

# DALLA TAVOLA AL WEB: LA LINGUA DEI FUMETTI DI LEO ORTOLANI, ZEROCALCARE, SIO E FUMETTIBRUTTI

*Andrea Moglia*<sup>1</sup>

## PREMESSA

Fin da subito, quando ancora nel ribollire del brodo culturale di fine Ottocento si disponevano le «condizioni culturali e tecnologiche essenziali»<sup>2</sup> per la sua nascita, il fumetto ha congiunto il proprio corso a quello materico della carta: il solo supporto tecnologico in grado di sostenerne il linguaggio e quindi costante determinante nella dialettica dei modi e delle modalità espressive della nona arte. Almeno sino all'avvento del digitale, quando col diffondersi di internet, di smartphone e tablet, di monitor ad alta risoluzione e programmi di lettura a schermo, il fumetto non solo ha dovuto fare i conti con tutti quei nuovi strumenti che hanno travolto, rimescolandoli, i vecchi sistemi mediali, ma ha anche trovato un nuovo mezzo in grado di ospitarne il linguaggio.

Il seguente approfondimento si propone quindi di affrontare il fenomeno del fumetto digitale, indagandone in primo luogo la lingua; prospettiva che permette sia di rendere conto del comportamento dell'italiano nel suo sodalizio con l'immagine fumettistica, sia di osservare come questo si rinnovi anche per il *fumetto 2.0*, ossia per quelle manifestazioni fumettistiche che avendo luogo su blog e social network ne assorbono codici e strumenti. Quali ad esempio i *commenti* che, posti in continuità col testo fumettistico, come si vedrà, ne ridefiniscono gli equilibri interni e si inseriscono nell'insieme di quei processi che hanno portato «per la prima volta l'italiano [...] a essere non solo parlato, ma anche scritto quotidianamente dalla maggioranza degli italiani. Una novità apparentemente paradossale, visto che l'italiano è vissuto per secoli soltanto come lingua scritta»<sup>3</sup>.

## 1. DALLA TAVOLA AL WEB

### 1.1. *Tra pagine e finestre, l'avvento del digitale*

Per quanto i balloon, e quindi la parte verbale in essi contenuta, siano indubbiamente tra gli elementi più iconici del linguaggio fumettistico<sup>4</sup>, il medium fumetto è di fatto espressione di una grammatica essenzialmente visiva, che fa della giustapposizione<sup>5</sup> di

---

<sup>1</sup> Università degli Studi di Milano; <https://ror.org/00wjc7c48>

<sup>2</sup> Aprile-Zeoli, 2005: 9.

<sup>3</sup> Antonelli, 2011: 40.

<sup>4</sup> Testimone esemplare ne è la stessa parola “fumetto”: neologismo introdotto nella lingua italiana per designare le “nuvolette di fumo” contenenti le parole dei personaggi (i balloon), e poi «passato ad indicare per estensione metonimica anche il medium stesso» (Morgana, 2016: 221).

<sup>5</sup> Tra i vari tentativi di definir “cosa sia fumetto”, il più celebre è quello di Scott McCloud: «immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e/o ottenere una reazione estetica nel lettore» (McCloud, 2018a: 17).

immagini in sequenze significanti il nucleo della propria sintassi, mentre balloon, didascalie e onomatopее sono solo alcuni degli strumenti che, a seconda delle necessità espressive di chi se ne serve, possono (o non) intervenire nel tessuto sincretico delle vignette. La composizione dell'enunciato fumettistico avviene dunque attraverso un collage di coefficienti semantici che, intrecciando tra di loro legami di natura spaziale, tracciano percorsi di senso e di tempo lungo la superficie della tavola: il luogo, storicamente determinato dalla pagina cartacea, dove avviene l'incontro tra colui che giustappone le immagini (l'autore) e colui che ne decodifica la sequenza (il lettore). E dal momento che «le opportunità di narrazione di un medium sono sempre modellate [...] dalle sue proprietà materiali specifiche»<sup>6</sup>, il fumetto ha dovuto definire i suoi spazi sulla base dell'accordo tra le proprietà del supporto cartaceo su cui si è trovato a circolare e le proprie specificità di linguaggio, così che, come acqua che prende la forma del recipiente in cui si versa, il flusso sequenziale di immagini ha dovuto necessariamente segnare il suo corso tra gli argini imposti dalle pagine cartacee; una contingenza materica da cui sono discese, grammaticalizzandosi, molte delle regole che soprassedono all'organizzazione dello spazio e che dipendono dalla «compattezza visiva»<sup>7</sup> data dalla pagina, come l'uso di formati e gabbie, del “volta pagina” come iato narrativo, della tavola come unità diegetica e così via.

In questo modo si riesce perfettamente a inquadrare il punto di svolta davanti al quale si è trovato il fumetto nel momento in cui, affacciandosi al digitale, gli è stato chiesto di separarsi dal mezzo che ne aveva definito fino ad allora (e per oltre un secolo) tipi e modalità d'enunciazione; libero dai vincoli della carta, il fumetto si è quindi aperto a un nuovo corso, un potenziale scarto di paradigma, che potesse seguire, lontano dagli argini di cellulosa, lo sviluppo delle capacità elaborative dei computer e della risoluzione degli schermi, il successo (o l'obsolescenza) dei dispositivi, come smartphone o tablet, la diffusione di internet, del web e delle sue propaggini, in primis blogosfera e social network.

Nel saggio a fumetti *Reinventing Comics* (2000), il fumettista e teorico del fumetto Scott McCloud, tra i primi interpreti di questo punto di svolta, individua i due atteggiamenti contrapposti che, a suo dire, hanno segnato l'incontro della nona arte col digitale: da una parte vi è chi considera il monitor «come pagina», dall'altro quelli che lo utilizzano a mo' di «finestra»<sup>8</sup>. Così nel primo atteggiamento ricadono tutti quei fumetti che, composti secondo il paradigma classico, sfruttano gli schermi ad alta definizione di computer, smartphone e tablet per farne delle piattaforme di lettura su cui poter sfogliare pagine digitali che ricalcano in tutto e per tutto quelle cartacee. Un approccio che deve la sua fortuna in particolar modo alla diffusione degli schermi touch, che «hanno permesso al lettore di ricreare un'esperienza a cui era già abituato [...], rendendo la lettura con il tablet e lo smartphone più amichevole e “vicina” di un semplice click fatto col mouse»<sup>9</sup>; e che porta a un cambiamento radicale del settore industriale che sostiene il fumetto – dai criteri di pubblicabilità ai costi di produzione, dalla distribuzione alla nuova *facies* dell'oggetto editoriale, viene tutto rimesso in discussione -, ma non del suo linguaggio,

---

<sup>6</sup> El Refaie, 2012: 20. Trad. in Bindi-Raffaelli, 2020).

<sup>7</sup> Barbieri, 2017: 57.

<sup>8</sup> McCloud, 2018b: 446.

<sup>9</sup> Bilancetti-Marucci 2017: 34.

che salvo qualche novità marginale<sup>10</sup>, si mantiene saldamente entro la formula sintattica classica. La quale è invece messa in discussione dallo schermo-finestra che connota il secondo atteggiamento. In questo caso il monitor non è più inteso come un mezzo attraverso il quale emulare l'esperienza del fumetto tradizionale, ma come una superficie nuova con qualità proprie, un contenitore differente in cui versare il flusso sequenziale di immagini in direzione di un nuovo sistema morfologico fondato sulle possibilità offerte dalla pagina digitale, quali ad esempio: l'innesto di suono e movimento nelle maglie multimediali delle vignette, come accade per i *motion comics*, ibridi sospesi tra fumetto e cinema d'animazione; l'interattività dello schermo e l'ipertestualità della pagina, che aprono la strada a nuovi percorsi e modi di lettura; la spazialità infinita del foglio digitale, che affranca il fumetto dalla sua sintassi materica, formatasi in seno al mezzo cartaceo, e fa del monitor una finestra spalancata su uno spazio infinito, dove i sentieri di immagini sono liberi di diramarsi in ogni direzione, secondo qualsiasi forma, come accade negli esperimenti di «infinite canvas»<sup>11</sup> di R. Munroe, *Click and Drag*, o di L. Ghetti, *To be continued*.

### 1.2. Il fumetto digitale, oggi

Di contro a ogni entusiasmo espresso da McCloud, che nella dialettica tra «pagine» e «finestre» confidava solo in quest'ultime per gli sviluppi futuri del fumetto, il corso della nona arte ha invece seguito la prima modalità; vale a dire quella che tra le due ha mantenuto un più stretto legame di continuità con la pagina cartacea, a oggi non ancora destituita dalla sua centralità. Le pubblicazioni cartacee continuano infatti a concentrare su di sé l'interesse e le ambizioni di autori ed editori: i fumettisti sembrano prediligere la carta al digitale «sia nella prospettiva economica di ricavare un compenso dall'attività letteraria (di contro alla gratuità della scrittura sul web), sia nella prospettiva critico-valoriale»<sup>12</sup>; le case editrici, invece, non potendo «non ispirarsi alla ricerca del profitto aziendale»<sup>13</sup>, proseguono in direzione di ciò che dice loro il mercato, ossia che la «quarta rivoluzione»<sup>14</sup>, quella del passaggio sistemico dal libro a stampa al digitale, è ancora ben lungi dal realizzarsi. Un indugiare da attribuirsi non solo al tempo necessario per edificare un'infrastruttura informatica in grado di sostenere e sostituire il tradizionale mercato del libro, che ha un'estensione cronologica quantificabile unicamente nell'ordine dei grandi processi storici, ma soprattutto all'atteggiamento incespicante dei lettori, che non sembrano premiare con la loro domanda gli sforzi mossi in questa direzione (almeno per quanto concerne il mercato europeo<sup>15</sup>); per ragioni che

---

<sup>10</sup> Alcune caratteristiche intrinseche ai programmi di lettura possono aprire a inedite soluzioni compositive; ad esempio, la disposizione “a diapositiva” delle tavole crea, con il sovrapporsi di una tavola alla successiva, un “effetto fotogramma” sfruttato da alcuni autori, come One e Y. Murata nel loro *One Punch Man*, per innestare all'interno di un montaggio fumettistico canonico dei momenti di stampo “animato”.

