

# Trasformazioni e incontri tra codici e media nel fumetto. Esempi tedeschi e italiani

di *Beatrice Wilke*

## I

### Premessa

Il presente lavoro si propone di esaminare trasformazioni e incontri tra codici e media nel fumetto. Esso collega e fonde linguaggi tradizionalmente separati come l'immagine e la parola, il codice scritto e quello parlato, creando una forma espressiva nuova con delle specificità proprie, che saranno qui focalizzate attraverso la disamina approfondita di esempi significativi tratti da fumetti in lingua tedesca e in lingua italiana, con l'ulteriore obiettivo di evidenziare le peculiarità di un linguaggio che potrebbe a pieno titolo trovare spazio nella didattica delle lingue straniere.

L'analisi viene condotta su un corpus costituito da 25 fumetti pubblicati, per la maggior parte, negli anni compresi tra il 2005 e il 2008, di cui 12 in lingua italiana e 13 in tedesco, e presenta un ampio spettro dei vari generi di fumetti contemporanei. Sono inclusi nel corpus sia fumetti in lingua originale che traduzioni da fumetti americani, mentre rimangono esclusi da questo studio i *manga* d'origine giapponese.

## 2

### Il medium fumetto e la sua definizione

Il fumetto come «moderne Spielart des narrativen Bildes»<sup>1</sup> nasce alla fine del XIX secolo negli Stati Uniti d'America, quando nel 1895 *The Yellow Kid*, il primo personaggio fumettistico, inizia le sue avventure sul quotidiano americano "New York World". Da lì il fumetto comincia a diffondersi ben presto in altri paesi esordendo in Italia nei primi decenni del XX secolo. Spesso si fa risalire la comparsa del fumetto in Italia alla pubblicazione del primo numero del "Corriere dei Piccoli" nel 1908. Su questa data, però, non tutti concordano, in quanto in quella circostanza i *balloons*, una delle caratteristiche del fumetto, erano stati sostituiti da ottocenni a rima baciata che fungevano da didascalie<sup>2</sup>. In Germania, invece, l'affermazione del fumetto avviene piuttosto tardi, soltanto dopo il crollo del regime nazista.

Nelle varie lingue si utilizzano termini diversi per designare il fumetto. Negli USA e nei paesi anglofoni, così come in Germania, viene utilizzata la parola *comics*, che sottolinea la natura umoristica che caratterizzava le prime strisce disegnate pubblicate sui quotidiani americani e inglesi<sup>3</sup>. Anche quando, successivamente, le tipologie di fumetto si sono diversificate e si sono sviluppati il fumetto avventuroso, quello poliziesco, quello dei supereroi, quello erotico per adulti, il fumetto western, i noir ecc., il termine è rimasto indistintamente in uso. Il termine privilegiato dalla lingua italiana, *fumetto* appunto, fa riferimento esplicito ai *balloons* o nuvolette che contengono i dialoghi delle figure, sebbene questi siano soltanto uno dei possibili strumenti della narrazione disegnata, in quanto esistono anche dei fumetti che rinunciano all'uso dei *balloons*, pur rimanendo fumetti a tutti gli effetti<sup>4</sup>.

Numerose sono le definizioni che cercano di sintetizzare i molteplici aspetti del fumetto<sup>5</sup>, a volte considerato una combinazione tra immagine e scrittura, a volte una giustapposizione di immagini, altre volte ancora relegato al genere della storia illustrata e più recentemente considerato una forma artistica intramediale che include anche i cartoni animati e persino alcuni videogiochi<sup>6</sup>. Una delle più citate tra le numerose definizioni è quella coniata da Will Eisner, che descrive il fumetto inizialmente come «sequential art»<sup>7</sup> e successivamente come «the printed arrangement of art and balloons in sequence, particularly as in comic books»<sup>8</sup>, arricchendo così la definizione molto vaga di arte sequenziale della componente dei *balloons* come elemento caratterizzante del fumetto. Elaborando la definizione eisneriana, sarà Scott McCloud a descrivere il fumetto come «Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence»<sup>9</sup>. E anche Román Gubern dà una definizione piuttosto generica, e perciò poco soddisfacente, parlando del fumetto come «struttura narrativa formata dalla sequenza progressiva di pittogrammi, in cui possono inserirsi elementi di scrittura fonetica»<sup>10</sup>. Una definizione molto più esauriente, che non evidenzia soltanto la sequenzialità come tratto fondamentale del fumetto, è invece quella di Nino Rapelli che ne riassume così le caratteristiche essenziali:

Il fumetto è una particolare forma di narrazione per immagini fisse, generalmente in sequenza, integrate da dialoghi scritti all'interno di nuvoletta, testi di apertura, chiusura e collegamento (didascalie), segni grafici con valore metaforico, onomatopeico e cinetico<sup>11</sup>.

