy: *Sono i loro resti quelli che sono caduti nel villaggio* (Iy: 85) presenta una frase scissa che potrebbe dirsi del tipo 'è x (+ y) che' dove (+ y), cioè *quelli*, è un elemento deittico che non rimanda immediatamente al contesto di enunciazione grafico, cioè la vignetta, la micro-enunciazione, ma, con valore anaforico, riprende quanto avvenuto alcune tavole precedenti. La frase scissa tipica vorrebbe: *sono i loro resti che sono caduti nel villaggio*. Invertendo l'ordine degli elementi tematizzati, *sono loro i resti*, si ha un'ulteriore marcatura, sintattica ed enfatica. *Quelli*, però, è una variabile (+ y) non necessaria ma intensificatrice del discorso con valore anaforico. Non è parte del sintagma nominale di x, ma è parte del discorso complessivo espresso dal co-testo, dall'enunciazione-opera.

Cresti (1987: 125 e s.) ha parlato di «italiano pubblico» per definire il «linguaggio» usato nel genere del fumetto satirico, delle vignette, che, come si è già detto, sono considerate un genere con caratteristiche specifiche. È un italiano che presenta forme «caratterizzate [...] dall'impiego di una varietà invece dello standard, quando non del dialetto o del gergo, di registri colloquiali, ma soprattutto caratterizzate da una resa illocutiva e da una articolazione informativa, di cui non è traccia in produzioni diversamente orientate». Si tratta di un italiano che si contrappone a quello «ufficiale», «che non ha dietro di sé alcun modello, ma pesca direttamente nella competenza viva dei parlanti».

In parte l'osservazione può essere ripresa anche per quanto riguarda le storie a fumetti studiate in questo articolo. Bisogna però segnalare che sembrano esistere alcune variabili che convergono nella costituzione dell'elemento verbale delle singole serie, le quali presentano continuità grafiche, tematiche, ma anche morfologiche, sintattiche e lessicali a cui il lettore si abitua. Queste variabili costitutive sono editoriali, e fanno sì che l'elemento verbale di una serie sia quel che è: anzianità della serie, atteggiamento del proprio pubblico, orientamento sulla parola (sul racconto verbale, con una maggiore staticità del disegno) o sul disegno (sul movimento, con una riduzione dell'elemento verbale, o magari un potenziamento di quello onomatopico), intenzione all'interno del genere.

Ogni serie dunque ha un proprio stile, una propria sintassi, un proprio lessico ai quali il lettore si è abituato. Il problema è capire se oggi si siano distanziati dallo «stile letterario di un qualsiasi romanzo d'autore» (Becciu 1971), e se le influenze e i prestiti dai mass-media e dalla lingua parlata servano ancora a colorire piuttosto che a formare una lingua propria, autonoma. Se si debba, insomma, parlare ancora di «conservatorismo» per l'italiano dei fumetti (Serianni 1986).

## 1. Morfologia e morfosintassi

È evidente la presenza di alcuni dei tratti costitutivi dell'italiano dell'uso medio. Scompaiono, ad esempio, la *i* prostetica, *codesto*, *costì* e *costà*, il *vi* locativo, e in generale si nota una scarsa presenza delle forme *ad*, *ed* (Tx: 13, 40, 71; Op: 37), di ELISIONI e TRONCAMENTI (quasi sempre presenti nei verbi alla seconda persona dell'imperativo) e delle FORME AFERETICHE *'sto*, *'sta* (Ju: 100, Vp2: 4), ma si ha anche *'ngiorno* < *buongiorno* (Ju: 102), mentre si riscontra l'impiego usuale della particella modale *un po'*, di *ecco* introduttore delle battute dei personaggi e di *quindi*, *così*, *dunque*, *allora* come in-

troduttori delle battute in cui si riassume il ragionamento svolto nelle vignette precedenti.

Più interessante è notare come invece sia forte l'oscillazione di altri aspetti morfologici. Se infatti, in tutti i fumetti, è da riscontrare l'estensione dell'uso di *GLI* DATIVALE (anche se in Dk: 59 si conserva il costrutto *ha aperto loro la porta*); l'uso di *LUI*, *LEI*, *LORO* in funzione di SOGGETTO<sup>15</sup>; la presenza di DATIVI ETICI O AFFETTIVI: *ora mi mangio i tuoi visceri* (Iy: 33), *chi l'ha ucciso voleva godersi lo spettacolo* (Ju: 47), *la prima e unica... me la sono sposata* (Ju: 119), *che differenza ti fa un miliardino in più o in meno?* (Op: 86), *sei proprio quello che mi ci voleva* (Usm: 40), *mi diventava una belva* (Rm: 9), *mi sta attento* (Rm: 2), *ti piego questo tubo come fosse cartone* (Rm: 22). È da notare anche quanto sia instabile la tendenza di *QUESTO CHE* e *QUELLO CHE* a sostituire *CIÒ CHE*, *COLUI/COLEI CHE*. Per quanto essa si riscontri in tutti i fumetti analizzati, resistono anche le forme standard: *ciò che cercavano* (Dk: 56), *è questo, ciò che vuoi?* (Rm: 7), *ciò che conta* (Tx: 32), *tutto ciò che diceva Sherry* (Vp3: 2), *era più o meno tutto ciò che voleva* (Vp3: 13). In Dg si riscontrano inoltre le forme: *e con ciò?* (p. 6) e *tutti coloro che hanno investito* (p. 20).

La medesima situazione di instabilità si riscontra nell'uso di *COME MAI* in luogo di *PERCHÉ* (Tx e Usm sembrano propendere per la forma tradizionale) e di *che*, *cosa* e *che cosa* nelle frasi interrogative dirette. La scelta del PRONOME INTERROGATIVO varia infatti da serie a serie. Si ha una marcata propensione per l'uso di *COSA* in Dk, Dg, Iy. In Dg e Iy si presentano però anche interrogative introdotte da *CHE* e da *CHE COSA* (rare in Iy). In Ju la frequenza d'uso di *che* e *cosa* sembra più orientata verso *cosa*, anche se *che* ha molte attestazioni, mentre molto raro è *che cosa*. Lo stesso dicasi per Op, che però vanta molte attestazioni di *che cosa*. Tx e Vp2 vedono invece molte occorrenze di *che*, mentre sono minori quelle di *cosa* e *che cosa*. To invece ha decisamente scelto la forma *che cosa*. In Usm e Vp1 l'oscillazione tra *che* e *cosa* non rivela una particolare preferenza, e anche *che cosa* vanta molte attestazioni. In Rm, infine, sono rare le attestazioni di *che*, ma molto numerose quelle di *cosa*.

Neanche l'uso di *CHE* in luogo di *QUALE* in funzione di AGGETTIVO INTERROGATIVO rivela una certa stabilità, anche se *che* sembra predominante. In Dg è attestato sia l'uso di *che* (*che tipo di donna?*, p. 32); sia l'uso di *quale* (*quale idea?*, p. 39). In Ju invece ha molte occorrenze *che*: *che tipo di problema ha avuto?* (p. 11), *che analogie ci sono con la morte del dottor*

<sup>15</sup> Rarissime le eccezioni a questa tendenza, come in *voi e dio li avete dimenticati, ma essi resistono* (Vp3: 12).

*Martin?* (p. 51), *che pillole?* (p. 76). Op alterna l'uso di *quale* (*quale frutto del diavolo?!?* p. 112) e *che* (*che tipo di potere hai?* p. 112; *che cestino?* p. 130), propendendo però per il secondo. Tx ha invece una decisa preminenza di *che*: *a che scopo i rangers?* (p. 6), *che bisogno hai di trascinarli in una trappola quando sono già nelle tue mani?* (p. 7), *in che punto dell'isolotto ci conviene sbarcare?* (p. 78). Scarsa è invece l'occorrenza del CHE POLIVALENTE ESCLAMATIVO (Dd: 76: *che testone che sei!*).

Di oscillazione si deve parlare anche riguardo all'uso dei PRONOMI RELATIVI. In tutti i fumetti analizzati prevale infatti l'uso di *CHE*, ma è anche ampiamente attestato l'uso di *IL QUALE*. E si noti l'uso di *che* in luogo di *di cui* nell'esempio seguente: *non abbiamo fatto niente che qualcuno di ancora vivo possa accusarci* (Vp1: 8).

Tutt'altro che innovativa sembra essere la scelta delle CONGIUNZIONI, vista la significativa occorrenza di forme non frequenti nell'uso, come *purché* (Dd: 17: *purché tu lo beva*; Ju: 34: *purché non soffochi*; Tx: 68: *purché si tenga lontano*), *poiché* (Tx: 8: *e poiché non voglio*), *siccome* (Tx: 8: *siccome non gli piace la sconfitta*), *sicché* (Tx: 43: *sicché abbiamo avuto*), *ebbene* (Tx: 45: *ebbene, che vengano!*), *sempreché* (Tx: 63: *sempreché si decida a farsi vedere*), *semmai* (Dd: 28), *ciononostante* (Iy: 66). Si presenta però l'uso di *perché* in luogo di *affinché* per introdurre la finale: *perché lo custodisse al riparo* (To1: 21).

La forte influenza della lingua della tradizione letteraria è evidente nell'uso del PRONOME ALLOCUTIVO di cortesia *VOI* (lo si riscontra in Tx, Dg, Dk, To, mentre *lei* compare solo in Ju) e nella presenza, anche se non numerosa, di CONCORDANZE del participio passato con il nome del predicato (*Questa casa era diventato il punto di ritrovo di tutti i medium e i sensitivi del regno*, Dd: 44), o con il complemento diretto (*non siamo stati noi a uccidere Gil Baron, ma due indiani [...] che nel vederci arrivare ci hanno accolti a fucilate!*», Tx: 43).