<sup>11</sup> Anch'esso introdotto da McCloud (2018b), il termine è entrato nell'uso per indicare lo spazio illimitato, *tela infinita*, della pagina digitale. «L'idea alla base è semplice: trattare lo schermo non come pagina, ma come una finestra. Mettendo centinaia, se non migliaia di vignette su un singolo piano in cui il lettore può muoversi.» (McCloud-Coccia, 2015).

<sup>12</sup> Piazza, 2020: 290.

<sup>13</sup> Spinazzola, 2018: 8.

<sup>14</sup> Roncaglia, 2010. Per Roncaglia le precedenti rivoluzioni si riferiscono invece al passaggio da racconto orale alla scrittura, dal rotolo al codice manoscritto, dal manoscritto al libro a stampa.

<sup>15</sup> Secondo i dati diffusi nel corso dell'*Angoulême Rights Market Conference* (2021, in *Videografia*) da L. Bourciér, amministratore delegato della piattaforma digitale Izneo, infatti, in Europa gli introiti del

sicuramente comprendono la tendenza al collezionismo che unisce i lettori forti nel feticismo verso l'oggetto, ma che sono per lo più da ricercare nella preferenza che ancora viene accordata alla lettura su carta, che rispetto ai pixel offre «un'esperienza di altro tipo, fatta di emozioni, ritmi, pause, silenzi, meccanismi mentali e partecipativi completamente diversi»<sup>16</sup>. Così che allo stato attuale delle cose, la quasi totalità dei fumetti distribuiti digitalmente dalle grandi case editrici, in realtà, esce in doppio formato, di cui quello cartaceo rimane quello dominante, mentre i fumetti che più espressamente sottendono un uso a finestra dello schermo e che sfruttano il mezzo informatico per esplorare nuove combinazioni sintattiche non sono ancora riusciti a smarcarsi dall'aura di «novità sperimentale» da cui ancora paiono avvolti. Se quindi da un lato l'onda del digitale non sembra esser riuscita a sradicare il fumetto dalle sue radici cartacee, dall'altro i nuovi spazi mediali emersi con la diffusione planetaria del web 2.0, in primis blog e social network, ne hanno indubbiamente riformato il panorama.

Innanzitutto, i servizi di microblogging, permettendo la libera pubblicazione di contenuti da condividere e rilanciare immediatamente all'interno di vastissime reti sociali (i social network), hanno aperto la strada a nuove forme di comunicazione tra autori e lettori. I primi trovano in queste piattaforme di condivisione multimediale, specialmente Facebook e Instagram se usate come collettrici dei propri fumetti o come casse di risonanza per reindirizzare gli utenti verso blog personali, uno straordinario mezzo di autopromozione che consente loro, senza che vi sia bisogno di alcuna mediazione editoriale, di diffondere i propri lavori attraverso gli enigmatici flussi della viralità, i quali possono far di alcuni fumettisti delle vere e proprie piccole celebrità. I lettori, invece, devono fare i conti con una nuova dimensione del «leggere». Non solo la lettura, in quanto attività che contribuisce sia alla costruzione di uno spazio emozionale interiore sia all'«esercizio della socialità»<sup>17</sup>, smette di chiedere l'intercessione del supporto fisico per realizzarsi, portando così l'esperienza del leggere a scindersi dalla «bookines»<sup>18</sup> dell'oggetto cartaceo, ma a mutare è anzitutto l'attività stessa a cui è chiamato il lettore. Ciò che infatti un racconto a vignette reso disponibile alla lettura su Facebook mette in moto, è «il passaggio dalla «semplice» lettura di un *fumetto* [è «libro» nel testo originale, nda] a un'attività più complessa», che «provoca un'estensione dell'*agency*: quello di affermazione della propria identità (parlo, so usare un certo codice, mi identifico con un gruppo, affermo la mia identità di agente che comunica) e quello di costituzione di realtà sociali (compio azioni comunicative che sono efficaci, modificano, creano, pongono in essere degli stati del mondo)»<sup>19</sup>. In questo modo il fumetto contenuto nello spazio di un post su Facebook invita a una lettura dove le pratiche meditative e attive, personali e sociali, private e pubbliche convergono in un'unica esperienza ibrida, dettata dall'intromissione, tra autore e lettore, di una serie di strumenti predisposti dalla

---

fumetto digitale oscillano, a seconda del paese, tra lo 0,5% e il 3% del totale delle entrate del settore; percentuali esigue che mostrano lo stato ancora accessorio del fumetto digitale in Europa, soprattutto se messo a confronto, nello stesso periodo, con il mercato asiatico: «Japan is the largest comics market in the world: worth 2.6 billion EUR (43% of the global market), its revenues are 55% from digital; South Korea has a market of 662 million EUR (11%), with half of the revenues from digital» (Turrin, 2021).

<sup>16</sup> Cadioli-Vigini, 2018: 173.

<sup>17</sup> Biscaldi-Matera, 2019: 55.

<sup>18</sup> «It's the essence that makes someone feel like they're using a book» (Bogost, 2021); a partire dalle riflessioni di G. Fleishman, Bogost indica nella bookines l'insieme delle proprietà sostanziali ed essenziali di un libro.

<sup>19</sup> Biscaldi-Matera, 2019: 53.

piattaforma stessa, come i commenti, le reazioni (tra cui il “mi piace”), gli hashtag, i tag, i rimandi ipertestuali o la ri-condivisione; ed è proprio questa mescolanza a far sì che al momento intimo e riflessivo del leggere venga a coincidere quello sociale e determinante del sé nel mondo. Così che il lettore che non cade vittima del legger distratto che spesso coglie chi si espone al bombardamento cognitivo a cui sottopongono le pagine social, è portato invece a una lettura partecipativa e identitaria dei fumetti 2.0; attorno ai quali, non a caso, si formano delle vere e proprie comunità di persone che, riconoscendosi nella sensibilità o nel linguaggio di un determinato autore, sono chiamate a partecipare attivamente al consorzio dei suoi lettori.

E mentre attorno alle opere di fumettisti che sfruttano i nuovi media, come M. Rocchetti, della pagina Facebook *Gli scarabocchi di Maicol&Mirco*, o G. Bevilaqua della pagina *A Panda piace*, iniziano a coagularsi assiepate comunità di lettori, la tradizionale editoria del fumetto si trova invece costretta ad affrontare la crisi delle edicole<sup>20</sup>, dovuta in buona parte, ironia della sorte, proprio allo stravolgimento delle abitudini legate alle pratiche di lettura indotte per l'appunto dai nuovi mezzi di comunicazione. Con la recessione del canale di smistamento delle edicole, il settore si trova costretto a ricercare nuovi modelli di distribuzione e altre modalità di ingaggio dei lettori, intraprendendo percorsi che conducono sia verso le librerie, poli di vendita più stabili, che richiedono però al fumetto di assumere una veste editoriale più allineata alla *facies* del libro, determinando così la fortuna del graphic novel; sia verso il web, da sfruttare non solo per allestire campagne marketing che puntino alla viralità, ma specialmente come terreno di ricerca su cui muoversi per orientare le proprie scelte di pubblicabilità, magari intercettando proprio quegli autori che, coi loro fumetti da social network, hanno già raccolto attorno a sé schiere di lettori affezionati, da traghettare su carta. Così negli ultimi anni si è assistito a un flusso migratorio di ritorno che vede il dilagare in libreria di edizioni cartacee di fumetti che, nati su e per il web, ritrovano la via della carta; opere il cui percorso ecdotico, compiutosi tra pixel e cellulosa, come si vedrà, costituisce un importante punto d'osservazione sullo stato del fumetto 2.0.

## 2. CORPORA E METODO

Le piattaforme di blogging e microblogging si fanno per lo più veicolo di espressioni fumettistiche riconducibili all'ambito del fumetto d'autore. Peccando indubbiamente di determinismo tecnologico si può individuare nella stessa natura sociale di blog e social network, che prediligono una «forma di discorso focalizzata sull'esperienza personale, che esalta l'espressività individuale, mobilitando la parte emotiva del ricevente»<sup>21</sup>, e fortemente incentrata sulla presentazione e l'affermazione di sé nella cornice di spazi virtuali dove ciascuno è coinvolto in continue esperienze sociali, le ragioni per cui siano lo stile personale di un autore, l'originalità dell'espressione, la creatività grafica e l'autoreferenzialità a guidare sia le scelte compositive dei fumettisti sia l'interesse dei lettori. Anche sul piano della parola, quindi, il fumetto 2.0 appare come il frutto della libertà degli autori di poter attingere a qualsiasi strumento disposto dalla lingua per assecondare le proprie necessità ed esigenze espressive, di gusto e forma.

---

<sup>20</sup> «Negli ultimi quindici anni», infatti, «hanno chiuso più di 11mila edicole su 37mila. I chioschi, in particolare, sono diminuiti del 61%» (Riva, 2021).

<sup>21</sup> Dota, 2020: 233.