I fumetti sono, dunque, testi multimediali in cui, su un unico supporto, vengono utilizzati codici semiotici differenti, quello verbale e quello iconico, cioè quello della parola e quello dell'immagine, che, interagendo tra di loro, convergono per dare origine ad un linguaggio unitario con aspetti distintivi propri. Il linguaggio dei fumetti è

[...] linguaggio autonomo perché immagine e testo nel fumetto interagiscono in modo tale che il linguaggio risultante non è la semplice somma dei primi due, ma è un linguaggio nuovo, del tutto originale<sup>12</sup>.

### 3 Il linguaggio del fumetto

#### 3.1. Il codice iconico: immagini, suoni ed effetti speciali

Il linguaggio dei fumetti appartiene alla dimensione visivo-narrativa: si basa sulla commistione e l'interazione tra codice verbale e non verbale, utilizza cioè segni, scrittura e immagini: «Like film, television and the Internet, comics systematically combines words and pictures»<sup>13</sup>. Nel fumetto, dunque, il linguaggio verbale e quello delle immagini si integrano vicendevolmente, traducendo e commentando quanto viene espresso dall'altro. È infatti la forza icastica dell'insieme che garantisce l'immediatezza nella comunicazione e la fluidità del linguaggio. Scrittura e immagine non possono essere separate: la narrazione procede attraverso l'accordo e l'interazione dei due elementi, realizzando quella che Dolle-Weinkauff definisce una «Literatur der Doppelcodierung»<sup>14</sup>. «Silenzio e rumore, vista e udito, vibrazione delle onde e figurazione»<sup>15</sup>: entro tali rapporti si muove la straordinaria potenzialità espressiva dei fumetti.

Le peculiarità del codice iconico del fumetto sono principalmente tre: i *balloons*, le onomatopее e i segni cinetici, ai quali si aggiungono poi anche i segni inarticolati e le metafore visualizzate e, naturalmente, la sequenzialità delle vignette che scandisce lo scorrere della narrazione.

Uno degli elementi identificativi è il fumetto o *balloon*, che ha il compito di «integrare graficamente il testo dei dialoghi o il pensiero dei personaggi nella struttura della vignetta»<sup>16</sup>. Nei *balloons*, elementi che veicolano la comunicazione nel fumetto, vengono riportati – come detto precedentemente – i dialoghi e i monologhi dei personaggi, i loro pensieri, suoni inarticolati ma anche metafore visualizzate. Il *balloon* funge, però, allo stesso tempo anche da «indicatore visivo dell'emittente fonetica [sic]»<sup>17</sup>, in quanto è sempre legato ad uno o anche a più personaggi (come nel caso dei *balloons* collettivi) che pronunciano le parole riportate nelle nuvolette. Il modo di rappresentare i *balloons* è variabile. Il contorno, ossia la linea che lo definisce, può assumere forme diverse (ovale, circolare, quadrata ecc.) accentuando così a volte il contenuto. Per esempio, un *balloon* con un contorno a linea continua sottolinea che le parole contenute sono pronunciate normalmente. Un contorno tratteggiato significa, invece, che le parole sono pronunciate a bassa voce. Parole dette urlando vengono, invece, spesso contraddistinte mediante un *balloon* dal contorno seghettato.

Questo aspetto viene spesso rafforzato anche a livello grafico attraverso stilizzazioni che consentono sia di mimare a livello grafico effetti sonori del parlato, elementi prosodici come ad esempio il volume e l'intensità della voce, sia di realizzare iconograficamente tratti paralinguistici come la mimica o la gestualità del parlante, che costituiscono parametri importanti per la costruzione del significato dell'enunciato. Questa particolarità si può osservare anche nella comunicazione digitale, come ad esempio nelle chat: prolungando i suoni finali o anche i segni di interpunzione si determina l'effetto dell'urlato.

Anche la scelta di dare un aspetto diverso o insolito ai caratteri contenuti nei *balloons*, «il *lettering*, ovvero il modo in cui le parole sono scritte»<sup>18</sup>, è uno strumento per esprimere graficamente le emozioni dei personaggi e rafforza la «funzione immaginifica»<sup>19</sup> del testo. Ad esempio, un contorno tremolante delle lettere può denotare paura o insicurezza, parole scritte a caratteri maiuscoli e in grassetto sottolineano lo stato collerico o l'agitazione dei personaggi (cfr. FIG. 1).

Oltre ai dialoghi, ai pensieri e ai sogni dei personaggi dei fumetti, i *balloons* contengono anche *suoni inarticolati* (ad esempio *zzz* per indicare che una persona sta dormendo profondamente, cfr. FIG. 2), i quali svolgono una funzione simile a quella delle onomatopee, ma si differenziano da queste ultime in quanto la fonte da cui derivano i suoni è sempre la bocca<sup>20</sup>.

FIGURA 1



Fonte: B. Watterson, *Calvin und Hobbes. Nur keine Panik*, 1990.