Pochi sono gli ALTERATI non lessicalizzati e degni di nota, come i diminutivi-vezzeggiativi: *occhialini* (Ju: 54, 71), *robine* (Op: 71), *letarghino* (Rm: 9); o gli spregiativi usati in Tx, insulti riconducibili al mondo animale, che danno così un colore da selvaggio west al fumetto: *gallinaccio* (p. 17, 19), *corvaccio* (p. 43), *bestiacce* (p. 56), *cagnaccio* (p. 59); o ancora gli accrescitivi e i vezzeggiativi presenti in Vp, forme tipicamente colloquiali: *benone* (Vp2: 10), *culone* (Vp2: 15), *centone* (Vp2: 15), *boccuccia* (Vp2: 3). È inoltre da notare l'alterazione di *miliardo*, sia in senso spregiativo riferito a persona *miliardarucolo* (To3: 48), che diminutivo-vezzeggiativo: *miliardino* (Op: 86).

Anche le parole derivate per affissazione presenti nei testi sono già di uso comune, se non lessicalizzate. Si notino ad esempio i comuni e colloquiali

SUFFISSATI: *impazzata* (Dd: 41), *chiacchierata* (Tx: 70), *occhiata* (Tx: 75), *dimenticatoio* (To2: 5); o il PREFISSATO *antiveleto* (Iy: 8), usato in luogo di *antidoto*. In Rm e Usm si riscontra, vista la tematica del fumetto, una forte produttività del PREFISSO *SUPER-*, che dà luogo però quasi sempre a forme già nell'uso, o con intento parodico: *superforza* (Rm), *supervelocità* (Rm), *supervista* (Rm), *supereroe* (Rm, Usm), *superpoteri* (Rm, Usm), *superesercizi* (Rm), *supertizi* (Usm). Il PREFISSOIDE *MICRO-* appare in forme tecniche, ma d'uso: *microcriminalità* (Rm: 11), *microtelecamera* (Dk: 7). Si noti inoltre l'uso del SUFFISSOIDE *-NET* in *papernet* (To2: 16, 17).

Tra le PAROLE COMPOSTE si riscontrano invece un paio di casi interessanti. In To1 la parola composta nome + nome del tipo determinato + determinante: *gippippa* (p. 31) che designa 'la jeep di Pippo'. Si nota quindi al suo interno anche un adattamento fonologico di *jeep* > *gip*. L'altra parola composta interessante è *orsodosso* (Rm: 7), in quanto distorsione comica di *ortodosso*, un incrocio che allude all'ortodossia di un orsacchiotto di peluche: *orso-dosso*.

Sono infine scarse le GIUSTAPPOSIZIONI di sostantivi, a giudicare dalla scarsità numerica di testimonianze riscontrate, quali *film disney* (Ju: 45), con la caduta della preposizione semplice, e *roba bianco farina* (Vp3: 1), costruito in cui si presenta anche l'ellissi di *di colore*.

Oltre a una così insignificante presenza di neoformazioni, sembrano delineare un certo conservatorismo l'utilizzo dell'allotropo *debbo* (Dd: 62); la presenza della parola *bisogna* in *senza bisogna che io muova un dito* (Iy: 114), e, in Ju, l'uso della preposizione articolata *col* che si alterna a *con il*, con una maggior frequenza della forma sintetica. Sono elementi che appartengono alla tradizione letteraria, di uso letterario, più vicini all'italiano standard che non al neo-standard.

Decisamente scarsa è invece la presenza degli AVVERBI IN *-MENTE* e dei SUPERLATIVI IN *-ISSIMO*, entro le dieci occorrenze, mai oltre le quindici per fumetto. La motivazione va forse cercata nella lunghezza di tali parole, mentre i balloon solitamente ospitano frasi brevi e composte da parole non lunghe.

Riguardo al verbo, si deve segnalare la persistenza dell'uso del CONGIUNTIVO, che resiste all'erosione attuata dall'indicativo. In generale, si rileva la sua presenza in dipendenza dei verbi *pensare*: *pensavo gli pagassi* (Dd: 7), *pensavo fosse un'altra persona* (Dd: 36), *difficile pensare che abbia pestato i piedi a qualcuno* (Ju: 30), *pensava che io fossi stupido?* (Rm: 8), *pensi che sia anch'io un mutante?* (Usm: 32), *pensavo che fossi più furbo* (Vp1: 20); *credere*: *non credi sia il caso di dirlo?* (Dd: 34), *credono che Jinenji divori la gente* (Iy: 9), *credevo li avessi ridotti così perché* (Op: 86), *credo che il suo tono sia un po' accusatorio* (Usm: 38); *sembrare*: *a me sembra che sia*

*molto tranquillo* (Iy: 9), *mi sembra che ci sia un'aria sana* (Op: 29), *sembra che si siano fuse* (Usm: 15); *temere: temo che tu abbia ragione* (Dd: 42); *aspettare: ma aspettava che fosse il mio giorno libero* (Dd: 46), *magari si aspettava che io facessi lo stesso* (Rm: 26); *volere: vorrei che avesse un effetto rapido* (Dd: 17), *voleva che lei fosse felice e restasse con lui* (Vp3: 13); *sospettare* nella trasposizione nominale: *il sospetto che [...] ci fosse un legame era forte* (Dd: 33); *sapere: non sapevo che avesse un coltello* (Usm: 38); *nemmeno io so di che segreto stesse parlando* (Op: 32); *decidere: intanto deciderò se sia il caso di ucciderla* (Iy: 74); *sperare: speriamo che [...] tu sia in grado* (Usm: 16); *immaginare: immagino sia così* (Vp1: 4).

Resiste in alcune interrogative dirette, specie se esprimono dubbi, perplessità: *sei sicura che sia questa la cosa giusta?* (Dd: 15), *possibile che non esistano più?* (Ju: 86), *bè, e se anche fosse?* (Iy: 56), *e se fosse buona e ci avesse dato il consiglio giusto?* (Op: 116), *e se fosse per questo che adesso?* (Usm: 7); o se sono formali, cortesi: *non vuole che chiami un'ambulanza, o che avvisi sua moglie?* (Ju: 78); in alcune indirette: *non capisco perché Kikyo sia apparsa qui* (Iy: 107); nelle formule di cortesia: *prego, si accomodi* (Ju: 10), *cerchi di riguardarsi* (Op: 95), *mi fermi, la prego* (Rm: 1), *non siate così pessimista* (Tx: 75); nelle subordinate concessive: *nonostante sia passato più* (Dd: 17); nelle condizionali: *purché tu lo beva* (Dd: 18); nelle finali: *perché lo custodisse* (To1: 21); per sottolineare possibilità, eventualità: *dobbiamo ucciderlo prima che lui uccida noi* (Iy: 10).

Il congiuntivo viene a volte sostituito dall'indicativo dove si riscontra un caso di obiettività, effettiva o ritenuta tale: *non si era accorto che io ero in casa* (Dd: 33), *non so quante volte hanno tentato di ucciderlo* (Iy: 5) – anche se si riscontra anche *siamo sicuri che sia stato lui* (Iy: 10) –, *pensi che possono fare una cosa del genere?* (Op: 176), *e in qualunque posto vai, continua ad indicare soltanto quell'isola* (Op: 95), *i messaggi dicevano che uno degli uomini bianchi è morto* (Tx: 71), *peccato che io non ho un conto in banca* (Vp2: 4); *non so se questa è una grande idea* (Vp3: 6). Il congiuntivo può inoltre essere sostituito da forme verbali all'imperfetto indicativo, come in: *solo per vedere se stavo sognando* (Dd: 23). In Rm è poi da notare come nelle interrogative indirette, con *cosa*, si alternino l'indicativo (*più tardi gli avrei chiesto cosa mi aveva detto*, p. 30) e il congiuntivo (*improvvisamente capii cosa significasse diventare un supereroe*, p. 32).

Si deve però sottolineare che la tendenza a diminuire l'uso del congiuntivo è accompagnata anche dalla possibilità di scegliere costrutti per le subordinate che permettono di evitarne l'uso. Si attesta frequentemente, infatti, la costruzione della subordinata non ipotetica con *anche se* (Mazzoleni 1991) in luogo di *benché*, in disuso: *anche se è notte fonda, questa città è molto rumorosa* (Iy: 27), *anche se ho la corona non sono un re* (Iy: 33), *anche se*



*voi siete molto forti non potrete assolutamente vincere (Iy: 89), anche se è calmo, è sempre un dinosauro (Iy: 146), anche se vivete tre volte più di noi, dopo cento anni (Iy: 154), anche se ha avuto la fortuna di entrare in possesso (Iy: 163), anche se sopravvivo (Iy: 171), anche se i ricordi non hanno prezzo, accetterò un risarcimento di cento dollari (To2: 14).*

Si riscontra inoltre una massiccia presenza di forme perifrastiche. Le più numerose sono le PERIFRASI ITERATIVE o ASPETTUALI, tra le quali quella di gran lunga più frequente, presente in tutti i fumetti analizzati, è la forma *stare + gerundio*, ma si riscontrano anche quelle del tipo *andare a + infinito*: *andate a arrestarlo (Dk: 104), le vado a prendere una coperta (Ju: 15), vado a fare quattro passi (Op: 132), devi andare subito ad avvertire Lupo Zoppo (Tx: 8); cercare di + infinito*: *noi cerchiamo di tagliargli la strada (Dk: 16), cerco soltanto di guadagnarmi l'esclusiva (Dd: 57), cerca disperatamente di mantenere segreta (Usm: 33); mettersi a + infinito*: *papà si è messo a fare di testa sua (Dd: 31), s'è messo ad annusare l'aria (Ju: 44), non si è messo a volare sul campo (Usm: 32); continuare a + infinito*: *continuo a sentirlo pulsare (Ju: 17), e quello stupido continua a ronfare (Op: 17), non puoi continuare a vivere nel tuo mondo di fantasia (Rm: 8); finire per + infinito*: *finirà per succedere proprio quello (Op: 88); stare + gerundio + a + infinito*: *stai continuando a fissare quel pezzo di carta (Op: 162), stai tirando a indovinare (Tx: 6); stare a + infinito*: *se pensa che starò a guardare (Tx: 33); stare per + infinito*: *mi sento come se stessi per vomitare (Usm: 7), costringere a + infinito*: *tu sia costretto a fare quello che fai (Usm: 9), venire a + infinito*: *vengo a rifugiarmi qui (Tx: 66)*. Si riscontrano però anche incoativi come *cominciare a + infinito*: *il cemento comincia a sciogliersi (Dk: 11), e non cominciare a fare la piovra (Dd: 62), cominciava a diventare troppo affollato (Tx: 68); risultativi come riuscire a + infinito*: *riesci a vivere in questo villaggio (Iy: 24), finalmente sono riuscito a digerire (Op: 70), riusciremo a precedere Gil Baron (Tx: 12), non riesco a concentrarmi (Usm: 12) e causativi come fare + infinito*: *non mi sembra il caso di far crepare anche lui (Tx: 48)*. Da rilevare, inoltre, la perifrasi per intendere: *avere intenzione di + infinito*: *avete intenzione di attaccare Jinenji (Iy: 10)*.