Ed è appunto «per questa [...] libertà dal conservatorismo e dalle convenzioni linguistiche e stilistiche che [...] condizionano i fumetti seriali», che «risulta impossibile tracciare un profilo linguistico complessivo»<sup>22</sup> del fumetto 2.0; soprattutto se si vuole scongiurare a monte il rischio di appiattare a un'unica monodica lettura linguistica la varietà espressa dal fumetto digitale, che rispetto a quella già presente su carta è ulteriormente rilanciata dalla mancanza dei vincoli editoriali e dalla cassa di risonanza predisposta dai commenti al testo. Per approntare un'analisi linguistica dei fumetti che popolano il web è dunque parso conveniente selezionare una rosa di quattro fumettisti i cui percorsi autoriali, mostrando modalità d'approccio divergenti sia verso il fumetto sia verso internet, rappresentassero quattro spiragli significativi, aperti sul mare magno del medium; e di individuare inoltre, per ciascuno dei quattro autori, un nucleo di almeno tre opere nate dall'incontro tra pixel e carta:

- Leo Ortolani, *Il buio in sala* (Bao Publishing, 2016; *Ibis*), *Il buio colpisce ancora* (Bao Publishing, 2019; *Ibca*), *Andrà tutto bene* (Feltrinelli, 2020; *Atb*);
- Zerocalcare, *Ogni maledetto lunedì su due* (Bao Publishing, 2013; *Omlsd*), *L'elenco telefonico degli accolti* (Bao Publishing, 2015; *Letda*), *La scuola di pizze in faccia del professor Calcare* (Bao Publishing, 2019; *Lsdpij*);
- Sio, *Questo è un libro con i fumetti di Sio, 2009-2014, vol. 1* (Shockdom, 2014; *Qlfs1*), *Questo è un libro con i fumetti di Sio, 2014-2015, vol. 2* (Shockdom, 2015; *Qlfs2*), *Questo è un libro con i fumetti di Sio, 2015-2016, vol. 3* (Shockdom, 2016; *Qlfs3*);
- Fumettibrutti, *Romanzo esplicito* (Feltrinelli, 2018; *Re*), *P. la mia adolescenza trans* (Feltrinelli, 2019; *Pmat*), *Anestesia* (Feltrinelli, 2020; *An*), la prefazione a fumetti per la raccolta antologica *\$porchi e \$ubito* (Feltrinelli, 2020; *Ses*), da lei curata.

Dopodiché, nel corso dell'elaborato di tesi magistrale<sup>23</sup> di cui questo intervento rappresenta una sintesi, si è proceduto allo studio della lingua di ciascun autore, chiuso volta per volta da chiose riguardanti le problematiche sollevate dall'adattamento di un'opera che lascia il suo ambiente mediale d'origine (in questo caso il web) per un altro (la carta). In questo modo, dal confronto tra i singoli approfondimenti, si può facilmente osservare come ci siano alcuni aspetti della parola fumettistica, soprattutto quelli particolarmente legati alla grammatica visiva del medium, che rimangono invariati da un autore all'altro; mentre ve ne siano degli altri, ad appannaggio delle scelte del singolo fumettista, che sono invece determinanti nella resa espressiva del dettato fumettistico e nella definizione di uno stile personale. Delle componenti costanti, di quelle variabili e di ciò che va perso tra pixel e carta, si tratterà nei prossimi tre paragrafi.

### 3. LE COSTANTI: PAROLE CHE SI GUARDANO E CONDIZIONAMENTI DIAMESICI

Nel fumetto «le parole [...] non solo si leggono: le si guarda anche»<sup>24</sup>. Calata nel tessuto sincretico della tavola, la lingua è infatti chiamata a rispondere ai meccanismi di un linguaggio visivo che fa dei rapporti spaziali tra i segni il nucleo della propria sintassi; nei processi di significazione della parola fumettistica giocano quindi un ruolo di primo piano sia l'aspetto del significante, sia la sua posizione rispetto alla sequenza di simboli.

<sup>22</sup> Morgana, 2016: 251; non a caso, nel testo di Morgana ci si riferisce invece al graphic novel.

<sup>23</sup> *Dalla tavola al web: la lingua dei fumetti di Leo Ortolani, Zerocalcare, Sio e Fumettibrutti*, relatore Professor Mario Piotti, correlatore Professor Bruno Pischetta.

<sup>24</sup> Barbieri, 2017: 58.

Tutto ciò che riguarda l'«operazione di scrittura materiale dei testi scritti negli spazi-testo, *balloon* o didascalie che siano»<sup>25</sup>, e dunque la cura dell'aspetto della parola, prende il nome di *lettering* e nella maggior parte dei fumetti dal marcato carattere autoriale è ad appannaggio dell'autore stesso; così è, a riprova del carattere autoriale del fumetto 2.0, per le opere del *corpus*. Chi si occupa del *lettering*, infatti, da un lato si cura di armonizzare la grafia del dettato al tratto del disegno, dal momento che anche il testo scritto partecipa al colpo d'occhio della tavola e ne determina l'impatto visivo; dall'altro si fa interprete delle parole, caricandole di ulteriori connotazioni, ad esempio, facendosi garante della «recitazione» dei personaggi, attraverso soluzioni grafiche «convenzional[i] e spesso polisemic[he]»<sup>26</sup>, come il grassetto, utilizzato generalmente per indicare un innalzamento nel tono della voce di chi parla, ma impiegato anche a mo' di accento tematico per segnalare «l'enfasi intrinseca di una parola chiave nella frase»<sup>27</sup>, oppure come la dimensione graduale dei caratteri, la loro colorazione, la variabilità del font e così via.

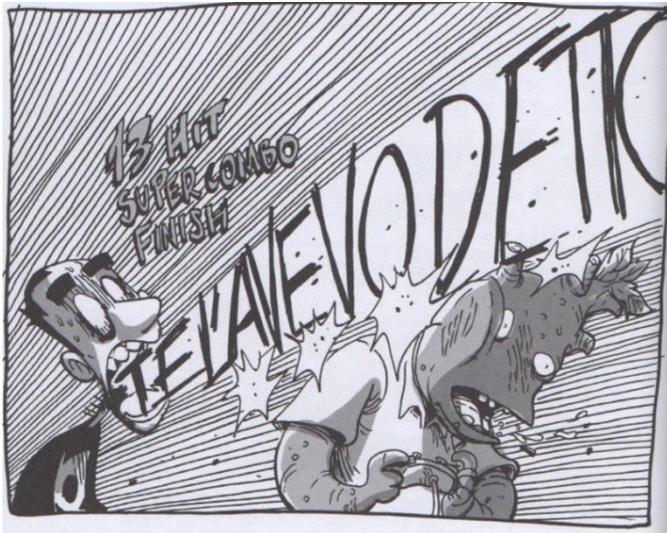


Immagine 1 (Lsdpij, p.98)

Sono tutte soluzioni dal carattere fortemente convenzionale, ma che disponendosi alla libera azione degli autori, permettono infinite combinazioni di senso e forma, come accade in *Immagine 1*.

Al letterista, poi, spetta anche la distribuzione delle parole, che svolgono funzioni differenti a seconda della loro posizione e «contestualizzazione grafica»<sup>28</sup>. Se lasciate libere a contatto col disegno le parole possono, ad esempio, dar adito a messe in scena dal taglio espressionistico, come accade in *Immagine 2*, oppure dar forma alla «colonna sonora» del racconto, attraverso onomatopее e ideofoni; se poste invece all'interno degli spazi-testo, come didascalie e *balloon*, queste sono destinate a svolgerne le relative funzioni: le didascalie accolgono monologhi interiori, voci narranti e istanze narratologiche di vario tipo, i *balloon* invece sono lo «strumento della disperazione»

<sup>25</sup> Barbieri, 1991: 175.

<sup>26</sup> Morgana, 2016: 236.

<sup>27</sup> Aprile-Zeoli, 2005: 88.

<sup>28</sup> Barbieri, 2017: 60.

attraverso i quali «si tenta di catturare e rendere visibile un elemento etereo»<sup>29</sup>, la voce dei personaggi. Ed è qui che si riscontra l'unico «condizionamento» a cui è sottoposta la lingua del fumetto che può dirsi sempre valido, quello di «tipo diamesico»<sup>30</sup>.



Immagine 2 (Pmat, p. 44)

La variazione diamesica a cui è sottoposta la lingua del fumetto oscilla sempre in un continuum, più o meno ristretto, chiuso tra due poli: il primo è quello dello *scritto-scritto*, definito da «una scrittura non legata in alcun modo al parlato»<sup>31</sup> e destinata alle didascalie; il secondo, invece, è il polo del *parlato-scritto*, la lingua espressa dai balloon; una lingua che nasce scritta e si consuma entro i confini delle vignette, ma che manifesta numerose «opzioni tipiche del parlato»<sup>32</sup> poiché, posta sulla bocca dei personaggi, viene assemblata proprio per dare loro voce. È dunque una lingua che presenta diversi tratti caratteristici dell'oralità, di cui mette in atto una riproduzione stereotipata e funzionale al contesto, che è quello della rappresentazione e della messa in scena fumettistica. Vi sono quindi degli elementi tipici dell'oralità che, seppur con modalità differenti a seconda della sensibilità (e delle necessità espressive) dei singoli fumettisti, tornano per tutte le opere del *corpus*.

E sono:

---

<sup>29</sup> Eisner, 1985: 26. Trad. mia.

<sup>30</sup> Morgana, 2016: 235.

<sup>31</sup> Masini, 2015: 18.