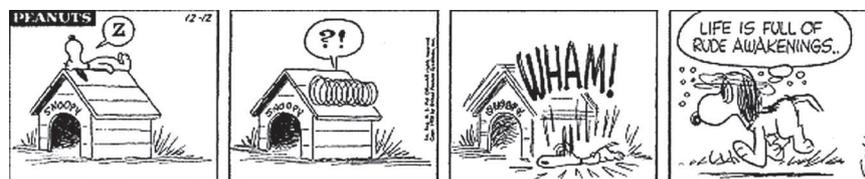
Un altro elemento iconografico che conferisce al fumetto la sua grande forza espressiva sono le *metafore visualizzate*<sup>21</sup>, anch'esse spesso contenute nei *balloons*. Si tratta di disegni o segni grafici dal valore simbolico che hanno un significato metaforico e generalmente esprimono sentimenti e stati d'animo dei personaggi. Esempi di metafora visualizzata sono il punto interrogativo o esclamativo posto sulla testa del personaggio per indicare dubbio, stupore o perplessità (FIG. 2), la lampadina accesa per indicare l'idea luminosa, le stelle in cerchio per indicare un colpo ricevuto, il cuore come simbolo della passione e tanti altri ancora. Molti di questi simboli, in ogni caso, sono direttamente ripresi dal linguaggio verbale (si pensi a metafore e metonimie come *vedere le stelle*, *avere un'idea luminosa* ecc.).

Un altro tra gli elementi iconici più caratteristici dei fumetti sono le *figure cinetiche*<sup>22</sup> o *speedlines*, le quali danno l'illusione del movimento o la traiettoria dei corpi in movimento riducendoli a delle singole e brevi linee. Esse conferiscono al genere del fumetto straordinarie possibilità di narrare una storia che pochi testi in prosa possiedono. Da un punto di vista linguistico, esse possono essere considerate una sorta di metonimia che però non deriva dal linguaggio verbale come la metafora visualizzata, ma da uno spostamento fisico, indicato dalla segnalazione del vuoto spaziale percorso dal corpo. Le figure cinetiche nascono come risposta alla staticità dei segni iconici che compongono i fumetti, i quali devono rappresentare la realtà quasi sempre dinamica delle vignette (FIG. 2):

Particolare rilievo è inoltre rivestito dall'*onomatopea*, termine con cui si indica l'«imitazione di suoni o rumori di fenomeni naturali realizzata in espressioni del linguaggio articolato»<sup>23</sup>, per esempio il rumore che si sente quando si picchia su qualcosa di duro (FIG. 3):

Le onomatopee sono parole ibride, «Wortbilder»<sup>24</sup> o «PENGwörter»<sup>25</sup>, «parole-icona», perché «written words, like images, can be classified as graphic signs. [...] In comics, words take on some of the properties of pic-

FIGURA 2



Fonte: [http://www.snoopy.com/comics/peanuts/meet\\_the\\_gang/meet\\_snoopy.html](http://www.snoopy.com/comics/peanuts/meet_the_gang/meet_snoopy.html)

FIGURA 3



Fonte: <http://images.google.it>

tures, and conversely, pictures take on some of the properties of words»<sup>26</sup>. Queste parole vengono trascritte secondo le regole fonologiche e grafematiche delle singole lingue, in quanto ogni lingua lessicalizza in modo diverso le onomatopee per lo stesso referente (cfr. esempi di variazioni tra l'italiano e il tedesco riportati nella tabella sottostante)<sup>27</sup>.

TABELLA 1

Referente	Italiano	Tedesco
Grido di dolore	Ahi! Ahia	Au! Aua / Autsch
Starnuto	Ecciù / Etcìù	Hatschi
Bussare alla porta	Toc! Toc!	Poch! Poch!
Risata	Ah ah	Haha
Verso dell'uccello/pulcino	Cip cip / Pio pio	Piep piep
Abbaiare del cane	Bau	Wau
Verso della gallina	Coccodè	Gack
Belato di pecora	Bee	Mäh
Verso della rana	Cra cra	Quak

Esaminando i fumetti in lingua tedesca e quelli in lingua italiana emerge che in entrambi abbondano i fonosimboli di origine inglese, come ad esempio *boom* o *bang* per indicare uno scoppio, *ring* per indicare il suono del cam-

panello o del telefono ecc., i quali vengono però affiancati anche da onomatopee appartenenti alla lingua italiana come *spadablanghete*, *patatunfete* o a quella tedesca, per esempio *kawumms*.