Frequenti sono inoltre i VERBI «COMPLESSI» (Simone 1993: 95) del tipo *verbo + -la/-sela/-sene*: *se la filano (Dk: 88), se la spassa (Dd: 64), andatevene (Iy: 8), senza accorgermene (Iy: 56), sbrigati a filartela (Op: 38), ce la sbrigheremo (Tx: 31), ce la caveremo (To2: 9), se ne andava via (Vp3: 2); verbo + avverbio/preposizione di movimento*: *tirerò su (Iy: 119); mandate giù (Tx: 67), saltate su (Tx: 79:); verbo + -ci*: *c'era di mezzo un mancato risarcimento (Ju: 32), c'è di mezzo anche il Dottor Kranz (To1: 9)*.

Con il verbo si attesta inoltre sia il *SI PASSIVANTE*, anche se raramente: *ora la seta, in genere, si importa dall'estero (Tx: 91), vi si dava per morto*

(Dk: 78), sia il *SI IMPERSONALE*, più frequente: *ci si abitua presto alle cose belle* (Ju: 41), *si direbbero oggetti recuperati sul momento* (Ju: 60), *si tirava avanti solo per i figli* (Ju: 83), *si giocava in notturna* (Ju: 98), *è il prezzo che si paga* (Dd: 7), *si discuteva di tutt'altro* (Dd: 49).

La DIATESI PASSIVA è raramente utilizzata, ma resiste, anche se avanza la costruzione *venire* + participio passato: *vengono feriti* (Iy: 60), *vengono assorbiti* (Iy: 88), *veniamo trascinati* (Iy: 128), *verremo puniti* (Op: 51), *prima che uno venga trasformato in supereroe* (Rm: 14), *la spada venne forgiata con uno speciale* (To1: 17).

Anche riguardo ai tempi verbali sono da sottolineare diverse oscillazioni.

Non raro, ma comunque scarso, è l'uso del PASSATO REMOTO. È utilizzato soprattutto nei cartigli di Ju, Tx, Dd, ma anche in diversi balloon, sempre quando l'enunciante deve raccontare una storia avvenuta nel passato, altrove, solitamente ad altri<sup>16</sup>. Sono narrazioni di secondo grado, in cui il passato remoto svolge la funzione testuale di messa in rilievo (Weinrich 1978), evidenziando, specie in Ju, Tx, Dd, Vp3, «un'intenzione artistica» (Barthes 1982: 23 e s.).

Nonostante un'evidente erosione, resiste l'uso del FUTURO, anche non epistemico. Si hanno testimonianze di un'estensione dell'uso del presente e futuro semplice in luogo del futuro anteriore: *telefonerò al mio cliente appena esci* (Dk: 43), *la prenderà assai male quando le dirò che* (Dd: 8), ma l'uso del futuro anteriore è comunque ancora attestato: *sarò sicuro della sua morte solo quando avrò visto il cadavere* (Tx: 26); *quando il Teschio avrà finito con te, sarò io a darti la morte* (Tx: 44). È però da notare un avanzamento del presente: *finché non troviamo il vero assassino, il problema rimane irrisolto* (Iy: 12); *finché Kagome non ritorna da voi, non attaccate Jinenji* (Iy: 12); *va' / io cerco di fermarli* (Op: 50). L'uso è poi decisamente altalenante in Ju: *domani si sentirà un leone rampante, vedrà* (p. 22); *lei resta in convalescenza almeno tre giorni* (p. 29); *domattina va dal medico* (p. 78); ma in Iy l'oscillazione avviene anche all'interno della stessa proposizione: *finché quelli del villaggio non smettono di sospettare di voi / resterò qui per darvi una mano* (p. 14).

Particolare è l'impiego del futuro all'interno di enunciati dai toni minacciosi, profetici o di promessa. In Iy e Op, infatti, il futuro è usato particolarmente in enunciati che, contestualizzati, assumono un tono perentorio, dalla

<sup>16</sup> Si tratta di una tendenza a cui possono presentarsi delle eccezioni: *nei giorni successivi i suoi compagni non hanno accennato a nulla di strano* (Ju: 113), *due mesi fa è apparso «l'uomo meraviglia», venti giorni fa è arrivato «l'uomo delle stelle»* (Rm: 11), *non siamo stati noi a uccidere Gil Baron, ma due indiani che erano in quella baracca e che nel vederci arrivare ci hanno accolti a fucilate!* (Tx: 43).

sfumatura profetica: *quando i piccoli spettri impareranno a gustare gli esseri umani / sarà la fine di quel villaggio* (Iy: 22), *se un agente fa un buon lavoro ora, potrà ricoprire un incarico importante* (Op: 57); o di minaccia: *se vengo ferita perché mi coinvolgete nel vostro attacco / lui distruggerà l'intero villaggio* (Iy: 12), *non vi permetterò di ostacolarmi* (Op: 34); in alcuni casi assume un tono solenne all'interno di una affermazione, talvolta una vera e propria promessa: *finché quelli del villaggio non smettono di sospettare di voi / resterò qui per darvi una mano* (Iy: 14), *i soldi saranno miei, ma il contratto è a nome di tutti* (Op: 46).

Il futuro con valore EPISTEMICO, infine, è attestato in tutti i fumetti analizzati. Si veda, ad esempio: *l'avranno ferito quelli del villaggio?* (Iy: 14), *non avrà intenzione di uscire, vero?* (Ju: 29), *quanti saranno quelli che ci staranno cercando* (Op: 104), *chissà se rivedrò Giada!* (To1: 36), *lo avrai visto [...] due o tre volte* (Tx: 5), *vi avrà già preparato la colazione* (Tx: 11), *ci troverà qualcuno?* (Vp3: 13).

## 2. Sintassi

In generale, pur non mancando i periodi ipotattici (per lo più si rilevano proposizioni oggettive, ma anche subordinate di vario tipo), si può notare che i periodi iscritti nei balloon e nelle didascalie sono generalmente brevi, prevalentemente paratattici o giustapposti, di solito con segni interpuntivi. I dialoghi iscritti nei balloon presentano anche parole e frasi interrotte, o meglio sospese, allusive, e qualche inversione del discorso all'interno della singola battuta. Spesso, nel caso gli enunciati siano lunghi, cioè composti da troppe parole, vengono divisi in più balloon.

L'immediatezza dei dialoghi, spesso strutturati «a eco», e la presenza visibile di un contesto di enunciazione, rende possibile anche l'ellissi del verbo, e la conseguente formazione di FRASI NOMINALI: *una lussazione con frattura scomposta della rotula* (Ju: 11); *la canoa in acqua, presto!* (Tx: 88); *un'esercitazione orale* (Usm: 1); *incognito... lotte tra cani* (Vp2: 13), *per favore, Dio. Uno anche piccolo* (Vp3: 15).

Quanto appena affermato, però, non è riscontrabile in ogni fumetto. Persino il luogo comune della sintassi semplificata, tendenzialmente paratattica, viene smentito se si legge, ad esempio, Tx:

«Ti chiedi come faccio a saperlo, non è così? So tante cose, io! So anche che state bluffando perché non avete avuto il tempo di avvertire Orso Silente dopo aver saputo da Gil Baron che io faccio il doppio gioco, dal momento che siete venuti subito a casa mia!» (Tx: 43)

Si potrebbe parlare dell'eccezione che conferma la regola, ma regole sembrano proprio non esserci, o esserci, ma interne alla serie, definite dall'ideatore, o dalla casa editrice, come criteri editoriali. I balloon, come in questo caso, possono essere pesanti. Lo sono anche in Dk. Contengono molte parole, sono molto esplicitivi, ridondanti, e sottolineano spesso ciò che è già chiarito dall'immagine, o fungono da sommario per avvenimenti accaduti altrove.

Anche nella sintassi si riscontrano molte oscillazioni. Il PERIODO IPOTETICO corretto, ad esempio, si attesta in tutti i fumetti analizzati, ma avanzano anche altre strutture che tendono a indebolire la stabilità del costruito. Il periodo ipotetico del secondo tipo si può presentare con l'imperfetto indicativo in luogo del presente sia nella protasi che nell'apodosi: *io non tacevo di sicuro, se qualcuno mi faceva dei dispetti* (Iy: 51). Per sottolineare la sfumatura temporale ipotetica, in Rm si attesta la sostituzione di *se*, o meglio *qualora*, con *quando*: *quando fossi diventato un supereroe, avrei potuto difenderlo da quelli che lo picchiavano* (p. 10). In To è attestato l'uso di *che* in luogo di *se* per introdurre la protasi: *sarebbe bello che una certa... fata francese fosse qui!* (p. 8).