<sup>32</sup> Nencioni, 1983: 128.

a) la frammentazione, tipica di un'enunciazione orale, spontanea, estemporanea, soggetta ai «continui cambi di progetto»<sup>33</sup> o al susseguirsi incontrollato dei turni di conversazione; è riproposta nei balloon attraverso ripetizioni, riformulazioni, troncamenti improvvisi della frase, ecc.: «ma / ehi / cioè / ...» (*Omlsd*, p.177), «d'altronde crescere significa voltare pagin...» (*Letda*, p.163), «sticà... volevo dire... frase fatta!» (*Ibis*, p.22);

b) i deittici, che collocano l'enunciazione (e il parlante) nell'*hinc et nunc* della messa in scena; la deissi può esser personale e realizzarsi attraverso pronomi personali o forme possessive: «e allora sei mejo te, contenta?» (*Lsdpjf*, p.96), A:«provaci prima tu!», B:«no, tu!», A:«no, tu!», B:«io, la mia l'ho già baciata!» (*Ibca*, p.85); può esser spaziale, ed esser «codificata dagli avverbi di luogo (qui, là, ecc.), dalle forme dimostrative (questo, quello) e da alcuni verbi (per esempio, venire, andare)»<sup>34</sup>: «guarda figliolo, quello è un cigno.» (*Qlfs1*, p.28), «facciamo attenzione, là in fondo?» (*Ibis*, p.22); e infine, temporale e ancorarsi al *nunc* deittico attraverso avverbi e tempi verbali: «allora tutto confermato per stasera?» (*Letda*, p.157), «oggi ti ho cucinato pipistrello!» (*Atb*, p.205);

c) i fenomeni di focalizzazione, che consistono nella distribuzione dei costituenti della frase a seconda dell'elemento che si intende enfatizzare e sono «tratti costitutivi e capitali [...] per il funzionamento di qualsiasi lingua destinata veramente anche alla comunicazione orale»<sup>35</sup>; si attuano, ad esempio, tramite posposizione del soggetto: «so' una foca, io» (*Letda*, p.37); dislocazione del tema a sinistra: «certe foto le farei vedere a mio figlio!» (*Ibca*, p. 149), o a destra: «mo' ve lo buco, quel cane!» (*Atb*, p.273); quasi assenti, invece, nelle opere del *corpus*, anacoluti e frasi scisse, forse perché, nonostante la ricca tradizione letteraria che ne ha fatto uso, percepiti come formalmente sgradevoli. Più frequenti le frasi pseudo-scisse del tipo: «c'è una che fa piover!» (*Ibca*, p.18), «c'è un terribile virus che uccide le persone!» (*Atb*, p.404).

d) i segnali discorsivi, «essenziali dal punto di vista discorsivo ed interazionale»<sup>36</sup>; dal valore olofrastico, possono segnalare un invito a far qualcosa, «allora? ci hai parlato?» (*Letda*, p.13), una richiesta d'azione, «basta!» (*Omlsd*, p.35), «alza il volume, dai!» (*Ibca*, p.29), e assumere funzione fatica: «...per quello è sempre il momento, vero?!» (*Pmat*, p.14), «tu sei yole, giusto?» (*An*, p.40). E le interiezioni, «un tipo di voce lessicale che trasmette in modo convenzionalizzato, depositato nel lessico, un atto linguistico completo»<sup>37</sup>; anch'esse dal valore olofrastico, costellano il dettato fumettistico in virtù soprattutto della loro funzione emotiva: «uooooh! / ignorante e maschio, come piace a me!» (*Ibca*, p.55), «ahio! / dannato me del passato!» (*Qlfs2*, p.38), «tzè. guarda che ho un trucco.» (*Omlsd*, p.157) e così via.

Tuttavia, la ricostruzione dei modi dell'oralità che i fumettisti del *corpus* portano avanti nelle loro vignette non risponde solamente a esigenze mimetico-rappresentative, ma ha come fine condiviso anche la riproduzione su carta dell'emotività propria del *parlato-parlato*. In questo senso si rivelano strumenti particolarmente significativi i segni di interpunzione, che usati con funzione emotivo-intonativa guidano la "recitazione" delle battute dei personaggi di tutti gli autori presi in analisi. Insomma attraverso il fumetto si forma «una sorta di vera e propria "grammatica" della lingua italiana scritta spontanea»,

<sup>33</sup> Aprile-Zeoli, 2005: 90.

<sup>34</sup> Ciconte-Terenghi, 2018.

<sup>35</sup> Sabatini, 2011: 100.

<sup>36</sup> Bazzanella, 1994: 146.

<sup>37</sup> Poggi, 1995: 403.

che tenta «in tal modo di riproporre nel suo particolare modello di *scritto-parlato* una scrittura della spontaneità della comunicazione quotidiana informale»<sup>38</sup>.

#### 4. LE VARIABILI: LO STILE E LA RICERCA D'ESPRESSIVITÀ

Calata nel testo fumettistico, in soccorso al disegno, per arricchirlo con immagini acustiche ed emotive, dar corpo alle parole dei personaggi ed esteriorizzarne i moti interiori, la “lingua del fumetto” si presenta, in virtù delle sue funzioni, come una lingua condizionata dall'imperterrita ricerca di espressività; una lingua che aspira in modo assoluto a un'enunciazione fortemente emotiva e da cui sia bandita ogni forma di «neutralità»<sup>39</sup>. Ed è proprio nel solco di queste tensioni, diegetiche e diamesiche, che col diramarsi di differenti scelte significative e soluzioni rappresentative si articolano gli stili personali di ciascun autore. Prende in questo modo forma il variegato sistema della lingua del fumetto, di cui i quattro autori del *corpus*, come già detto, offrono soltanto uno scorcio.

##### 4.1. *Leo Ortolani*

Nonostante nell'impasto linguistico delle sue vignette non manchino giochi di parole, parodie, scrizioni fonetizzanti o deformazioni ludiche, la lingua dei fumetti di Ortolani non partecipa al racconto ponendosi come centro dinamico della sua comicità<sup>40</sup>, ma ne costituisce anzi il sostegno. Autore infatti di un umorismo situazionale, che trae i propri spunti comici dal quotidiano – le proprie disavventure da cinefilo, per le recensioni a fumetti presenti sul blog, o la quarantena in famiglia, per le strisce giornaliere pubblicate via Facebook e Instagram nel periodo del primo lockdown<sup>41</sup> –, Ortolani appronta una lingua che possa restituire l'espressività delle parole pronunciate dai personaggi, senza dover far ricorso a soluzioni eclettiche o a trovate pirotecniche, tipiche invece di molta comicità a fumetti, come quella disneyana o jacobvittiana. Oltre a disporre in modo misurato degli strumenti di simulazione dell'oralità, affidando in particolar modo a interiezioni e interpunzione la resa emotiva del contenuto dei balloon, Ortolani vivifica l'andamento del suo *parlato-scritto* ricorrendo all'icasticità dell'italiano colloquiale, in cui «trovano manifestazione primaria due occasioni ed esigenze di uso della lingua» escluse da altre varietà diafasiche dell'italiano, ossia: «da un lato la banalità quotidiana, il parlare dei fatti spesso insignificanti della vita delle persone qualunque, [...] e dall'altro l'espressività, la partecipazione colorita ad eventi e fatti, l'esagerazione ipocoristica e disfemistica»<sup>42</sup>. Elementi dell'italiano colloquiale emergono quindi sia sul piano lessicale, con ampio ricorso a colloquialismi, volgarismi e gergalismi, sia su quello morfosintattico, dove si staglia l'uso del *che* polivalente, che consiste nell'estensione del pronome relativo “che” a connettivo generico con molte funzioni. Ad esempio, il *che* polivalente

---

<sup>38</sup> Pietrini, 2008: 176.

<sup>39</sup> *Ivi*: 117.

<sup>40</sup> Pur non rinunciando a parteciparvi attivamente, come nel caso dell'uso delle scrizioni fonetizzanti dall'inglese, ad esempio, per i titoli dei film in *Ibis: dai ard* (per «Die Hard»), *fastenfurios* (per «Fast and Furious»), *norbruolzij* (per «World War Z»); «in questo caso l'effetto comico viene dallo spiazzamento del lettore di fronte a nomi che richiedono qualche istante di riflessione per essere riconosciuti» (Gadducci-Plazzi-Tavosanis, 2004).

<sup>41</sup> Raccolte rispettivamente nei volumi: *Il buio in sala* (2016), *Il buio colpisce ancora* (2019) e *Andrà tutto bene* (2020).

<sup>42</sup> Berruto, 2021: 165.

può sostituire congiunzioni «più nettamente final[i] o consecutiv[e] o causal[i]»<sup>43</sup>: «aggiungete due avvoltoi sul ragazzino, che non si capisce bene che poi muore» (*Ibis* p. 23), «vabbè, dai, ti lascio che devo andare in posta!» (*Atb*, p. 254), «ora silenzio che non sento!» (*Ibis*, p. 102), e così via.

Sul piano lessicale, inoltre, risaltano degli elementi il cui uso e ricorso è da ricercarsi nelle possibilità comunicative offerte dai linguaggi 2.0. I social, assottigliando sempre più la distanza temporale che separa il fumettista che disegna dall'utente che ne legge le tavole, consentono al fumetto di agire quasi a mo' di mezzo di comunicazione semisincrono; nel corso del primo lockdown della primavera 2020, infatti, Leo Ortolani inaugura una serie di strisce quotidiane, una al giorno per ogni giorno di confinamento, destinate ad un consorzio di lettori che condividono il medesimo presente dell'autore. Il quale, *letteraturizzando* la vita nel suo divenire, offre un immediato riutilizzo letterario del novello repertorio di parole balzate all'uso comune durante il primo periodo pandemico, e che insieme danno vita al neonato «lessico dell'epidemia»<sup>44</sup>; continuamente richiamato nel testo, non secondo i modi calmierati e meditativi tipici di una ricostruzione mimetica a posteriori di un determinato panorama storico-linguistico, ma al contrario in modo spontaneo e irreflesso poiché parte di un'opera che si fa partecipe del proprio tempo, che lo racconta in diretta e che può quindi confidare sulla complicità dei lettori. Alcune parole che fanno capolino nel lessico pandemico di Ortolani sono, ad esempio, parole di ambito medico, già ampiamente di uso comune, ma adattate al contesto: *emergenza sanitaria, quarantena, vaccino, contagiati, posti letto, influenza*; tecnicismi medici: *soluzione idroalcolica, pandemia, tampone, intubare, terapia intensiva, terapia antibiotica, immunità di gregge, aviaria* e i nomi di malattie: *coronavirus, sars, ebola*; parole di uso comune ma risemantizzate sotto l'effetto dell'azione della politica: *assembramento, restrizioni, diretta, spostamento, o dei mezzi d'informazione: mascherina, picco*<sup>45</sup>, *esperti, curva*; termini appartenenti al lessico delle istituzioni: *autocertificazione, sanzione, decreto, ammenda*; neologismi legati al linguaggio dell'informazione: *zona rossa (Immagine 3), complottisti, fase uno, antivaccinista, no-vax*; infine, quelle espressioni che, entrando nel lessico pandemico, «costruiscono nuovi



Immagine 3 (*Atb*, p.105)

<sup>43</sup> Sabatini, 1985: 265.

<sup>44</sup> Lubello, 2020.