Riguardo alle onomatopee in ambito fumettistico la lingua tedesca presenta una particolarità costituita dai cosiddetti *Inflektive*<sup>28</sup>, che ha soltanto deboli, recenti e non codificati corrispettivi in italiano<sup>29</sup>. Si tratta di forme verbali all'infinito private della desinenza *-en* o *-n*. Nella lingua inglese ciò corrisponde alla parole base dell'infinito senza il *to* (*sigh*, *laugh*). Gli *Inflektive* vengono utilizzati con lo stesso fine delle onomatopee, cioè per riprodurre graficamente suoni e rumori (*knarr*, *ächz* per una porta che scricchiola; *kreisch* per un urlo; *jaul* per il mugolare di un cane) ma anche sentimenti e mimica (*freu*, *grins* per esprimere gioia o piacere; *groll* per indicare rabbia) e persino gesti e azioni (*poch* per bussare alla porta; *schnüffel* per l'annusare di un cane; *reiss* per il tirare la coda ad un cane) (vedi FIG. 4):

Gran parte del repertorio degli *Inflektive* in uso nell'ambito fumettistico di lingua tedesca si deve a Erika Fuchs, traduttrice del mondo Disney in Germania, famosa soprattutto per le sue traduzioni di fumetti dedicati alla famiglia dei Paperi. Molte delle sue invenzioni sono diventate patrimonio collettivo nella lingua tedesca, per cui l'*Inflektiv* viene a volte definito in modo scherzoso anche *Erikativ*<sup>30</sup>. Successivamente, gli *Inflektive* sono entrati anche a far parte della *Jugendsprache*, varietà della lingua tedesca parlata dai giovani, e con la diffusione di internet e della telefonia mobile sono diventati un fenomeno di massa riscontrabile nella scrittura in rete così come nella comunicazione mobile (chat, e-mail, sms ecc.)<sup>31</sup>.

FIGURA 4



Fonte: Walt Disney, *Micky Maus*, Nr. 35, 2006, p. 44

### 3.2. Il codice verbale: tra scritto e parlato

Oltre agli espedienti grafici, il linguaggio dei fumetti presenta delle particolarità anche sul piano della comunicazione verbale. Nel fumetto le immagini vengono di solito integrate dal testo inserito nei *balloons* e dalle didascalie che forniscono informazioni aggiuntive in merito alla storia raccontata (per esempio *quella notte, nel frattempo, al villaggio, altrove* ecc.). Poiché il fumetto ha, soprattutto, scopi narrativi, esso è stato definito «letteratura disegnata»<sup>32</sup>, definizione che gli è stata attribuita da Hugo Pratt, uno dei maestri riconosciuti del fumetto italiano.

Tratto distintivo del fumetto è la tendenza del testo scritto a trascrivere il più fedelmente possibile la lingua parlata con le sue esitazioni, riformulazioni, segnali discorsivi, pause, espressioni colloquiali ed idiomatiche. Il linguaggio verbale dei fumetti rappresenta una varietà intermedia tra scritto e parlato che opera diverse commistioni tra oralità e scrittura, realizzando una particolare forma scritta di dialogo, «Schriftgespräche»<sup>33</sup> appunto, ovvero testi «scritto-parlato [...] which are texts written to reproduce spoken conversation»<sup>34</sup>. Si può quindi considerare il fumetto un tipo di testo ibrido che racchiude in sé sia alcuni aspetti della forma scritta, sia alcuni della forma orale sia altri propri del mezzo, come viene confermato anche dallo *Schriftlichkeits-/Mündlichkeitsmodell (konzeptionelle Mündlichkeit und Schriftlichkeit)* sviluppato da Koch e Oesterreicher<sup>35</sup>.

Analizzando i testi secondo una prospettiva più ampia, i due studiosi fanno notare l'ambiguità insita nella tradizionale distinzione tra scritto e parlato, basata com'è sul medium usato per l'espressione linguistica. Un testo è solitamente reso attraverso la grafia quando si tratta di un testo scritto, o attraverso il canale fonico-acustico nel caso di un testo parlato. Tuttavia, sul piano dell'impostazione concettuale (*die Konzeption*) tale contrapposizione decade, poiché un testo scritto (*medial schriftlich*) può allo stesso tempo essere concettualmente affine al parlato (*konzeptionell mündlich*), nel senso che presenta delle caratteristiche tipiche di una vicinanza o immediatezza comunicativa, e viceversa (*medial mündlich/konzeptionell schriftlich*), quando la forma con cui viene realizzato l'atto comunicativo denota maggiore distanza comunicativa, come potrebbe essere quella di un colloquio di lavoro.

Tale approccio, sul quale si basano molti studi sugli aspetti della comunicazione telematica, può essere applicato all'analisi del linguaggio fumettistico, in quanto il fumetto è un testo scritto, cioè realizzato graficamente, ma è concettualmente molto affine all'oralità, dato che «la dialogicità è tra le varie caratteristiche del parlato quella che lo connota maggiormente. La condizione più naturale ed immediata del discorso parlato è il dialogo, cioè lo scambio comunicativo libero e reciproco»<sup>36</sup>.

La vicinanza all'oralità nei fumetti viene realizzata attraverso una serie di espedienti diversi che coinvolgono ogni ambito della lingua. Dal confronto effettuato tra i fumetti in lingua tedesca e quelli in lingua italiana emerge che il linguaggio fumettistico presenta delle costanti che contraddistinguono la lingua parlata a tutti i livelli del sistema linguistico: a livello fonetico, morfosintattico, lessicale, testuale e pragmatico.