Attestate diverse occorrenze di DISLOCAZIONI A DESTRA:

la sentirai nominare spesso, la banda del «cranio» (Dk: 20); non l'ho uccisa io, Samantha (Dk: 110); li molliamo così, quei due? (Iy: 9); posso farglielo io, le lastre (Ju: 12); ce l'ha un fazzoletto di carta? (Ju: 20); ce l'hai un amico del cuore? (Ju: 38); facciamoli fuori tutti, questi idioti! (Op: 63); tienilo tu, il fucile (Tx: 57); lasciate che ve la faccia io una domanda (Tx: 69); non lo sapevo nemmeno io, cos'era, quell'energia che avevo dentro<sup>17</sup> (Rm: 23); ma tu ce l'hai un bel lavoro (Usm: 4); quanto te lo faresti, quello! (Usm: 6); ce l'ho anch'io un naso (Vp2: 19)

Si riscontrano inoltre pronomi dislocati con valore cataforico che anticipano interi periodi:

te l'ho detto, la sorveglianza s'è parecchio allentata (Dd: 26); non te la senti di stare con un'ergastolana a piede libero? (Dd: 26); dillo chiaro e tondo che non c'è più posto per una come me nella tua vita (Dd: 27); lo sappiamo che sei tu l'assassino (Iy: 23); lo sanno tutti che è un veleno (Ju: 16); lo dico sempre a Rose: le ferie sono il periodo più faticoso dell'anno (Ju:

<sup>17</sup> La dislocazione a destra si inserisce all'interno di un periodo che presenta fenomeni interessanti: *In quei giorni, mi sentivo un'energia dentro che non lo sapevo nemmeno io, cos'era, quell'energia che avevo dentro*. Si possono infatti riscontrare: *mi* dativo etico; l'articolo indeterminativo *una* in funzione di intensificatore; la consecutiva *una [...] che*; l'interrogativa indiretta *cos'era* con l'imperfetto al posto del congiuntivo; la dislocazione a destra *non lo sapevo nemmeno io, cos'era, quell'energia che avevo dentro*; nel sintagma *quell'energia* l'aggettivo dimostrativo svolge la funzione di un articolo determinativo, pur rafforzando espressivamente il termine.

99); gliel'ho detto, questa roba mi dà alla testa (Ju: 101); gliel'ho detto, pizze così si trovano solo in Italia (Ju: 118); lo sai, che domani ti interroga! (Rm: 8); lo sanno che è morto (Tx: 5); Charlie Ford lo aveva previsto che oggi avremmo avuto la neve (Tx: 38)

In Usm si presenta anche una particolare forma di marcatura che costituisce una dislocazione a destra divisa in due proposizioni separate da un punto finale di periodo: *e adesso siamo costretti a pensarci ogni giorno. Al fatto che noi non ci riusciamo* (p. 9).

Le DISLOCAZIONI A SINISTRA sono più frequenti:

quel dragone me l'ha regalato un ricchissimo orientale (Dk: 39); con quelli tirchi non ci andavo di sicuro (Dk: 40); il ciondolo col brillante rosa [...] glielo aveva regalato lui! (Dk: 75); dormire... ne avrei proprio bisogno (Dd: 8); ma i segni di quelle ferite ce li troviamo da grandi (Dd: 30); il nome di quella donna, la medium... te lo ricordi? (Dd: 50); questo campo me lo ha lasciato mio padre (Iy: 15); febbre non ce n'è (Ju: 44); il cadavere, chi l'ha trovato? (Ju: 61); la fidanzata, Edda, l'aveva conosciuta qui (Ju: 66); l'ultimo viaggio, l'hanno fatto poco prima (Ju: 89); una pizza alla «Bella Napoli» non me l'aveva ancora offerta (Ju: 104); quella l'abbiamo finita (Ju: 105); la prima e unica... me la sono sposata (Ju: 119); queste cose le capisce subito (Rm: 18); Gil Baron lo avrai visto [...] due o tre volte (Tx: 5); una faccia mi basta vederla una sola volta... (Tx: 5); quelle radici... devo raggiungerle (Tx: 26); acqua non ne imbarca (Tx: 77); la corda datela a me (Tx: 80); io la faccenda del meteorite non l'ho ancora capita! (To1: 20); questa devi proprio vederla (Vp3: 6)

Anche per le dislocazioni a sinistra, analogamente e specularmente a quelle di destra, si deve notare la presenza di pronomi con valore anaforico che richiamano interi periodi:

papà si era bevuto il cervello, mi dispiace dirlo (Dd: 34); tutto quello che ho e che sono lo devo alla sua intelligenza (Dd: 52); se non stava attento, lo dica pure senza problemi (Rm: 2); cosa si aspettasse da me, mio padre, non riuscivo a capirlo (Rm: 26)

In alcuni casi si presentano anche marginalizzazioni a sinistra, del tipo: *nell'armadietto delle medicine ho già guardato* (Dd: 9).

Tra le forme marcate sono molto numerose le FRASI SCISSE e PSEUDO-SCISSE:

era qui che io e Bobby Conlon facevamo il nostro giro di ronda (Dd: 13); è questo che lo rende così avvincente (Dd: 78); non è per questo che ho chiesto di vedervi (Dd: 78); è stato solo allora che il nebbione si è dissolto (Dd: 91); è questo qui [...] che emana l'aura malvagia (Iy: 90); è la mia saliva che non funziona (Ju: 55); è da quando sono piccola che lui si occupa di me (Op: 88); è proprio seguendola di nascosto che abbiamo scoperto che era il presidente (Op: 109); è per questo che desideriamo morire con onore (Op: 173); è per questo che abbiamo i cappelli di Babbo Natale (Vp3: 6); è la provvidenza che ti manda sulla mia strada (Tx: 36); sarà lì che li raggiungerò (Tx: 37); ed è qui che dovrò giocare le mie carte per liberare Carson (Tx: 40); era soprattutto lui che avrei voluto interrogare (Tx: 72); è di questo che si tratta (Usm: 32); è per questo che sono qui (Vp1: 20); è per questo che te lo sto dicendo (Vp2: 21); non è che dio ti ha dato l'attrezzatura (Vp3: 13); quelli che noi stiamo creando, sono su-

pereroi nuovi (Rm: 12); è una che nella vita ha fatto (Dk: 46); era uno che stava coi piedi per terra (Dd: 48); è una che sta insieme a uno spettro (Iy: 25)

e le PSEUDO RELATIVE:

sono mesi che sto alle costole (Dk: 83); è la prima volta che parlo con (Iy: 15); sono più di dieci minuti che piangiamo (Ju: 21); sono mesi che le chiedo (Ju: 105); è la prima volta che mi trovo (Ju: 126); sono tre anni che ogni sera vai a casa (Rm: 12); l'ho trovato che piangeva a venti metri da casa (Rm: 35); erano anni che sognavo di organizzare una mostra (To1: 6); sono ore che giriamo senza risultato (To1: 19); erano anni che sognavo questo momento (To1: 33); è un po' che non fai un bel goal (Usm: 33); sono cento anni che vanno avanti (Op: 165); è da tanto tempo che non lo assaggio (Op: 169)

Si possono notare anche delle INTERROGATIVE SCISSE:

sai cosa c'è che non va (Dd: 58); non è che poi, domani, lo butti lì in mezzo agli altri? (Ju: 40); non è che hai ucciso Igaram? (Op: 108); non è che non nevica (Op: 122); non è che quell'altro gigante (Op: 176); cos'è che voleva fare? (Rm: 3); è questo, ciò che vuoi? (Rm: 7); è questo che mi state dicendo, vero? (Usm: 17); com'è che hai smesso, comunque? (Vp1: 4); cos'è che porta voi ragazzi in città? (Vp1: 7)

Infine, si noti anche la FRASE SCISSA IMPLICITA: *non puoi essere tu a decidere la rotta di questa nave* (Iy: 116).

Scarsa è invece la presenza di TEMI SOSPESI:

questi turisti... l'aria di Parigi li fa diventare strani! (To1: 37); questi turisti... l'aria di Parigi li riporta all'infanzia! (To1: 38); gli anziani e i bambini... quelli più deboli sono tutti malati (Iy: 63)

Non molto frequente, ma comunque significativa è anche l'occorrenza del *CHE* POLIVALENTE. Il maggior numero di attestazioni è in Rm, e sono funzionali alla caratterizzazione del modo di parlare del protagonista. Le occorrenze più numerose sono quelle del nesso causale-esplicativo:

andate a prenderlo al bar, che è più buono! (Dk: 2); beva un bicchiere di vino rosso, che fa sangue! (Ju: 44); magari è anche colpa mia, che non racconto bene le cose (Rm: 2); siediti, che devo continuare... (Rm: 3); se li tolgono, che sotto hanno già il costume (Rm: 22); stabilisci un dialogo, che ai padri piace un sacco (Rm: 25); il mio preferito era la supervista, che potevo guardare addirittura attraverso gli oggetti (Rm: 5); non volevo svegliarlo dal suo letargo di dopo pranzo, che sennò mi diventava una belva, (Rm: 9); perché non brontolasse che stavo fuori tutto il pomeriggio (Rm: 16)

Occorrono anche quelli con valore temporale:

se la manda a casa adesso che non c'è nessuno (Usm: 39); ora che avete preso l'erba, andatevene subito (Iy: 8); aspetta che prima gli do un'occhiata (Ju: 38); solo nel pomeriggio, che mio padre era al lavoro, cominciai a capire quelle parole (Rm: 31), ora che abbiamo questa stampa, il successo è vicino! (To1: 17)

e FINALE: *ho avvisato la commessa del negozio che gli facesse chiamare la centrale!* (Ju: 114); CONSECUTIVO: *ogni tanto faccio anche delle battute spiritosissime, che poi rido per 5 minuti* (Rm: 1); ESPLICATIVO: *poi c'era un pupazzino di gomma simpaticissimo, che lo schiacciavi e faceva la cacca!* (Rm: 6).

### 3. Lessico e semantica

La scelta del lessico dei fumetti sembra essere molto oculata. Si è detto della quasi assenza di neoformazioni, sottolineando anche la presenza di termini non frequenti nell'uso, ascrivibili alla tradizione scritta. In effetti la scelta del lessico sembra mirata all'immediata riconoscibilità da parte del lettore. Le PAROLE POLISEMICHE *cosa, fatto, tipo, affare, roba*, non hanno numerose occorrenze, e non presentano mai difficoltà interpretative. Si riscontrano poi metafore d'uso, frasi colloquiali e idiomatiche<sup>18</sup> proprie di un patrimonio collettivo, mai aliene dalla competenza lessicale dei lettori ai quali si rivolge la serie.