<sup>45</sup> Sull'uso di questa parola, in particolare, si sofferma Sebastiani, 2021a: «Il *picco*, in questo caso, è la vetta della montagna che Leo vuole raggiungere e di cui chiede informazioni all'anziano Tòni fuori dal rifugio "Quarantin", ma è una metafora che gioca sulla polisemia di *picco*, usato anche per indicare il momento di massima diffusione dei contagi del Covid-19 [...]. È un esempio di come Ortolani rielabori il lessico della pandemia attraverso le potenzialità ludiche della lingua, così da abbassare comicamente gli eventi per contenere la paura che provocano».

immaginari»<sup>46</sup> come: *balconi e finestre, pangolino, amuchina, 14 giorni, pipistrello* e così via. Tutte parole la cui permanenza nell'uso dei parlanti resta, a oggi, imprevedibile, poiché legate a doppio filo al continuo evolversi dell'emergenza da Coronavirus, ma che nel frattempo testimoniano il cambiamento a cui il mondo è andato incontro in seguito alla pandemia, di cui le pagine social di Leo Ortolani hanno offerto una prima *letturizzazione*.

#### 4.2. Zerocalcare

I fumetti pubblicati da Michele Rech su Zerocalcare.it<sup>47</sup>, spesso ricondotti, data l'impostazione autobiografica delle storie e il tratto sguaiato del disegno, alle precedenti esperienze fumettistiche di M. Satrapi e di G. Delisle, sul piano verbale fanno invece sfoggio di un raffinato e personalissimo impianto mistilingue, nel quale il romanesco, sicuramente la componente più emblematica, funge da «codice tra codici, di pari dignità»<sup>48</sup> all'interno di un elaborato gioco di continuo *code-switching* tra lingue, registri e varietà diafasiche e diastratiche dell'italiano. La matrice della lingua contenuta nei balloon, attraverso cui si esprimono i personaggi che popolano l'ecosistema del quartiere di Rebibbia, centro della narrazione e ombelico della vita dell'autore, infatti, non è il romanesco, ma un *italiano dell'uso medio* in costante fermento che, a seconda dell'urgenza espressiva, ora s'impenna verso i registri più alti della lingua, ora scivola nei gergalismi, ora attinge dal linguaggio dei giovani, ora da quello degli appassionati di videogiochi, fumetti o film di fantascienza, mentre volge verso un «*continuum* lingua/idioma locale»<sup>49</sup> solo quando è la situazione testuale a richiederlo. Eletto, nel testo fumettistico, a linguaggio «di natura», tanto aderente alla verità delle cose, quanto estraneo a qualsiasi affettazione o posa artefatta, il romanesco si erge quindi a lingua dell'espressività assoluta, del totale coinvolgimento emotivo; è dunque la lingua<sup>50</sup> dello «sbrocco» (*Immagine 4*), della «caciara» borgatara (*Immagine 5*), dell'aderenza schietta alla verità delle cose (*Immagine 6*), nonché l'unico codice ammesso alla conversazione tra intimi, sigillo di unioni fraterne. Come accade, ad esempio, nello scambio di battute tra il protagonista e l'attore romano V. Mastandrea (M), dove ogni formalità iniziale (la prima battuta di M), viene subito messa al bando insieme all'italiano: M «sono importanti i commenti / noi nulla siamo, senza l'altro», Z «ao accanna. sembri un incrocio tra il maestro yoda e nonno ugo.», M «scusa. / [...] / vent'anni de conferenze stampa te fanno parlà come un cojone.» (*Letda*, p. 90).

Ma come si è detto, il dialetto è solo un «codice tra codici» di una messa in scena mistilingue nella quale si hanno da un lato continui scarti di varietà e registri dell'italiano, tendenzialmente standard e a tratti «auliceggianti» nelle didascalie, «fondato su un italiano colloquiale medio»<sup>51</sup> ma con continue discese espressive e risalite ludiche tra i vari piani diafasici nei balloon; dall'altro la libera alternanza tra lingue (*code-switching*), che, al pari di quanto accade nel parlato quotidiano, soprattutto giovanile, «si verifica principalmente in funzione referenziale ed espressiva»<sup>52</sup>.

---

<sup>46</sup> Lubello, 2020.

<sup>47</sup> E raccolti nei volumi: *Ogni maledetto lunedì su due* (2013), *L'elenco telefonico degli accolti* (2015), *La scuola di pizze in faccia del professor Calcare* (2019).

<sup>48</sup> Viviani, 2013: 229

<sup>49</sup> Giovanardi, 2019: 105.

<sup>50</sup> Implicazioni pragmatiche individuate da Viviani, 2013.

<sup>51</sup> Giovanardi, 2019: 105.

<sup>52</sup> Maticchio, 2014: 112.



Immagine 4: «[...] so' trentanni che mi madre me dice sta cosa degli angoli / però ammé numme funziona / magari se ero la dea kali me funzionava. ma nun so' la dea kali e c'ho solo du' braccia» (Omlsd, p. 185).



Immagine 5: «e che c'ho... c'ho la panza! Solo che me pare che mo' se chiama ergna. / come mi' fija. / s'inventano sempre nomi nuovi pe' fatte ricompra' le stesse cose.» (Omlsd, p.142)



Immagine 6: «sui social network il dolore fa scopa', zì. / la ghiandola del lutto rilascia dei feromoni che attizzano chi legge. / è scienza. / mi devi stare sul pezzo, calca'. / oggi se scopa così.» (Letda, p.45)

L'inglese è naturalmente la lingua che compie più incursioni tra le parole dei personaggi, ma al contempo non mancano commutazioni di codice verso altre lingue, come il latino:

«vedi, il lavoro indefesso è solo l'altra faccia della medaglia della nullafacenza spensierata / in medium stat virtus.» (*Letda*, p.56); il francese: «a regazzi. / tu vuoi dare lezioni... / à moi?» (*Lsdpif*, p.24); il tedesco: «diglielo calcà. / e ora aria, sciò. / auffidersen» (*Letda*, p.16); e persino il giapponese: «taci immonda bestia lavativa! shoryuken!» (*Omlsd*, p.87). Il gioco mistilingue è infine ulteriormente rilanciato da un elemento che, seppur indirettamente, colpisce sia l'aspetto testuale sia quello linguistico delle vignette di Zerocalcare, il citazionismo. Intessuti di riferimenti alla cultura popolare e all'immaginario generazionale, i racconti del blog, ammonticchiandosi uno di seguito all'altro, si dispongono alla messa in scena di una sorta di epica quotidiana e personale dell'autore, nella quale programmi televisivi, cartoni animati, musica punk, film di fantascienza e videogiochi si ergono a unici strumenti di decodifica e comprensione del mondo. L'autore, quindi, non solo richiama sul palcoscenico di Rebibbia, come protagonisti dei dialoghi interiori del suo alter ego fumettistico, i personaggi più disparati, da Indiana Jones a Nino il Ninja, dal frontman dei Nirvana, Kurt Cobain, al cavaliere di bronzo, Andromeda; ma ne carpisce anche le parole, che rielabora e fa proprie e dei propri personaggi: «aspetta. medita. metti la cera. toglila la cera.» (*Omlsd*, p.33; dal film *The karate kid*), «buoongiorno vietnam!» (*Omlsd*, p.102; dal film *Good morning, Vietnam*), «tu non sai niente, jon snow» (*Lsdpif*, p.25; dalla serie televisiva *Game of Thrones*), e così via.

#### 4.3. Sio

Il vero nucleo poetico dello strambo mondo evocato dalle vignette<sup>53</sup> di Simone Albrigi è la lingua. È l'elemento verbale, sospinto dalla semplicità delle linee del disegno, stilizzate ai limiti dello scarabocchio infantile, infatti, a definire la forma e a determinare i meccanismi del mondo che prende vita dalla matita di Sio; un mondo dove tutto è gioco, dove un tubero può essere un goffo detective e una carota il suo instancabile assistente, dove le regole della fisica si piegano a quelle dell'assurdo per mettersi al servizio della strampalata comicità dell'autore, fondata sull'inatteso, sul nonsenso, sull'imprevisto, sulla stravaganza che sorprende il lettore, colto in contropiede proprio dalla forza evocativa di una lingua che rifugge qualsiasi forma di neutralità, alla continua ricerca dell'effetto ludico ed espressivo, del cortocircuito logico e dell'equivoco. La lingua è dunque posta a materia costituente dell'imprevedibile, e nonostante non vi sia nulla che riesca a sfuggire dal turbinio comico dell'autore, sono i giochi di parole, gli stravaganti e cacofonici antroponomi, la varietà onomatopeica e infine il modo di esprimersi dei personaggi, carico di elementi caricaturali come l'esuberante impiego di interiezioni con funzione emotiva, l'alterazione ludica di sostantivi e aggettivi e l'alternanza mistilingue "immotivata" tra codici e registri, a fungere da principali generatori di assurdità.

I meccanismi di tale azione poetica della lingua si colgono, ad esempio, nei giochi di parole. «Tutti i giochi linguistici», infatti, «sono caratterizzati da uno slittamento, cioè da una deformazione di parole o di enunciati, o del suo significato (giocando sulla polisemia e sull'omonimia), o del suo significante (deformando la fonetica di una parola, riducendola a forma inesistente), o del significato e del significante insieme (usando una

---

<sup>53</sup> Pubblicate a ritmo giornaliero sulle pagine facebook e instagram dell'autore. I tre volumi che compongono il *corpus* ne raccolgono una selezione composta tra il 2009 e il 2016 prima per il blog (oggi caduto in disuso), poi per i social.

parola al posto di un'altra [...]»<sup>54</sup>; slittamenti che dal piano dei significanti e dei significati, Sio riversa anche su quello diegetico dei referenti, così che la deformazione apparentemente ingiustificata del significante (*Immagine 7*), la segmentazione arbitraria di parole esistenti (*Immagine 8*) o l'ambiguità polisemica (*Immagine 9*), diventino tutti inneschi "tangibili" dell'assurdo.



*Immagine 7*: La deformazione, solo apparentemente ingiustificata, della parola *melograno* in «melogrammo» rivela in realtà degli *ologrammi* a forma di *melograni* (*Qlfs3*, p.74).