A livello fonetico si nota innanzitutto l'impiego di segnali tipografici (grassetto, corsivo, maiuscoletto), il *lettering* appunto, per la trascrizione dei toni del parlato, come accennato precedentemente. In alcuni casi vengono resi graficamente persino certi registri del parlato e certe sfumature dialettali. Ad esempio, il dialetto della Germania settentrionale (*Norddeutsch*) ricorre nel fumetto *Werner* (vedi FIG. 5), mentre per il recupero del dialetto in ambito italiano sono famosi i fumetti di Andrea Pazienza<sup>37</sup>.

Attraverso il medium della grafia, inoltre, vengono riprodotte anche peculiarità fonetiche legate alle pronuncia, come per esempio quelle proprie del modo di parlare di Eta Beta, un personaggio dei fumetti appartenente alla banda Disney. Una delle caratteristiche di Eta Beta, uomo proveniente dal futuro e dal centro della Terra, consiste nel fatto che nel parlare spesso antepone alle parole da lui pronunciate la consonante *p*, per cui ad esempio parole come *ciao*, *terra*, *quattro* ecc. si trasformano in *pciao*, *pterra*, *pquattro*.

A causa del cosiddetto «Ökonomieprinzip»<sup>38</sup>, ovvero per il principio dell'economia linguistica, altri fenomeni fonetici ricorrenti nella lingua parlata informale, che appaiono quindi anche nel linguaggio fumettistico, sono le contrazioni come elisioni (per esempio in tedesco *ich hab* al posto di *ich habe*), troncamenti, assimilazioni (per esempio *ham* al posto di *haben*) o an-

FIGURA 5



Fonte: <http://www.werner-broesel.de/>

che afèresi (ad esempio *a sto punto* invece di *a questo punto* o in tedesco *wenn's, gibt's* al posto di *wenn es, gibt es, 'ne* che sta per l'articolo *eine*).

La brevità caratterizza anche la sintassi del linguaggio fumettistico. I testi riportati nei *balloons* sono trascrizioni di testi dialogici spontanei e, in quanto tali, presentano delle caratteristiche della comunicazione orale informale. Nei dialoghi usati prevalgono gli enunciati brevi e concisi a causa dello spazio ristretto loro riservato:

Da questa limitazione di spazio deriva la concisione e il carattere sintetico dei dialoghi dei fumetti, con un'economia espressiva che non è grave dato il deciso supporto dei messaggi iconici che accompagnano i testi, completando, contrappuntando o sfumando il loro significato [...]³⁹.

In merito al numero delle parole che compongono le frasi, si può osservare che nei fumetti in lingua italiana viene sistematicamente utilizzata una strategia che costituisce una tra le maggiori differenze sintattiche fra le due lingue in questione: a differenza del tedesco, in italiano è possibile lasciare il soggetto pronominale inespresso⁴⁰. Basti leggere anche solo un paio di frasi riportate da un racconto di *Topolino*⁴¹: *Ha ricevuto un colpo in testa!* o *È fuggito!*

La sintassi segue un andamento di tipo paratattico o concatenativo e presenta poche subordinate, caratteristica che Voghera ha individuato come uno degli aspetti più rappresentativi del parlato⁴².

Dall'analisi svolta emerge che per quanto riguarda la struttura sintattica abbondano le frasi incomplete o frammentarie. Accanto a frasi interrotte dovute ad aggiustamenti di formulazione, pause esitative o cambiamenti di progettazione dell'enunciato, si pone in forte evidenza il fenomeno dell'ellissi, al punto tale che Gubern definisce il linguaggio dei fumetti come linguaggio «ellittico»⁴³. In contrasto con quanto avverrebbe in una costruzione grammaticale in un contesto diverso, per esempio in uno scritto o in un parlato formale, nel linguaggio dei fumetti sono frequenti frasi ellittiche in cui sono tralasciati il soggetto e il predicato verbale, per cui si riesce ad ottenere un particolare effetto di concisione e icasticità (cfr. FIG. 6).

Un effetto simile viene raggiunto anche grazie alla frase nominale che è un elemento molto ricorrente nel linguaggio dei fumetti, come dimostrano i seguenti esempi tratti dai *Classici*: *E la resa energetica?*⁴⁴, *Fame!*⁴⁵, *Soldi!*⁴⁶, *Un ultimo scatto!*⁴⁷ ecc.