L'uso di ESPRESSIONI COLLOQUIALI suggeriscono un registro informale. Si notino i verbi: *smanettare* (Dk: 3, Ju: 99), *beccare* (Dk: 20, Dd: 64, Ju: 45, Op: 71), *piazzare* (Dk: 21), *filarsela* (Dk: 88), *cavare* (Dd: 39, Ju: 31), *cavarsela* (Tx: 35, 109), *spassarsela* (Dd: 64, Op: 106), *mollare* (Dd: 6; Iy: 9, Op: 34), *scombussolare* (Dd: 88), *acchiappare* (Iy: 73), *mi sa* (Ju: 14), *infilare* (per *mettere*, Ju: 12), *finire* (per *uccidere*, Ju: 51), *spiacere* (Ju: 58, 67, Vp1: 2, Vp2: 11, Vp3: 17), *schiantarsi* (Ju: 110, Tx: 25), *campare* (Ju: 121), *seccare* (per *stancare*, Op: 69; per *uccidere*, Tx: 51), *squagliarsela* (Op: 166, Tx: 20), *sbrigharsi* (Tx: 31), *cercarsela* (Tx: 51), *battersela* (Tx: 62), *azzeccare* (To1: 26), *bazzicare* (Vp3: 9).

O le LOCUZIONI VERBALI, più o meno comuni, spesso derivazione di metafore spente, del tipo: *dare una mossa* (Dk: 115), *essere in gamba* (Dk: 97), *dire chiaro e tondo* (Dd: 27), *dare del tu* (Dd: 31, Ju: 119), *dare una mano* (Iy: 49, Op: 51, Tx: 61), *togliersi di mezzo* (Iy: 24), *prendere le parti* (Iy: 24), *mettersi comodi* (Ju: 19), *esserci di mezzo* (Ju: 32, To1: 9), *andare a ro-*

<sup>18</sup> Cresti (1992: 112-113), chiedendosi quali sono le principali caratteristiche linguistiche del fumetto, scrive: «È certamente lingua italiana, però dobbiamo rilevare la povertà: la potremmo qualificare come una variante povera dell'italiano standard e, dovendo qualificarne l'aspetto più appariscente, potremmo indicarlo nella passività. Essa è piena di frasi fatte, di metafore d'uso, e allo stesso tempo contiene termini mutuati dalla letteratura, ma isolati, potremmo dire, incastonati («me tapino», «fannullone», «poffarbacco», «lustro», «avi»...) in un contesto dialogico assolutamente ridotto che li fa apparire straniati».

*toli* (Ju: 74), *lasciarci le penne* (Ju: 78), *tirare avanti* (Ju: 83), *tagliare corto* (Ju: 109), *sentir girare il nome* (Op: 87), *prendere in giro* (Op: 110, Dd: 43, To1: 12), *saltare in aria* (Op: 117), *essere forte o una forza* (Usm: 9, Op: 120), *tirare a indovinare* (Tx: 6), *essere in piedi* (Tx: 10), *piombare addosso* (Tx: 13), *togliersi di dosso* (Tx: 19), *darsela a gambe* (Tx: 48), *dovere la pelle* (a qualcuno) (Tx: 64), *tirare su di morale* (To1: 8), *mettere in luce* (Rm: 7), *saltare fuori* (Usm: 8), *passare per la testa* (Usm: 39), *cacciarsi nei guai* (Usm: 39).

Particolarmente frequenti, tra le locuzioni verbali presenti nei fumetti analizzati, sono quelle costruite con il verbo *fare*: *farla breve* (Dd: 32), *farsi viva* (Dd: 56), *fare fuori* (Op: 58, 63), *farla vedere* (Op: 77), *far morire* (Op: 93), *fare tappa* (Tx: 37), *far conto* (Tx: 45), *fare la sceneggiata* (Dk: 116), *fare quattro passi* (Dd: 74, Op: 132), *fare a pezzi* (Op: 63), *fare complimenti* (Op: 151). Sono poi frequenti locuzioni di uso comune del tipo: *fuori dai piedi* (Tx: 17), *giù le mani* (Tx: 18), *fuori di testa* (Usm: 30), *gambe all'aria* (Ju: 11), *a piede libero* (Dd: 26); mentre meno frequenti sembrano sintagmi e aggettivi che rimandano al linguaggio giovanile: *è roba tosta* (Vp2: 10), *hai seicento sacchi* (Vp2: 15), *è una pupa serie oro* (Op: 112), *arrapato* (Usm: 6), *fico* (Vp2: 7). Accanto a questi esempi si riscontrano sostantivi, aggettivi e locuzioni verbali solo apparentemente «giovanilistiche», ma presenti ormai da tempo nell'uso comune: *fifa* (Op: 120), *chiappe* (Usm: 9), *sfinito* (Tx: 26), *spacciata* (Op: 44), *schifezza* (Usm: 3), *suonato* (Usm: 30), *gironzolano intorno* (Op: 104), *ronzeranno intorno* (Tx: 32). Molto frequente è anche l'uso metaforico, ormai lessicalizzato, di *occhio* per *attenzione* (Op: 9, Tx: 38) o *controllo* (Tx: 41, To1: 14, Ju: 38, 65). Significativo è infine il frequente uso delle espressioni di accrescimento tipiche del parlato del tipo *un sacco* e le sue varianti: *un sacco di donne* (Dd: 27), *un casino di uomini* (Ju: 70), *un sacco di poteri* (Rm: 5), *piace un sacco* (Rm: 25), *alla grande* (Vp2: 4), *un fottio di tempo* (Vp2: 9), *si guadagna un casino* (Vp2: 10), *un sacco di farmaci* (Vp3: 15), *sbagliarsi di grosso* (Tx: 33).

Il vero elemento fondante del lessico dei fumetti, riprendendo quanto affermato da Cresti (1992), sembra essere però costituito dalle ESPRESSIONI IDIOMATICHE, le metafore d'uso, o invecchiate e scadute nella retorica in senso spregiativo. Si vedano ad esempio: *tira una brutta aria* (Dk: 70), *mandereste a monte tutto* (Dk: 84), *tesseva le lodi* (Dd: 50), *arrampicarsi sugli specchi* (Dd: 7), *attaccarmi al collo di una bottiglia* (Dd: 8), *beva tutto d'un fiato* (Dd: 17), *parlare a quattrocchi* (Dd: 29), *si era bevuto il cervello* (Dd: 34), *nessuno mi toglie dalla testa* (Dd: 34), *stava coi piedi per terra* (Dd: 48), *gliene combinava di tutti i colori* (Ju: 69), *spargere la voce* (Op: 163), *mi hai messo sull'avviso* (Tx: 7), *avermi in pugno* (Tx: 9), *scoprire le carte* (Tx: 13), *mettere in cattiva luce* (Tx: 31), *sei fuori strada* (Tx: 43), *dare ini-*



zio alle danze (Tx: 58), corre un grosso rischio (To1: 13), siamo vicini alla meta (To1: 16), il commissario li sta torchiando a dovere (To1: 33), sono sempre al verde (Usm: 6), andarci più piano (Usm: 6), non puoi startene seduto sulle chiappe (Usm: 9), sei nelle mani del governo (Usm: 17), io potrei aver perso qualche colpo (Vp1: 20), finire dietro le sbarre (Vp2: 18), battere a tappeto (Ju: 127), nutrire tanto odio (Op: 155).

Molto numerose, testimonianza del patrimonio linguistico collettivo, sono le ESPRESSIONI PROVERBIALI: *farfalla che vola di fiore in fiore* (Dk: 40), *costi quel che costi* (Dk: 89), *in bocca al lupo* (Dk: 91), *un buco nell'acqua* (Dd: 6, Ju: 87), *la gallina dalle uova d'oro* (Dd: 45), *un posto che scotta* (Dd: 61), *ogni cosa ha il suo prezzo* (Ju: 34), *l'amaro in bocca* (Ju: 83), *il coltello dalla parte del manico* (Tx: 7), *siamo nati entrambi con la camicia* (Tx: 35), *acqua in bocca* (Tx: 112), *a tutti i costi* (To1: 19), *taglia la testa al toro* (Usm: 33), *tutto è bene ciò che finisce bene* (Usm: 41), *di punto in bianco* (Usm: 45), *a loro rischio e pericolo* (Vp3: 8).

Rispetto al «purismo» notato da Nencioni (1971), va sottolineata la presenza, anche se scarsa, di alcuni REGIONALISMI e DIALETTISMI: *scherzato* (regionalismo settentrionale, transitivizzato, in luogo di *deriso*, Rm: 23), *scarrafoni* (dialettismo meridionale in luogo di *scarafaggio*, Vp2: 7), *bacheruzzi* (dialettismo centromeridionale per *scarafaggio*, Vp2: 12). Si nota inoltre la presenza della particella *mica* nelle frasi negative (Dd: 14, 27, 55, 60, 90; Op: 86, 90, 142; Vp3: 13).

IMPRECAZIONI e TURPILOQUIO, anche se poco frequenti, non mancano, ma, specie le prime, decisamente stereotipate. Si pensi alle imprecazioni *accidenti*, *maledetti* e *maledizione*, presenti in quasi tutti i fumetti, o ai vari *un corno* (Dd) o *cavolo* (Dd, Op), *caspita* (Op). Alcune caratterizzano i personaggi, come, in Dd, il *Giuda ballerino* di Dylan Dog o il *by Jove* dell'ispettore Bloch. Tx è sicuramente il fumetto dove si presentano imprecazioni con maggior frequenza: *al diavolo*, *peste*, *per tutti gli dei*, *per Manito*, *dannazione*, *peste e corna*, *potenze del cielo*, *satanasso*, *diavolo*, *all'inferno*, *dannata jella*, *tuoni e fulmini*, *fiamme d'inferno*, *mi venga un colpo*, *per Giove*, *sangue del demonio*. Sono tutte locuzioni e parole che tendono a dare colore alla pagina, riprendendo gli stereotipi linguistici dei personaggi dei film western americani alla John Wayne. L'imprecazione *cristo* compare solo in Vp1 e Vp2, e *merda* solo in Vp1 e Vp3.