*Immagine 8*: Il «mar mellata», nato dalla scomposizione ludica della parola *marmellata*, si rivela essere effettivamente un pericolosissimo *mare di marmellata* (*Qlfs3*, p.126).



*Immagine 9*: Nel mondo evocato dalle vignette di Sio, l'ambiguità polisemica del verbo *attaccare* dovrebbe richiedere maggior chiarezza qualora, tra i due innamorati al telefono, uno si trovasse nella stanza dei bottoni (*Qlfs3*, p.24).

E lo stesso ribaltamento di piani avviene per gli automatismi linguistici, la cui interpretazione letterale spezza l'«orizzonte d'attesa»<sup>55</sup> del lettore e apre, ancora una volta, al gioco dell'imprevedibilità; così, ad esempio, nel mondo evocato nelle vignette di Sio «mi fai proprio perdere la testa» non è una passionale dichiarazione d'amore, ma un'accusa diretta al responsabile del furto, «dov'è? dov'è la mia testa?» (*Qlfs3*, p.62); allo stesso modo trovarsi «sotto casa» di una persona può essere invece particolarmente doloroso (*Immagine 10*).



*Immagine 10 (Qlfs2, p.103)*

Ma il gioco di parole può anche essere fine a sé stesso, e senza una ricaduta sul piano dei referenti esser unicamente espressione del «compiacimento di azzerare ogni componente razionale della conversazione»<sup>56</sup>, di estremizzare i meccanismi di sovversione ludica della lingua. È il caso dei non-sense che, tra contraddizioni e paradossi, da una parte rilanciano le bizzarrie del mondo di Sio, dall'altra l'assicurano dal correre il rischio di un'enunciazione piana: «preparo subito una squadra di un poliziotto!» (*Qlfs1*, p.47); «acquistabile in comode rate di un euro e trenta ogni euro!» (*Qlfs1*, p.51); «vaffancuore papà, non sei mica mio padre! io vado!» (*Qlfs2*, p.37); «una storia vera inventata» (*Qlfs2*, p.151); «sarò anche stupido, Maryjane, ma non sono di certo stupido» (*Qlfs2*, p.162); ma anche dei pleonasmi: «oh no! tridimensio! il mio arcinemico più nemico» (*Qlfs1*, p.49), «leggi i fumetti? cos'è, hai bisogno delle figure come un bambino neonato piccolo minuscolo scemo?», «per fortuna che io ho portato un libro vero come i veri uomini maschili» (*Qlfs2*, p.51), «non trovo il mio telefono smarfone cellulare.» (*Qlfs2*, p.76), «gecko! preparati alla sconfitta! braccio armato ti sconfiggerà di sconfiggimento!» (*Qlfs3*, p.52).

#### 4.4. *Fumettibrutti*

A differenza degli autori affrontati sino a ora, le cui creazioni per il web hanno imboccato tutte, seppur con tempistiche e modalità differenti, la via della carta, nella produzione a fumetti di Josephine Yole Signorelli sembrano delinarsi, ad oggi<sup>57</sup>, due fronti ben marcati, anche se tra loro permeabili. I social sono il luogo del racconto

<sup>55</sup> Pietrini, 2008: 217.

<sup>56</sup> Rossi, 2002: 223.

<sup>57</sup> È infatti prevista per questo autunno (2022) l'uscita di una raccolta cartacea delle vignette pubblicate dall'autrice sul web, dal titolo *Ogni giovedì una striscia*, edita da Feltrinelli Comics.

estemporaneo e particellare, dove Fumettibrutti fonda il suo «presente emotivo»<sup>58</sup> e lo innesta nel mondo, prendendone parte; ogni giovedì, infatti, sulle sue pagine parallele di Facebook, Instagram e Twitter, si depositano nuovi fumetti (a volte intere tavole, a volte strisce, altre volte ancora singole vignette), attraverso i quali l'autrice racconta del sé, del suo stare nel mondo, del suo partecipare alle cose dell'oggi, del quotidiano. La carta è invece il luogo della riflessione, dei tempi meditativi, dell'unitarietà del pensiero, dove l'autoreferenzialità da diaristica si fa (auto)biografica; Fumettibrutti isola tre momenti della sua vita e ne fa tre unità tematiche, connotate da altrettanti colori primari che riempiono le tavole dei tre fumetti: il rosso per *Romanzo esplicito*, il giallo per *P. la mia adolescenza trans*, il blu per *Anestesia*. La progressione cromatica dei tre volumi traccia così un percorso di formazione contorto e dal taglio dantesco, che dalla catabasi nel rosso inferno, che segna il momento più oscuro della vita di Yole, si conclude con il raggiungimento del blu paradisiaco, il regno della vita oltre la metamorfosi. A cambiare tra una “cantica” e l'altra, però, non è il solo colore, che pur rimane l'elemento più appariscente, segnando fin dalla copertina l'ingresso in un diverso regno emotivo, ma è anche «in virtù della libertà compositiva che caratterizza i graphic novel»<sup>59</sup>, la formula narrativa, il linguaggio e, ciò che qui interessa, l'impasto della lingua, che partecipando in forme e modi differenti alla messa in scena del racconto, ne determina anche i caratteri. Un'analisi linguistica delle opere di Fumettibrutti non può quindi prescindere dal prendere in considerazione, come prima cosa, il percorso tracciato dalle mutazioni, senza le quali si rischierebbe di appiattare le sfumature di senso che si annidano nelle fluttuazioni della lingua di J. Signorelli.

A differenza di quello dantesco, l'inferno personale di Fumettibrutti è un luogo silenziosissimo. La sistematica assenza di onomatopee “sgabbiate” cala le vicende raccolte in *Romanzo esplicito* in un'alienante foschia acustica, spezzata esclusivamente delle parole dei personaggi attraverso quei pochi balloon che riescono a risuonare nel silenzio ovattato dei luoghi attraversati dalla protagonista; la dimensione di *Romanzo esplicito* è infatti quella della memoria ed è attraverso le didascalie che la narratrice, Fumettibrutti, centro mnemonico ed emotivo del racconto, consuma il suo ricordo. Se nelle didascalie la narrazione si sviluppa attraverso periodi di media lunghezza, in cui ricorrono in egual misura ipotassi e paratassi, i balloon esibiscono per lo più uno stile ellittico, nominale e monoproposizionale; l'incedere delle parole dei personaggi è asciutto, e la loro lingua si presenta come saccheggata di gran parte dei tratti più distintivi e iconici della simulazione scritta del parlato e della sua espressività: non vi sono dislocazioni, frasi scisse o posposizioni del soggetto, mancano scrizioni fonetiche e grafie espressive, mentre ideofoni e interiezioni sono poco meno di una manciata. Svuotati della propria funzione diegetica, i balloon si dispongono come lampi acustici che, spezzando il flusso narrativo delle didascalie, emergono dal ricordo della narratrice e si innestano nel quadro emotivo da lei dipinto. È infatti il racconto intimo, riflessivo, autodiegetico, che si dipana nelle didascalie a sostenere la narrazione per immagini, resoconto *esplicito* del proprio inferno personale. È un racconto che necessita di una lingua franca, che riesca cioè a sostenere la schiettezza con cui l'autrice rimesta nel proprio passato. Ne emerge quindi un italiano che, pur senza perdere compostezza formale, accoglie come tratti di un'enunciazione sincera sia gergalismi lessicali, estratti soprattutto dal lessico della droga

---

<sup>58</sup> Parrella, 2020: V.

<sup>59</sup> Sebastiani, 2009: 1432.

e dal linguaggio dei giovani, sia colloquialismi morfosintattici, tra cui spicca l'uso nelle didascalie del che polivalente.

La pala centrale del trittico segna il passaggio dalla dimensione del ricordo, di chi cerca nei bagliori luminescenti della giovinezza e del primo amore la fuga dall'inferno del presente, a quella del racconto in divenire, dell'adolescente che pur sconquassato dai tumulti della sua età, ha davanti a sé infiniti mondi futuri. Ora, sono le didascalie contenenti i pensieri della protagonista-narratrice a dover sgomitare per farsi strada tra i suoni del mondo, espressi dalle onomatopee chiamate a riprodurre iconicamente la colonna sonora del testo, e tra le parole dei personaggi contenute nei balloon, che ora accolgono i meccanismi che marcano l'espressività fumettistica, accantonati nella cantica precedente: in particolar modo sono le interiezioni, i fatismi e i segni di interpunzione con funzione emotivo-intonativa a guidare la resa emotiva del dettato. Ma anche dal punto di vista del lettering si assiste a un altro scarto di linguaggio tra il primo e il secondo capitolo della trilogia; se in *Romanzo esplicito* vi è il rifiuto di ricercare l'effetto espressivo attraverso scrizioni fonetiche o espedienti grafici, come la differente forma dei balloon, in *P. la mia adolescenza trans* non solo si accolgono eloquenti scelte di lettering (*Immagine 11*), ma si in strada anche un tipo di discorso rappresentativo che raggiunge il suo compimento nell'ultima tappa del percorso biografico di J. Y. Signorelli, *Anestesia* (2020), il più "fumettoso" tra i suoi lavori.



*Immagine 11*: L'attacco di panico della protagonista è reso nel lettering dall'uso di un carattere di grandi dimensioni e dal tratto tremolante (*Pmat*, p.120).

Abbandonate le didascalie, residuo testuale della prima tappa infernale, scostatasi l'adesione al reale che ha caratterizzato la traversata purgatoriale, sono la forza evocativa delle immagini, che scivolano nel fantastico, e l'energia vibrante della parola "fumettistica", che trapassa il sensibile, a farsi carico dell'ultima pala del trittico. In *Anestesia*, il linguaggio onomatopeico non solo si apre al gioco iterativo, assente nel testo precedente, ma s'intrufola anche laddove l'orecchio umano non arriva: dal «puff» (*An*, p.6), suono di un pensiero che sfuma, alla serie «tic tic tic tic tic crashhh» (*An*, p.74), che segna la frattura tra sogno e realtà sulla quale si articola la fuga di Yole dall'ospedale,

dopo l'operazione. Attingono poi al potenziale espressivo del fumetto pure le simbolizzazioni grafiche, ora pienamente ammesse nel tessuto visivo e simbolico delle vignette marcate d'azzurro, mentre sul piano lessicale l'ultima tappa del percorso si distingue sia per un linguaggio più "pulito", dato dal diradarsi di gergalismi e volgarismi, sia per la ricchezza, conseguenza diretta del tema centrale della "cantica", di parole rappresentative del percorso di transizione o di origine medica: *pm*, *reparto mst*, *mastoplastica*, *sifilide*, *dilatazioni*, e così via.