Un altro fenomeno riscontrabile nel linguaggio dei fumetti, sia in tedesco che in italiano, consiste nella semplificazione delle frasi subordinate o secondarie: elementi sintattici che non costituiscono un enunciato autonomo e definito, ma che dipendono da un'altra frase alla quale sono legate di norma tramite una specifica congiunzione. Nel fumetto accade che delle subordinate possano presentarsi slegate da una frase principale, come nel caso del-

la frase secondaria finale riportata nella seguente vignetta tratta dal racconto *Calvin und Hobbes. Das 2. Album. Nur keine Panik*<sup>48</sup> (FIG. 7):

I fenomeni sintattici sopra descritti, tipici del parlato, sono tutti riconducibili semplicemente a un fenomeno di economia linguistica, in quanto non occorre dire più di quello che è necessario per la comprensione del messaggio da parte del destinatario.

FIGURA 6



Fonte: B. Watterson, *Calvin und Hobbes. Nur keine Panik*, 1990

FIGURA 7



Fonte: B. Watterson, *Calvin und Hobbes. Nur keine Panik*, 1990

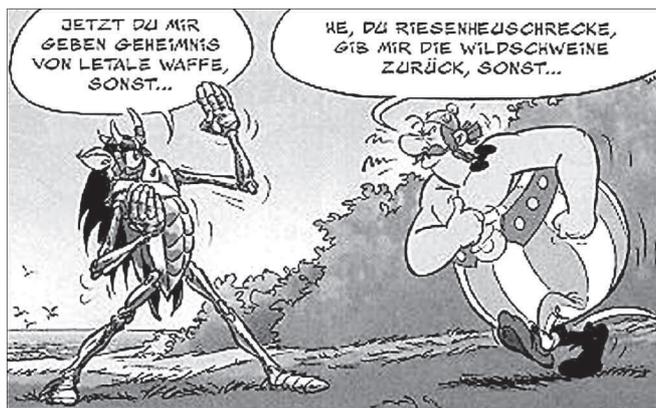
Interessante a livello morfosintattico è anche la presenza di *foreigner-talk*, ovvero del cosiddetto *Migrantendeutsch*, come dimostra l'esempio di seguito riportato, tratto dal racconto *Asterix. Gallien in Gefahr*<sup>49</sup>, dove un Nagma, un extraterrestre, disturba la quiete nel villaggio abitato dai Galli. Il Nagma costruisce enunciati in cui non rispetta l'ordine dei costituenti nella frase, che in tedesco prevede nella frase principale un ordine del tipo SVO (soggetto, verbo, oggetto), e nello stesso tempo non rispetta i morfemi flessivi nella coniugazione dei verbi, nella declinazione degli aggettivi e dei sostantivi (FIG. 8):

Sul piano lessicale si assiste alla coniazione di neologismi talvolta piuttosto originali, come *Dessertarier*, per indicare una persona che predilige una forma di alimentazione a base di dolci o meglio di dessert (cfr. FIG. 9), o di parole e gruppi di parole che sostituiscono quelle già esistenti perché non note ai parlanti. Questo è ciò che avviene nel caso specifico degli indiani nel fumetto *Lucky Luke. Die Eisenbahn durch die Prärie* dove il treno diventa un *Feuerross*<sup>50</sup> o *eisernes Pferd*<sup>51</sup> mentre il cappello a cilindro diventa una *Skalp-Haube*<sup>52</sup>.

Originale è anche l'espressione *namuh?* inserita in un *balloon* attribuito a una mucca. Invece dell'espressione convenzionale *nanu*, che sta per indicare stupore o perplessità, nasce una parola contenente il *muh* onomatopoeico della mucca (cfr. FIG. 10).

Come si è già detto, il linguaggio fumettistico e il linguaggio giovanile si influenzano reciprocamente: molti tratti che caratterizzano il linguaggio dei fumetti ricorrono anche nel linguaggio giovanile. Ne è un esempio, sempre nell'ambito della formazione delle parole, una cospicua presenza della derivazione per affissazione<sup>53</sup>. Attraverso l'aggiunta di affissi come *ultra*, *super*,

FIGURA 8



Fonte: R. Goscinny, A. Uderzo, *Asterix. Gallien in Gefahr*, 2005, p. 21

FIGURA 9



Fonte: B. Watterson, *Calvin und Hobbes. Nur keine Panik*, 1990

FIGURA 10



Fonte: R. Kauka, *Lupo*, Nr. 01, 2006, p. 9

*mega* ecc. alle parole di base si creano iperboli che enfatizzano il significato. Si vedano, ad esempio, alcuni enunciati tratti dai *Classici*: *Vi presento il megacompressore a raggi catodici supercanalizzati!*<sup>54</sup> o *Supermanni ist Schnee von gestern! Ich bin der neue Megaheld!* tratto dal fumetto tedesco *Lupo*<sup>55</sup>, celebre personaggio di Rolf Kauka.