Quanto meno pudico, salvo rarissimi casi, è quello che andrebbe definito turpiloquio: *ma va' a quel paese*, *cretino*, *va' all'inferno* (Dd), *bastardi*, *imbecille*, *stupido* (Dk), *diavolo*, *stupido*, *brutta strega*, *deficiente*, *scemo*, *porca vacca* (Op), *idiota*, *cazzo*, *sfigato*, *stupido*, *sciocco* (Usm), eccetto quello molto acceso presente nei fumetti di Vp: *bastardi*, *merda*, *fichetta*, *cazzo*, *fottiti*, *vaffanculo*, *culo*, *spompinare*, *scopare*. Anche riguardo al turpiloquio

è interessante notare quanto sia stereotipato, di colore, in Tx: *dannato figlio di un coyote, bastardi, va' all'inferno, sporco traditore, cane, razza di corvaccio, maledetto, cane maledetto, cane immondo, sacchi di pulci, porci maledetti*.

Il «purismo» indicato da Nencioni (1971) risulta dunque leggermente incrinato, oltre che dalla presenza di regionalismi e dialettismi, anche da quella di FORESTIERISMI, per quanto altrettanto scarsa. Infatti, in Dk, Dd, Ju, Usm, Rm, Tx, se si eccettuano i nomi delle località, delle strade e delle persone, tutti angloamericani, il numero di forestierismi è pressoché insignificante. Lo stesso dicasi per Iy e Op, dove però i nomi sono “giapponesizzanti”.

Solitamente i prestiti non sono adattati, e sono da tempo accettati nella lingua comune, ma sono anche e soprattutto vocaboli stranieri che però non suonano quasi mai nuovi o ignoti al lettore, in quanto ampiamente conosciuti attraverso letteratura, cinema e musica. I più numerosi sono gli anglismi invariati: *computer, smog, hamburger, spray, hobby, shock, test, weekend, goal, identikit, videogames* (notare però che è mantenuta la *s* del plurale), *okay, barbie, star, cd-rom, serial-killer, bye bye baby, miss, rangers* (da notare anche in questo caso la *-s* del plurale), *pony, winchester, okay, trapper*; i tecnicismi: *file, voodoo, laser*; e parole non ancora entrate nell'uso: *pard, cannon, hogan*. Presenti anche francesismi: *foulard, non-chalance, rendez-vous, oui, m'sieur* (con un adeguamento della grafia alla fonetica), *bien, sacrè diable, diable, merci, adieu, mes amis, travois*. Per quanto invece riguarda gli ispanismi, tutti in Tx: *bueno, amigo, vamos, muy bien, adios, coyotes* (da notare la *s* del plurale). In Rm, infine, si riscontra la presenza dei calchi *ochèi* e *rat-boy* con intenzione comica.

I TECNICISMI, oltre ad essere individuabili tra i forestierismi, sono riscontrabili anche tra le parole e le locuzioni italiane, e solitamente servono per dare colore. Appartengono al campo economico: *azionista di maggioranza* (Dd: 20), *stipuliamo un contratto* (Op: 85); del diritto: *perizia psichiatrica* (Dd: 20), *quanto di paraffina e perizia balistica* (Dd: 38), *la scientifica ha finito* (To1: 14); burocratico: *l'ordine di vendita delle azioni è già esecutivo* (Dd: 21), *come da ordini ricevuti* (Op: 37), *esegue gli ordini* (Op: 163), *porvi delle domande* (Dk: 56), *in caso di controversie che si protraggono per lungo tempo... le parti in causa dovranno sottoporsi al giudizio del dio di Erba* (Op: 153); della fisica: *magnetismo* (Op: 95); dell'ottica: *anamorfosi* (To1: 18); dell'arte: *la prospettiva delle linee* (To1: 18); della medicina: *un grave trauma al nervo ottico* (Usm: 11), *terapeuta sessuale* (Vp2: 12). Da notare sono inoltre i latinismi tecnico-scientifici *forma mentis* (Vp3: 10) e *modus operandi* (Ju: 51, 101). Questo è solo un brevissimo ma significativo campione, in quanto rivela come si tratti di parole che, ormai normalmente uti-

lizzate nei telegiornali o nei telefilm, oltre che in libri e giornali, non risultano ostiche alla comprensione.

Aspetto particolare dell'elemento verbale dei fumetti è anche la presenza di lessemi non comuni nella lingua parlata, talora con connotazione burocratica: *urgere* (Dk: 2), *coadiuvare* (Dk: 47), *pattuire* (Dk: 85), *abusare* (Dd: 59, 66), *emanare* (Iy: 6), *pervadere* (Iy: 67), *dirigersi* (Op: 95, Tx: 10), *disseppellire* (Tx: 5), *allestire* (Tx: 7), *transitare* (Tx: 12), *discendere* (Tx: 26), *estorcere* (Tx: 33), *adescare* (Tx: 39), *effrazione* (Dd: 85), *angherie* (Iy: 45), *escoriazioni* (Tx: 35), *grinfie* (Tx: 36, 69), *misfatto* (To1: 9, 13), *fetida* (Dd: 25), *sperticate* (Dd: 50), *nocivo* (Dd: 70), *losco* (Ju: 87; Op: 87, Tx: 5, To1: 46), *remoto* (Op: 135, Tx: 110), *prodi* (Op: 166), *frugale* (Tx: 12), *malconcio* (Tx: 36), *grama* (Tx: 66). Da notare sono anche i pronomi *costoro* (Dd: 40) e *ambedue* (Dd: 41, 48), la presenza di *alcuno* (in frasi negative, Vp3: 4), dell'interiezione *macché* (Dd: 26), e di sintagmi nominali usciti dall'uso: *l'asso degli scassinatori* (To1: 16), *genio del crimine* (To1: 16), *arnesi da scasso* (Tx: 18), *il re degli scassinatori* (To1: 27).

#### 4. Retorica

Le proposizioni inscritte nei balloon, come si è detto, sono ricche di metafore spente e di modi di dire. Gli esempi riportati tra le espressioni colloquiali, le fraseologie e le forme in disuso sono un elenco alquanto significativo di questa tendenza. Se ne potrebbero aggiungere ancora altre: METAFORE come *gli squali dell'alta finanza* (Dd: 49), *stendiamo un velo pietoso sulle aringhe* (To2: 23), *la mia partita è ancora tutta da giocare* (Tx: 32), *giocare le mie carte* (Tx: 40); SIMILITUDINI come *ho lasciato le impronte come un astronauta sulla luna* (To2: 9), o *sei pallida come [...] un cencio* (To2: 21).

Certi modi di dire possono però essere rivitalizzati. In To2 la fraseologia *avere un sassolino nella scarpa* viene attualizzata dall'elemento grafico, contesto di enunciazione, che presenta il personaggio Filo nell'atto di togliersi la scarpa in cui effettivamente sembra esserci un sassolino e dire: *devo avere un sassolino della scarpa* (p. 22). È un'attualizzazione che rende l'espressione da autoreferenziale a referenziale il cui effetto comico è evidente, e la scelta retorica rivela forse come tale gioco di parole sia indirizzato a quel gruppo di lettori non giovanissimi che, presumibilmente, sono più facilitati a comprendere la battuta. Il bambino, il giovane lettore di To, infatti, ride della sfortuna di Filo, che ha un sassolino nella scarpa, l'adulto ride del gioco di parole.

Proprio il GIOCO DI PAROLE è molto ricorrente in Dd. Il personaggio Groucho, assistente di Dylan Dog, in ogni sua apparizione, propone sempre una carrellata di freddure, barzellette, indovinelli, arguzie di vario genere, spesso sottolineate tramite il *lettering*:

*sai perché si chiama musica leggera? Perché si ascolta sul **grammofono** (p. 8); ho perso il sonno e lo sto cercando (p. 9); non mi ha dato nemmeno il tempo di chiedergli se un triangolo iscritto in un circolo paga la quota di iscrizione (p. 12).*

Oltre alle metafore spente e agli altri tropi (tra i quali si segnala, ad esempio, la PERIFRASI EUFEMISTICA *particolare ramo d'attività per prostituzione*, in Vp2: 10) si presentano anche diverse figure di parola e di pensiero. La struttura dialogica e quindi una tendenza a utilizzare costrutti che imitino il parlato, come permettono la presenza di frasi nominali, facilitano fenomeni di soppressioni di elementi della frase.

Interessante è anche l'uso dell'ANAFORA in Vp2. Il verbo *pensare*, infatti, è usato anaforicamente in un monologo che dura 16 vignette (Vp2: 7-9), fungendo così da collante narrativo per più pagine.

Tra le figure di pensiero, invece, ha diverse attestazioni la SENTENZA: *una lotta senza senso serve solo a dare fastidio agli altri* (Op: 166), *le regole sono regole* (To1: 12, 21), *io sospetto sempre di tutti e di tutto* (To1: 14), *«l'uomo che possiede il suo universo non sarà mai privo di amici»* (Vp3: 4).

Nonostante, come si è detto, si possano individuare nei fumetti analizzati una tendenza a utilizzare costrutti che imitino il parlato, si presentano, talvolta, alcune aperture al lirismo. Ciò è particolarmente evidente in Tx, dove si incontrano più volte fenomeni come l'ANTEPOSIZIONE DELL'AGGETTIVO: *lontano suono* (p. 38), *le più seducenti promesse* (p. 39), *il loro miglior sorriso* (p. 64), *alto cespuglio* (p. 65); oltre a preziosismi del tipo: *echeggiano nel bosco* (p. 61).

## 5. Grafia e momenti metalinguistici

L'oscillazione tra tendenza ai costrutti del parlato e legame con la tradizione scritta dell'elemento verbale dei fumetti è molto evidente nelle scelte grafiche. In generale, in nome dell'imitazione del parlato, si rivela la tendenza a unire con l'APOSTROFO elementi verbali che normalmente vengono pronunciati fusi insieme: *m'hai* (Dd: 25; Vp1: 9), *s'è* (Dd: 26), *dev'essere sicuramente vicino* (Iy: 13), *dev'essere da queste parti* (Iy: 17), *l'uccidiamo stanotte?* (Iy: 20), *ci dev'essere qualcosa* (Iy: 63, 74), *che fai, l'insegui?* (Iy: 95), *vi ucciderò tutt'e due* (Op: 37), *dio, quant'è carina Nami!* (Op: 128), *tutt'e due cercano* (Op: 165). Allo stesso tempo, però, si presentano FORME

DELLA TRADIZIONE SCRITTA come *eccetera* (Dk: 3), indicazioni di lettura quali *dai* accentato sulla *a*: *dài* (Dd: 37), l'accentazione della *i* nella parola composta *mioddio* (Rm: 23), o mancate univerbazioni grafiche come *buon giorno* (Dk: 4), fenomeno però molto raro. La tendenza, infatti, è di segno opposto, come nel caso, già segnalato tra i forestierismi, di *weekend* in luogo di *week-end*, o in quello delle particelle *se no*, variante di *altrimenti*, unverbate in *sennò* (Rm: 9).