## 5. LE PROBLEMATICHE: GRANULARITÀ E COMMENTI

Dal momento che «l'arte del fumetto è necessariamente realizzata "in risposta al metodo della sua riproduzione"»<sup>60</sup>, la «vita dialettica»<sup>61</sup> dei fumetti nati a cavallo tra i due mezzi, pixel e carta, traccia dei percorsi che inevitabilmente vanno incontro a una serie di "problematiche", non esclusivamente di natura ecdotica, legate alle differenze che intercorrono tra i due media.

Anzitutto, se il volume cartaceo invita alla continuità del linguaggio e del racconto, alla coesione della rappresentazione e a una spazialità fondata sulla compattezza visiva della tavola, il web con la sua *granularità* porta «i testi o post prodotti in rete [...] a rinunciare a priori alla creazione di una forma-trama di vasto o medio respiro», e a «configura[rsi] viceversa come entità "granulari", dotate di una loro autonomia logica, semantica e spazio-temporale»<sup>62</sup>; all'unitarietà del volume e alla sua progettualità si contrappone la «*brevitas* granulare dei microtesti»<sup>63</sup> del fumetto 2.0, che si articola sull'accumulo anticronologico ed estemporaneo di racconti brevi. Infatti, nonostante la loro natura mutevole e le molteplici differenze strutturali, tutte le piattaforme social tendono a presentare intelaiature visive costringitive e discontinue sul piano spaziale, così da rendere l'ambiente piuttosto inospitale per narrazioni articolate o tavole dal montaggio elaborato, e favorire invece formati adattabili e racconti brevi; è il caso delle opere del *corpus*, che adottano tutte formule ristrette, dalla striscia di poche vignette (Sio, Ortolani, Fumettibrutti) al racconto breve (Zerocalcare, Ortolani) e che ricercano invece la continuità solo su carta (Fumettibrutti). Per tutte le opere del *corpus*, quindi, eccetto quelle di J. Signorelli per cui il percorso è differente, è stata fatta, in fase di adattamento, un'operazione di *decoupage* finalizzata a ridurre in un solo corpo unitario i racconti particellari originari<sup>64</sup>.

Il passaggio su carta, dunque, da un lato impone al fumetto una riorganizzazione dei propri spazi (dalla composizione della tavola all'architettura del volume), dall'altro, a conferma del fatto che la trasposizione di un testo da un'edizione all'altra non sia mai un'operazione neutra, un inevitabile lavoro di selezione: i commenti e le reazioni degli utenti, gli hashtag, le didascalie, i link ipertestuali che spesso introducono alla lettura di un post, i contenuti multimediali che si accumulano tra le vignette affastellate dall'autore, sono tutti elementi che svolgono un ruolo di primo piano nei processi di significazione del fumetto 2.0 ma che non trovando facilmente cittadinanza su carta, si perdono in fase di adattamento. In particolar modo a perdersi è sempre la sezione dei commenti, la componente che, tra tutte, segna nel modo più evidente lo scarto

<sup>60</sup> Hatfield, 2005: 60. Trad. in Bindi-Raffaelli, 2021.

<sup>61</sup> Contini, 1982: 233.

<sup>62</sup> Piazza, 2019: 54.

<sup>63</sup> Piazza, 2020b: 116.

<sup>64</sup> Per l'adattamento delle opere di Leo Ortolani (Aletta, 2020), per quelle di Zerocalcare (Sebastiani, 2021b).

paradigmatico tra fumetto tradizionale e fumetto 2.0. I commenti, infatti, ponendosi in continuità con le vignette, ne dilatano il senso e ne costituiscono un particolarissimo ed inedito peritesto dalla forma “aperta”: definita cioè dal continuo assommarsi delle voci dei lettori (e dell'autore), che intrecciandosi in dichiarazioni monodiche e scambi dialogici, rinnovano costantemente il presente del testo fumettistico e, a mo' di cassa di risonanza, ne amplificano la rappresentazione, anche dal punto di vista verbale. Sul piano della lingua, infatti, la sezione dei commenti sembra disporsi come il primo centro di rielaborazione del linguaggio dell'autore, una superficie permeabile dove la lingua del fumetto, posta a «perenne esempio espressivo»<sup>65</sup>, si presta all'immediato riuso dei digitanti; la sezione dei commenti si lega infatti alle vignette a cui fa riferimento attraverso un duplice rapporto di simbiosi tematica e referenziale. Se quest'ultima si limita a determinare lo stile “anaforico” e, quindi, ellittico dei commenti che, discendendo a cascata da un post, si poggiano a questo come centro referenziale, la simbiosi tematica è determinante dal punto di vista lessicale e “comportamentale”. Il testo reggente, difatti, impostando il tema e i toni della conversazione, sembra guidare le scelte lessicali e gli atteggiamenti linguistici assunti sotto i vari post dai digitanti; ossia, quel consorzio di lettori che riconoscendosi nel linguaggio di un autore, ne rileva la lingua e la fa propria. Così che, ad esempio, il romanesco dei racconti di Zerocalcare torna nei commenti, anche di chi vive al di fuori della capitale, secondo le stesse modalità con cui si attiva nei balloon dell'autore, ad esempio:

- «Oh Calcà come rappresenti tu l'animo mio nessuno.. [...]» (sotto il racconto *Horror vacui*, da un utente che poco più avanti nel commento rivela di vivere a Bolzano);
- «Daje forte zì» (sotto *Horror vacui*, congedo di un commento scritto in un italiano che altrove non lascia trasparire alcuna marca regionale);
- «A leggere certi commenti, me pare evidente che molti non capiscono se uno je fa 'n disegno. Stamo proprio a raschià il fondo» (sotto *4 domande con cui mi state a assillà sul film tratto da “la profezia dell'armadillo”*).
- «Sai che c'è, Miche'? Nun te se meritano!» (sotto *Come gli Stati Uniti continuano a rimbalzarm*).

I giochi di parole di Sio rimbalzano nelle parole dei lettori, che a loro volta ne generano di nuovi; come accade nella sezione commenti di una vignetta pubblicata dall'autore sulla sua pagina facebook il 1 dicembre 2021, contenente due giochi di parole:

- Il primo, una paronomasia etimologica data dall'offerta «vuoi un rabarbaro?» accompagnata dall'esibizione di un rabarbaro a forma di guerriero barbaro, è seguito da un affastellarsi di commenti che ne amplificano il gioco. Alcuni utenti reimpiegano *rabarbaro* in nuove combinazioni: «Mai fare la barba in barba ad un rabarbaro», «Ha la barba, quindi è un rabarbarbaro», «Ma quello al massimo è un rabarbarino», «Mai rubare un rabarbaro in barba a un barbero!» (manca la maiuscola, ma si fa qui riferimento al noto Professor A. Barbero, richiamato anche in altri commenti); altri prolungano la battuta con nuove intuizioni, «Quel rabarbaro se lo annusi ha un Odoacre», «Me ne dia unno» (in questo caso

---

<sup>65</sup> Alfieri, 1994: 161.

l'utente attraverso il *ne* anaforico riprende il testo della vignetta e con il suo commento ne offre un finale alternativo).

- Il secondo, una deformazione del significante che si verifica nello scambio di battute «Guarda! Un fenicottero!» «Si dice “felicottero”» (seguita poi dall'effettiva entrata in scena di un fenicottero con le eliche), genera anch'esso un seguito nei commenti: «Prima di cucinarlo era un fenicruderò», «Io immaginavo più felice un Felicottero...», e così via.

E i post di Fumettibrutti in cui l'autrice fa sfoggio di espedienti che sono oggi oggetto di grande dibattito, come l'impiego dell'asterisco o della vocale indistinta schwa «per “neutralizzare” (o meglio “opacizzare” [...]) il genere grammaticale»<sup>66</sup>, incentivano i digitanti a riflettere sulla natura di una lingua più inclusiva.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Aletta A. (2020), “Dalla tavola al touch (e ritorno). Rimediazioni tra fumetto cartaceo e digitale in Leo Ortolani”, in *H-ermes. Journal of Communication*, n. 18, pp. 209-228.
- Alfieri G. (1994), “La lingua di consumo”, in Serianni L., Trifone P. (a cura di), *Storia della lingua italiana*, vol II, Einaudi, Torino, pp. 161-235.
- Antonelli G. (2011), “Lingua”, in Afribo A., Zinato E. (a cura di), *Modernità italiana. Cultura, lingua e letteratura degli anni Settanta a oggi*, Carocci, Roma, pp. 15-52.
- Aprile M., Zeoli S. (2005), *Le porte d'Oriente. Lettura linguistica dei fumetti di Vittorio Giardino*, Manni Editori, Lecce.
- Barbieri D. (2017), *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma.
- Barbieri D. (2018), *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano.
- Bazzanella C. (1994), *Le facce del parlare. Un approccio pragmatico all'italiano parlato*, Le Monnier, Firenze.
- Berruto G. (2021), *Sociolinguistica dell'italiano contemporaneo*, Carocci Editore, Roma.
- Bilancetti D., Marucci V. (2017), *E-Motion, l'emozione del fumetto digitale al servizio della creatività*, Edizioni NPE, Salerno.
- Bindi V., Raffaelli L. (2021), *Che cos'è un fumetto*, Carocci, Roma.
- Biscardi A., Matera V. (2019), *Antropologia dei social media. Comunicare nel mondo globale*, Carocci Editore, Roma.
- Bogost I. (14 settembre 2021), “Ebooks are an Abomination, If you hate them, it's not your fault”, in *The Atlantic*, <https://www.theatlantic.com/books/archive/2021/09/why-are-ebooks-so-terrible/620068>
- Cadioli A., Vigni G. (2018), *Storia dell'editoria in Italia. Dall'unità a oggi*, Editrice Bibliografica, Milano.
- Ciconte F. M., Terenghi S. (2018), “Il riferimento a spazio, tempo e persone: la deissi in contatto”, in *Treccani magazine*, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/Microcontact/Terenghi.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Microcontact/Terenghi.html)

---

<sup>66</sup> D'Achille, 2021.