Tipica del linguaggio dei giovani è anche una particolare costruzione stilistica (*Stilbildung*) che Neuland definisce «Bricolage» o «Stil-Bastelei»<sup>56</sup>: si tratta dell'utilizzo di parole appartenenti al lessico della lingua standard che vengono però decontestualizzate, cioè private del loro significato convenzionale perché collocate in un nuovo contesto dove assumono un significato diverso. Nei fumetti, infatti, non è raro trovare parole/espressioni come *Knete* (ital. plastilina), *Schotter* (ital. ghiaia) o *Koble* (ital. carbone) che vengono usate come sinonimi del lessema *Geld* (ital. denaro) o come *Karre* (ital. catorcio) al posto di *Auto*.

Si può notare, inoltre, la presenza di prestiti provenienti da altre lingue. Sono presenti latinismi in *Asterix*, ma soprattutto abbondano ovunque gli anglicismi, *okay*, *cool*, *sorry*, *wow* o *yawn*, che si riscontrano indistintamente in tutti i tipi di fumetti nelle diverse lingue.

È frequente anche la variazione in chiave umoristica di aforismi, frasi celebri o fraseologismi, per esempio *Ich schau dir in die Nase, Kleines!*<sup>57</sup> con un ovvio rimando al colossal *Casablanca* in cui Humphrey Bogart sussurra a Ingrid Bergman *Ich schau dir in die Augen, Kleines* (*Ti guardo negli occhi, piccola*) (FIG. 11).

Merita attenzione, infine, uno dei fenomeni che più colpisce il lettore di fumetti, cioè l'uso ingente dei segnali discorsivi appartenenti a diverse categorie grammaticali, altra costante del parlato individuata da Voghera<sup>58</sup>. Abbondano nei fumetti soprattutto le interiezioni, sia in lingua italiana con esempi come *ah*, *eh*, *ulp!*, *aaargh!*, *uhm*, *ooh!*, *ops!*, *bè?*, *uff!*, *evviva* sia in tedesco con esempi del tipo *aha*, *he*, *huch!*, *pfui!*, *Mist!*, *Hurra!*, *Hoppla* ecc. Si tratta di una

FIGURA 11



Fonte: Walt Disney, *Micky Maus*, Nr. 34, 2006, p. 21

caratteristica peculiare della lingua parlata che svolge una funzione comunicativa e pragmatica, veicolando le intenzioni comunicative del parlante e esplicitandone le emozioni e gli stati d'animo. Le interiezioni presenti sono quasi esclusivamente quelle del parlato in contesti informali, in quanto con la loro immediatezza espressiva tradiscono il pensiero intimo di chi le emette.

Anche qui si nota una tecnica di reduplicazione dei grafemi, come nel caso della *b* o della *a*, e dell'uso del punto interrogativo o esclamativo allo scopo di enfatizzare lo stato d'animo e le reazioni del personaggio.

#### 4

#### Prospettive

Come emerge dal presente studio, il medium fumetto è caratterizzato da un linguaggio complesso con una sua identità specifica dalle inesauribili risorse espressive, che, come si è cercato di esemplificare, confonde i confini tradizionali tra scrittura e oralità, tra verbale e non verbale. Esso presenta, inoltre, affinità e legami con il linguaggio giovanile, la comunicazione in rete (*computer mediated-communication*) e, soprattutto, con la lingua parlata, con forme di comunicazione cioè che sotto molti aspetti deviano dall'uso linguistico scritto, e che, oltre alla loro forte affinità alla oralità, contengono una serie di tratti e innovazioni presenti in tutti gli ambiti, da quello pragmatico-testuale a quello fonetico, morfosintattico e lessicale.

Queste forme costituiscono un fenomeno in espansione nelle lingue contemporanee dei paesi industrializzati<sup>59</sup>, al quale corrisponde, non a caso, una centralità sempre maggiore della lingua parlata negli studi linguistici e didattici delle lingue straniere (e quindi anche del tedesco). Molti studiosi, infatti, hanno sottolineato la necessità di inserire la lingua parlata in maniera sistematica nel processo di apprendimento/insegnamento, dato che l'agire linguistico in situazioni autentiche della vita privata e lavorativa è ormai uno degli obiettivi principali della didattica delle lingue straniere<sup>60</sup>.

In questa ottica lo studio del genere fumetto si rivela congeniale a una didattica del tedesco come lingua straniera (DAF) fortemente orientata verso la realtà e le caratteristiche della lingua parlata, proprio perché il fumetto possiede sia il vantaggio della prossimità alla lingua giovanile, sia la singolare capacità di unificare in un'eccezionale interdipendenza il linguaggio delle immagini (oggi più che mai popolare) con quello delle parole. In conclusione, quindi, il fumetto può essere annoverato tra quei generi testuali scritti (testi pubblicitari, e-mail, newsgroup, sms, chat ecc.) che vengono sempre più invasi da aspetti tipici del parlato e che, si può dire, costituiscono uno dei fronti più duttili e avanzati nello sviluppo della lingua, potendo vantare però, rispetto a tali generi, non solo una propria tradizione, ma anche il fascino del racconto.