I SEGNI INTERPUNTIVI sono un altro terreno di scontro. La punteggiatura, infatti, si rivela tendenzialmente analitica in Dk, Dd, Ju, Iy, To, Usm; non analitica in Op, Tx, Rm e Vp. A questo riguardo si sottolinea un'elevata incidenza di puntini di sospensione, che possono collegare le battute tra più balloon, o essere utilizzati per segnalare al lettore, nelle didascalie, il passaggio di tempo, o ancora lo stupore o l'indecisione del personaggio di fronte a particolari situazioni. Talvolta indicano anche discorsi già cominciati. Da notare che sembra non essere mai utilizzato il punto e virgola, mentre sembrano essere veicoli di commento all'enunciato, specie in Ju, ma anche in Tx e Dd, i punti interrogativi o esclamativi seguiti dai puntini di sospensione a fine periodo. Questi esprimono perplessità, sorpresa, paura: sono quindi tratti che, assieme alla morfologia del balloon, o in sua vece, esprimono la modalità dell'enunciato.

Particolarmente restrittiva si rivela la punteggiatura conclusiva di frase in To, dove i periodi si chiudono talvolta con i puntini di sospensione, ma soprattutto con punti esclamativi e interrogativi, e mai con il punto semplice.

Le PARENTESI TONDE all'interno dei balloon per inserire incisi hanno una sola occorrenza in Tx:

lasciate che ve la faccia io una domanda: sapete chi sono (o chi erano, visto che entrambi sono morti) Gil Baron e Charlie Ford? (p. 69)

Tra i segni di interpunzione, un ruolo particolare lo rivestono le VIRGOLETTE. Sono presenti in quasi tutti i fumetti. Possono essere citazioni di affermazioni o di parti di affermazioni altrui, termini scientifici, definizioni, nomi di locali, o di circoli, o di ditte, nomi propri o soprannomi di persona, di gruppi, sigle, ma anche semplicemente parole delle quali si vuole sottolineare la sfumatura assunta nel contesto, o marcarla ironicamente. È una scelta grafica molto significativa, perché di solito, tramite il *lettering*, una parola che si vuole sottolineare all'attenzione del lettore, viene scritta in grossetto, o in corsivo, o in maiuscolo. Nei fumetti analizzati convivono quindi due modi di sottolineare o isolare graficamente, nella frase, un suo elemento. Mentre però il *lettering* è un elemento proprio del costituente verbale del fumetto (anche se evidentemente molto prossimo a quello iconico), le virgolette possono essere lette come debito alla grammatica della lingua scritta. Si noti in

proposito che le pagine di diario di Dd: 98 e la voce narrante fuori campo di Tx: 6, 92-95, 107-108, poste nei cartigli, sono scritti tra virgolette, come si usa per riportare un discorso diretto.

È indubbio che, se vi è attenzione nella scelta delle parole, in nome di un'immediata riconoscibilità, vi è anche un'attenzione al «come» vengono pronunciate. L'inserimento di TRATTINI DI CONGIUNZIONE tra parole, per quanto non sia una soluzione particolarmente frequente, ricorre in alcuni fumetti: *latino-americana* (Dd: 57), *cittadino-modello-buon-padre-di-famiglia* (Ju: 30), *barbie-sfilata-di-moda* (Ju: 105), *barbie-faccio-i-compiti-di-matematica* (Ju: 105), *faccia-da-morto* (Tx: 70). L'ALTERAZIONE GRAFICA DELLE PAROLE è invece più utilizzata, ed è funzionale a rendere la difficoltà di pronuncia, a causa dell'emozione (*n-non è possibile*, Dd: 11), della paura (*gu... guardate*, Iy: 28), di un raffreddore (*è tevvibile, Emily... mai fentita una cofa fimile*, Ju: 20), dell'imbarazzo (*p-prego*, Ju: 34), della sorpresa (*s-sei una principessa?*, Op: 37), della difficoltà di compiere un atto locutorio (*mmmmppperché...*, Usm: 4), o di comprendere una parola (*ana... cosa?*, To1: 18). Come si può notare, non c'è differenza tra le soluzioni grafiche scelte per indicare l'emozione, l'imbarazzo, la sorpresa. È sempre il contesto che permette di determinare la causa, mentre il significante rivela solo una distorsione grafica della parola.

L'alterazione può anche essere fonosimbolica (*rrranamorrtaa*, Rm: 16, 30), o rimandare a una pronuncia cantilenata: *ci sei cascaatooo* (Rm: 18).

Un discorso analogo andrebbe svolto per le numerose sequenze di fonemi ONOMATOPEICHE all'interno dei balloon: pause piene, riproduzioni grafiche per denotare pause, imbarazzo, momenti di riflessione o altri stati d'animo: è la rappresentazione verbale di tutta una gamma di suoni, o meglio versi, che si emettono in queste determinate situazioni. Tra questi fenomeni paralinguistici si possono individuare mormorii, versi e urla di dolore (*ah, ahi, aaaah, aaahhh, agh, aaargh, ahiaa, aharr, gunk, ooh, ouf, ouuu, ugh, urgh*), di gioia (*aahh, uha, yuuuh*), di rabbia (*argh, grr, sgrunt*), di paura (*iiih*). O versi che esprimono condizioni psicologiche come il dubbio (*boh*), la rassegnazione (*bah*), l'imbarazzo (*ehm*), la sorpresa (*gulp, mh, ooooh, uh, ulp, woah, wow*), l'irritazione (*mmmff*), la riflessione (*m, mhm, mmm, uhm*), il disappunto (*tsk*), il disgusto (*puah*) o l'insofferenza verso qualcosa o qualcuno (*umppf, uff, uffah*). Altri ancora rimandano ad attività fisiologiche o fisiche come ridere (*ah ah*), sbadigliare (*aaunngh*), ruttare (*burp*), tossire (*coff, cough*), starnutire (*eeetchummm*), deglutire (*gasp*), bere (*glup*), mangiare (*gnamgnam*), svegliarsi (*mmffrr*), mordere (*scionk*), piangere (*sigh*), annusare (*sniff*), sputare (*splut*), succhiare con la cannuccia (*ssip*), sbuffare per la fatica (*uff, mphf, pant, uuuf*). Una discreta gamma di versi indica la difficoltà nella respirazione, indipendentemente dalle cause (*blub, ghhhlll, 'nghll*,

*ouch*); si hanno poi versi che si emettono nel saltare (*hop*) e nel giocare (*o-op*); altri di cui si hanno difficoltà a stabilire il referente, come *flip* e *grup*, entrambi presenti in *Op*, che, con *Iy*, è sicuramente il fumetto con il numero più alto di queste sequenze fonematiche. È infatti una particolarità stilistica dei manga l'uso massiccio di onomatopoeie, sia all'interno che all'esterno dei balloon. In *To* è invece da sottolineare l'uso dell'onomatopoea *bla bla bla* in funzione metalinguistica (*To1*: 35, 36). Indica infatti, all'interno del balloon, lo svolgimento di un dialogo che non deve interessare il lettore per non anticipargli lo svolgimento della storia (ad esempio: la spiegazione di un piano segreto), o la presenza di chiacchiere inutili, puro rumore.

Ciò che questi fenomeni paralinguistici significano, esclusi i casi più noti come *sigh* o *gnam*, è quasi sempre deducibile dal contesto d'enunciazione, dall'elemento iconico. La riproduzione grafica è infatti spesso molto autonoma rispetto al suono del verso in questione (Beccaria 1975), e può presentare diverse varianti a seconda dei fumetti. Tolti i già citati casi noti, non si può dire che sia avvenuta una codificazione di questi fenomeni.

Discorso diverso va fatto per le INTERIEZIONI presenti nei balloon. Sono quelle classiche, di tradizione letteraria (Testa 1997: 39 e ss.), e non presentano particolari tratti da poter rivendicare una benché minima autonomia.

È infine da sottolineare come sia facile incontrare CITAZIONI di canzoni (*Ju*: 118-119), rimandi a film (*Usm*: 7), a libri, ad altri fumetti o ad altri numeri della stessa serie, o a temi scottanti del mondo reale<sup>19</sup>. Sono momenti ipertestuali che mettono in relazione il testo con altre realtà testuali o con il mondo reale. In *Ju* e *Dd* ricorre spesso il rimando a canzoni o a libri, tanto che vengono inserite delle note esplicative internamente alla vignetta. Nei fumetti del gruppo Bonelli<sup>20</sup> questa soluzione si riscontra quasi in ogni numero, a fondo pagina o nella vignetta. Può essere utilizzata anche per spiegare dei tecnicismi come *omicida compulsiva* (*Ju*: 52) o *rendez-vous* per i Trapper (*Tx*: 66); per riassumere dei fatti storici, come l'accordo tra cattolici e protestanti nel Nord Irlanda (*Dd*: 26); per costruire dei rimandi intertestuali o ad altri numeri della serie (*Dd*: 13); per citare il titolo di una canzone ascoltata alla radio, o allo stereo, o eseguita in un locale da qualcuno, e di cui sono magari riportate solo alcune parole, pochi versi (*Ju*: 18), come per evocare una colonna sonora al lettore.

<sup>19</sup> Un esempio può essere *Dk*, n. 3, 1 marzo 2002, in cui si affronta il tema dello sfruttamento del lavoro minorile nelle miniere di diamanti in Africa.

<sup>20</sup> Una nota esplicativa occorre anche in *Op*: 130.