- Contini G. (1982), *Esercizi di lettura sopra autori contemporanei, con un'appendice su testi non contemporanei* (edizione aumentata di *Un anno di letteratura*), Einaudi, Torino.
- D'Achille P. (2021), "Un asterisco sul genere", in *Consulenza* dell'Accademia della Crusca, <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/un-asterisco-sul-genere/4018>
- Dota M. (2020), "Lo storytelling giornalistico su Instagram: un'analisi testuale", in Piotti M., Prada M. (a cura di), *A carte per aria. Problemi e metodi dell'analisi linguistica dei media*, Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 233-243.
- Eisner W. (1985), *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac (Florida).
- El Refaie E. (2012), *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*, University Press of Mississippi, Jackson.
- Gadducci F., Plazzi A., Tavosanis M. (2004), "Due o tre cose che si possono dire su Rat-Man...", in Plazzi A. (a cura di), *Leo Ortolani. Cuore di Rat-Man. Dall'autoproduzione alla Marvel*, Coniglio Editore, Roma, pp. 11-44.
- Giovanardi C. (2019), "Sulla vitalità del romanesco nella prosa letteraria contemporanea: a proposito di Eraldo Affinati e Zerocalcare", in *Studi linguistici italiani*, XLV (1), pp. 84-105.
- Hatfield C. (2005), *Alternative Comics: An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, Jackson.
- Lubello S. (2020), "Le parole della pandemia", in *Griseldaonline* <https://site.unibo.it/griseldaonline/it/diario-quarantena/parole-pandemia>
- Masini A. (2015), "L'italiano contemporaneo e le sue varietà", in Bonomi I., Masini A., Morgana S., Piotti M., *Elementi di linguistica italiana*, nuova edizione, Carocci editore, Roma, pp. 15-83.
- Matticchio I. (2014), "Il code-switching di giovani istriani bilingui nelle chat dei social networks", in Macaluso F. P. (a cura di), *La lingua variabile nei testi letterari, artistici e funzionale contemporanei. Analisi, interpretazione, traduzione*, Centro di studi filologici e linguistici siciliani, Palermo, pp. 111-112.
- McCloud S. (2018a), "Capire il fumetto", in McCloud S. (a cura di), *Capire, Fare e Reinventare il fumetto*, Bao Publishing, Milano, pp. 7-223. Prima ed. *Understanding Comics: The Invisible Art*, Tundra Publishing, Northampton (Massachusetts), 1993.
- McCloud S. (2018b), *Reinventare il fumetto*, in McCloud S. (a cura di), *Capire, Fare e Reinventare il fumetto*, Bao Publishing, Milano, pp. 226-488. Prima ed. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, Paradox Press, New York City (New York), 2000.
- McCloud S., Coccia A. (24 aprile 2015), "Liberarsi dai confini della pagina, Scott McCloud e il fumetto del futuro", *Linkiesta*, <https://www.linkiesta.it/2015/04/liberarsi-dai-confini-della-pagina-scott-mccloud-e-il-fumetto-del-futu/>
- Morgana S. (2016), "La lingua del fumetto", in Bonomi I., Morgana S. (a cura di), *La lingua italiana e i mass media*, Carocci editore, Roma, pp. 221-255.
- Nencioni G. (1983), *Di scritto e di parlato. Discorsi linguistici*, Zanichelli, Bologna.
- Parrella V. (2020), "Prefazione", in Fumettibrutti (a cura di), *Sporchi e subito*, Feltrinelli, Milano, pag. V.
- Piazza I. (2019), "Lo spazio mediale del web e la nascita di una letteratura 'granulare' ", in Martin S. e Piazza I. (a cura di), *Spazio mediale e morfologia della narrazione*, Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 39-62.

- Piazza I. (2020), “Dal web al volume: il caso Carbé”, in *Prassi Ecdotiche della Modernità Letteraria*, n. 5/I, pp. 289-309.
- Piazza I. (2020b), “Forme ibride (web/volume) e i paradigmi della modernità: il caso Pecoraro”, in *Griseldaonline*, XIX/1, pp. 107-117.
- Pietrini D. (2008), *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Franco Cesati Editore, Firenze.
- Poggi I. (1995), *Le interiezioni*, in Renzi L., Salvi G., Cadinaletti A. (a cura di), *Grande grammatica italiana di consultazione*, 1988-1995, vol. 3, pp. 403-426.
- Riva P. (17 maggio 2021), “Edicole «sociali» in risposta alla crisi: chiosco di servizi, non solo di giornali”, *Corriere della Sera*, disponibile all’indirizzo:  
[https://www.corriere.it/buone-notizie/21\\_maggio\\_17/edicole-sociali-risposta-cri-si-chiosco-servizi-non-solo-giornali-a633ce62-b6c4-11eb-ba17-f6e1f3fff06b.shtml](https://www.corriere.it/buone-notizie/21_maggio_17/edicole-sociali-risposta-cri-si-chiosco-servizi-non-solo-giornali-a633ce62-b6c4-11eb-ba17-f6e1f3fff06b.shtml)
- Roncaglia G. (2010), *La quarta rivoluzione*, Laterza, Roma-Bari.
- Rossi F. (2002), *La lingua in gioco. Da Totò a lezione di retorica*, Bulzoni Editore, Roma.
- Sabatini F. (1985), “L’italiano dell’uso medio: una realtà tra le varietà linguistiche italiane”, in Holtus G., Radtke E. (a cura di), *Gesprochenes Italienisch in Geschichte und Gegenwart*, Narr, Tübingen, pp. 154-184.
- Sabatini F. (2011), “Una lingua ritrovata: l’italiano parlato”, in Sabatini F. (a cura di), *L’italiano nel mondo moderno. Storia degli usi e della norma, la scuola, i dialetti, il latino, modelli teorici, la Crusca, l’Europa: saggi dal 1968 al 2009*, Tomo II, Liguori Editore, Napoli, pp. 89-108.
- Sebastiani A. (2009), “Quale sintassi per i graphic novel? Un fumetto verso il romanzo?”, in Ferrari A. (a cura di), *Sintassi storica e sincronica dell’italiano. Subordinazione, coordinazione, giustapposizione, Atti del X congresso della Società internazionale di linguistica e filologia italiana (Basilea, 30 giugno- 3 luglio 2008)*, vol III, Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 1429-1445.
- Sebastiani A. (2021a), “Pandemia a fumetti. La versione di Leo Ortolani”, in *Lingua italiana – Treccani.it*, Istituto della Enciclopedia Italiana, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/percorsi/percorsi\\_320.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_320.html)
- Sebastiani A. (2021b), “Zerocalcare dagli zombi agli scheletri: metafore della crisi tra intertestualità e riscrittura”, in Battistini A., Conconi B., Lysøe É., Puccin P. (a cura di), *L’Europa o la lingua sognata. Studi in onore di Anna Soncini Fratta*, I libri di Emil, Città di Castello, pp. 563-573.
- Spinazzola V. (2018), *Letteratura e popolo borghese. Il rapporto tra scrittori e pubblico nella soria letteraria italiana del XIX e de XX secolo*, GoWare, Firenze.
- Turrin A. (15 febbraio 2021), *The comics market in Europe: status, challenges, and opportunities to do digital, Aldus up, European bookfairs network*, <http://www.aldusnet.eu/k-hub/comics-market-europe-status-challenges-opportunities-go-digital/>
- Viviani A. (2013), “Parole e nuvole: tinte di Roma nelle tavole di un fumettista”, in Marcato G. (a cura di), *Lingua e dialetti delle regioni*, Cleup, Padova, pp. 223-231.

#### *Videografia*

Nota 14: *Angoulême Rights Market CONFERENCE: Study on status of European Distribution of E-comics* [Angoulême Rights Market CONFERENCE: Study on status of European Distribution of E-comics - YouTube](#)

## **ABSTRACT**

Il contributo si propone di offrire una panoramica sullo stato del fumetto 2.0 – vengono così definite quelle forme di fumetto che hanno luogo su blog e social network – attraverso l'analisi della sua lingua. Prospettiva che porta a individuare degli elementi di continuità del fumetto 2.0 con quello tradizionale; a dar conto di variabili che collocano il fumetto digitale nel solco del più ampio fenomeno del fumetto d'autore; e a dare un primo sguardo alle problematiche derivate dal passaggio del medium fumetto dalla carta al pixel. Come campione esemplificativo, e certo non esaustivo, del fumetto 2.0 si sono quindi scelte le opere di quattro autori la cui presenza sul web ha seguito tempi e modalità differenti, nell'ordine: Leo Ortolani, Zerocalcare, Sio e Fumettibrutti.

---

This contribution aims to offer an overview of the status of comics 2.0 – those forms of comics that take place on blogs and social networks – through the analysis of its language. This perspective identifies elements of continuity of comics 2.0 with the traditional one; gives account of variables that place digital comics in the footprint of the graphic novel's phenomenon; and gives a first glimpse of the problems arising from the transition of the comics medium from paper to pixels. As an illustrative sample of comics 2.0 – but certainly not exhaustive – the works of four authors, whose presence on the web has followed different times and modalities, have been chosen, in order: Leo Ortolani, Zerocalcare, Sio and Fumettibrutti.

**KEYWORDS:** lingua dei fumetti, fumetto digitale, blog, Ortolani, Zerocalcare, Sio, Fumettibrutti

DATA DI PUBBLICAZIONE: 28 febbraio 2023.