## Conclusioni

È sufficiente scorrere velocemente gli aspetti segnalati per accorgersi che la lingua nei fumetti presenta forti contrasti. La morfologia è oscillante tra vecchie e nuove forme, come la sintassi, che però è tendenzialmente orientata verso l'imitazione del parlato, o almeno di alcune sue strutture costitutive, quindi verso il parlato-scritto (Nencioni 1983). Il lessico è invece basato su metafore spente, d'uso, fraseologie, frasi colloquiali e idiomatiche, addirittura termini decisamente più vicini alla tradizione scritta che non all'uso orale. Un lessico quindi che riprende in parte quello che la Cresti (1992) ha chiamato italiano «pubblico», ma che trascina con sé relitti della tradizione letteraria, o comunque delle tradizioni scritte, come avviene nei generi di consumo e riuso (Alfieri 1994). Sembra quindi che la «passività» (Nencioni 1971) dell'elemento verbale dei fumetti sia ancora dominante, anche se la sintassi ha decisamente scelto una strada che porta all'italiano neo-standard.

Certamente è necessario fare le dovute distinzioni tra i fumetti analizzati, e non si può non notare che esistono forti differenze tra le varie serie, ma nei balloon la compresenza contrastante di standard e neo-standard è un tratto caratterizzante. Una compresenza non equilibrata, disarmonica, che in Rm diventa, esasperata, un elemento costitutivo della comicità del fumetto, creando dei cortocircuiti linguistici. Rm, infatti, usando anche toni esageratamente enfatici, sembra deridere la tradizione linguistica alta, quella letteraria, che risulta fondamentale invece in Vp3 per caratterizzare i personaggi.

È evidente che vi siano delle scelte linguistiche, che vi sia una certa consapevolezza della scrittura.

Nei cartigli che ospitano il diario di Julia, l'italiano standard formale è tendenzialmente rispettato nei suoi aspetti morfologici, sintattici e lessicali. Si presenta uno stacco tale rispetto all'italiano riscontrabile nei balloon che si potrebbe quasi parlare, in riferimento a quello dei cartigli, di uno scritto-scritto, ovvero di un italiano scritto che riproduce volutamente ed esplicitamente quello letterario, in questo caso della linea dello «stile semplice» nella tradizione post-manzoniana (Testa 1997):

Era stato ucciso con un'iniezione d'aria. L'infermiera l'aveva rinvenuto alle dieci del mattino, dopo che l'ultima paziente si era allontanata sotto gli occhi di numerosi testimoni. / Era lei l'assassina? Webb lo riteneva certo. L'unico indizio lasciato dalla sospettata era una lastra. Il tenente mi chiese se, dopo essermi ripresa, potevo dargli una mano. Risposi di sì. / Emily mi portò la cena e s'impuntò per restare a dormire. Come al solito, ogni mio tentativo di resistenza fu vano. Ma, in fondo, non mi dispiaceva avere qualcuno che mi coccolasse un po'. (Ju: 25)

L'italiano che si legge nei cartigli di Dd è molto simile:



Con Allison le cose non tornarono più come prima. Il fantasma di Lillie, che Linda Belmont aveva evocato, aveva creato un solco profondo tra di noi. /«E né io né lei facemmo alcuno sforzo per colmarlo. Allison si buttò anima e corpo nel lavoro. Io rimasi ancora a lungo in balia dei ricordi». (Dd: 98)

E la stessa osservazione vale per Tx:

Isabel non aveva mai smesso di amarmi e tra noi tutto ricominciò... ci incontravamo di nascosto / [...] Ma i nostri incontri erano sempre troppo rapidi e vissuti nel timore che Parker ci scoprisse (Tx: 92)

La scelta di questo italiano standard formale nei cartigli dimostra che c'è, nel fumetto, una consapevolezza della scrittura. Si ha ben presente qual è l'italiano della tradizione letteraria e delle tradizioni scritte in genere. Si ha ben presente quale sia la varietà d'italiano considerabile comunemente parlata. Ed è a quella, si potrebbe dire, che l'elemento verbale del fumetto tende. Ma la strada sembra ancora lunga, e forse anche ostacolata. Esistono infatti le variabili editoriali (anzianità, atteggiamento, orientamento, intenzione), e forse sono proprio loro a frenare il cammino della morfologia e del lessico, che sono l'elemento sicuramente più conservatore di questo «testo misto» (Dardano, Giovanardi, Trifone 1992) che è l'elemento verbale dei fumetti, la cui lingua italiana, quindi, non si può definire altrimenti se non ibrida.

### **Bibliografia:**

- G. Alfieri (1994), *La lingua di consumo*, in L. Serianni e P. Trifone (a c. di), *Storia della lingua italiana. II. Scritto e parlato*, Torino, Einaudi, pp. 161-235.
- N. Arnaud, F. Lacassin e J. Tortel (a c. di) (1977), *La paraletteratura: il melodramma, il romanzo popolare, il fotoromanzo, il romanzo poliziesco, il fumetto*, Napoli, Liguori.
- D. Barbieri (1991), *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
- R. Barthes (1982), *Il grado zero della scrittura seguito da Nuovi saggi critici*, Torino, Einaudi.
- G.L. Beccaria (1975), *L'autonomia del significante. Figure del ritmo e della sintassi. Dante, Pascoli, D'Annunzio*, Torino, Einaudi.
- Id. (1992), *Italiano. Antico e nuovo*, Milano, Garzanti.
- L. Becciu (1971), *Il fumetto in Italia*, Firenze, Sansoni.
- G. Berruto (1987), *Sociolinguistica dell'italiano contemporaneo*, Roma, La Nuova Italia Scientifica.
- A. Carboni e A. Vianovi (a c. di) (2001), *Bonelli noir*, Firenze, Sergio Bonelli Editore.
- G. Cremonini e F. Frasnèdi (a c. di) (1982), *Vedere e scrivere*, Bologna, Il Mulino.
- E. Cresti (1987), *La lingua della satira a fumetti*, in AA.VV. *Gli italiani scritti*, Firenze, Accademia della Crusca, pp. 111-52.
- M. Dardano, C. Giovanardi e M. Trifone (1992), *Testi misti*, in B. Moretti, D. Petrini, S. Bianconi (a c. di), *Linee di tendenza dell'italiano contemporaneo*, Atti del XXV Congresso Internazionale della SLI, Roma, Bulzoni, pp. 323-52.
- U. Eco (1964), *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano.

- A. Faeti (1980), *Dacci questo veleno! Fiabe fumetti feuilletons bambine*, Milano, Emme Edizioni.
- Id. (1986), *In trappola col topo. Una lettura di Mickey Mouse*, Torino, Einaudi.
- P. Favari (1986), *Le nuvole parlanti. Un secolo di fumetti tra arte e mass-media*, Bari, Dedalo.
- F. Fossati (1980), *Cosa leggere sui fumetti*, Milano, Bibliografica Milano.
- Id. (1980), *Topolino. Storia del topo più famoso del mondo*, Milano, Gammalibri.
- P. Fresnault-Deruelle (1977), *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio Editore.
- P. Fresnault-Deruelle (1990), *I fumetti: libri a strisce*, Palermo, Sellerio Editore.
- M. Giacomaria (1977), *Prefazione* a P. Fresnault-Deruelle (1977).
- T. Groensteen (1991), *Il mondo dei manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Bologna, Granata Press.
- R. Gubern (1975), *Il linguaggio dei comics*, Milano, Milano libri.
- W. Iser (1987), *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, Bologna, Il Mulino.
- U. Krafft (1982), *Manuale di lettura dei fumetti*, Torino, ERI.
- F. Lacassin (1977), *Studio comparativo degli archetipi della letteratura popolare e del fumetto*, in N. Arnaud, F. Lacassin e J. Tortel (a c. di), pp. 160-79.
- S. Lucianetti e A. Antonini (2001), *Manga. Immagini del Giappone contemporaneo*, Roma, Castelveccchi.
- R. Mantegazza (1995), *Se una notte d'inferno un indagatore...: istruzioni per l'uso di Dylan Dog*, Milano, Unicopli.
- Id. (1997), *Io sparo positivo: istruzioni per l'uso di Tex*, Milano, Unicopli.
- M. Mazzoleni (1991), *Ipotetiche e concessive*, in L. Renzi e G. Salvi (a c. di), *Grande grammatica italiana di consultazione. II. I sintagmi verbale, aggettivale, avverbiale. Le subordinate*, Bologna, Il Mulino, pp. 751-817.
- B. Migliorini (1942), *Appendice* a A. Panzini, *Dizionario moderno*, Milano, Hoepli, VIII ed.
- Id. (1968 [1953]), *I fumetti*, in Id. (1968), *Profili di parole*, Firenze, Le Monnier, pp. 92-93.
- G. Nencioni (1971), *Prefazione* a L. Becciu (1971).
- Id. (1983), *Parlato-parlato, parlato-scritto, parlato-recitato*, in Id., *Di scritto e di parlato. Discorsi linguistici*, Bologna, Zanichelli, pp. 126-79.
- B. Peeters (2000), *Leggere il fumetto*, Torino, Vittorio Pavesio Production.
- M. Rak (1977), *Appunti sulla dinamica del sistema dell'informazione estetica: i generi della paraletteratura e la cultura di massa*, in N. Arnaud, F. Lacassin e J. Tortel (a c. di), pp. 11-33.
- Id. (1982), *Prefazione* a Krafft (1982).
- F. Sabatini (1985), *L'italiano dell'uso medio: una realtà tra le varietà linguistiche italiane*, in G. Holtus, E. Radtke (a c. di), *Gesprochenes Italienisch in Geschichte und Gegenwart*, Tübingen, Narr, pp. 154-84.
- L. Serianni (1986), *Il problema della norma linguistica in italiano*, in "Annali dell'Università per stranieri", VII, pp. 37-52.
- R. Simone (1993), *Stabilità e instabilità nei caratteri originali dell'italiano*, in A.A. Sobrero (a c. di), *Introduzione all'italiano contemporaneo. I. Le strutture*, Roma-Bari, Laterza.
- E. Testa (1997), *Lo stile semplice. Discorso e romanzo*, Torino, Einaudi.
- H. Weinrich (1978), *Tempus. La funzione dei tempi nel testo*, Bologna, Il Mulino.