## Note

1. B. Dolle-Weinkauff, *Comics: Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*, Beltz, Weinheim-Basel 1990, p. 14.
2. Cfr. N. Bolgiani, *Cenni storici sul fumetto*, in A. Di Bella, N. Rapelli (a cura di), *Banchi di nuvole. Il fumetto a scuola*, Fratelli Ferraro Editori, Napoli 2005, <http://www.banchidinuvole.org/libro/indice.htm>.
3. Cfr. M. Saraceni, *The language of comics*, Routledge, London-New York 2003, p. 4.
4. Cfr. L. Raffaelli, *Il fumetto*, Il Saggiatore, Milano 1997, pp. 8 ss.
5. Uno studio approfondito sulla definizione del fumetto si trova in E. Sackmann, *Comics sind nicht nur komisch: Zur Benennung und Definition*, in E. Sackmann (Hrsg.), *Deutsche Comicforschung: Deutsche Comicforschung 2008*, Bd. 4, Msw Medien Service, Wuppertal 2007, <http://www.comicforschung.de/dtcom/dtcomo8/7-16.pdf>
6. Cfr. S. Packard, *Anatomie des Comics: Psychosemiotische Medienanalyse*, Wallstein, Göttingen 2006, pp. 68 ss.
7. W. Eisner, *Comics and Sequential Art: Principles and Practice of the World's Most Popular Art Form!*, Norton, Tamarac 1985, p. 5.
8. Ivi, p. 6.
9. S. McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, Harper Paperbacks, New York 1994.
10. R. Gubern, *Il linguaggio dei comics*, Milano Libri Edizioni, Milano 1975, p. 29.
11. N. Rapelli, *Una definizione su cui riflettere*, in Di Bella, Rapelli, *Banchi di nuvole. Il fumetto a scuola*, cit.
12. F. Emer, *Il fumetto e le risorse multimediali*, ivi.
13. R. Varnum, C. T. Gibbons (eds.), *The Language of Comics: Word and Image*, University Press of Mississippi, Jackson 2001, p. IX.
14. B. Dolle-Weinkauff, *Schrift und Bild als Lesevorgabe im Comic*, in "Deutschunterricht", 2, 2002, pp. 17-20, in part. p. 17.
15. G. Frezza, *Il fumetto da leggere e da scrivere*, in Di Bella, Rapelli, *Banchi di nuvole. Il fumetto a scuola*, cit.
16. Gubern, *Il linguaggio dei comics*, cit., p. 118.
17. *Ibid.*
18. D. Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano 1991, p. 173.
19. P. Fresnault-Deruelle, *Il linguaggio dei fumetti*, Sellerio, Palermo 1977, p. 55.
20. Cfr. Gubern, *Il linguaggio dei comics*, cit., p. 125.
21. Ivi, p. 127.
22. Ivi, pp. 134 s.
23. T. De Mauro, *Il dizionario della lingua italiana*, Paravia, Torino 2000, p. 1689.
24. B. Dolle-Weinkauff, *Das heimliche Regiment der Sprache im Comic*, in H. J. Kagelmann (Hrsg.), *Comics zwischen Lese- und Bildkultur*, Profil, München 1991, pp. 66-78, in part. p. 77.
25. Dolle-Weinkauff, *Schrift und Bild als Lesevorgabe im Comic*, cit., p. 20.
26. Varnum, Gibbons, *The Language of Comics: Word and Image*, cit., pp. X-XI.
27. Per gli esempi in lingua tedesca cfr. <http://www.uni-bielefeld.de/paedagogik/Seminare/moelleroz/comic/comicsprache.html>
28. Il termine grammaticale è stato coniato da Oliver Teuber nel 1998; cfr. O. Teuber, *Fasel beschreib erwähn. Der Inflektiv als Wortform des Deutschen*, in "Germanistische Linguistik", 141-142, 1998, pp. 6-26.
29. Un esempio può essere la forma *spalanc* per aprire una porta. Questo tipo di costruzioni non è, però, ancora presente nella maggior parte dei fumetti italiani. Non ce n'è traccia ad esempio nei fumetti Disney.
30. Cfr. Dolle-Weinkauff, *Comics: Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*, cit., p. 65.

31. Cfr. J. Androutsopoulos, *Freu, grins, seufz. Von der Comic-Sprache. zum Internet-Slang: über die Entwicklung des Gebrauchs von Verbstämmen in der Kommunikation Jugendlicher*, in "TIPP", 1, 2001, pp. 34-5, [http://www.juma.de/2001/j1\\_01/image/t3435.pdf](http://www.juma.de/2001/j1_01/image/t3435.pdf)
32. Cfr. R. Pallavicini, *Il fumetto sopra i banchi di scuola*, 2006, [http://www.treccani.it/site/scuola/nellascuola/area\\_lingua\\_letteratura/archivio/fumetto/pallavicini.htm](http://www.treccani.it/site/scuola/nellascuola/area_lingua_letteratura/archivio/fumetto/pallavicini.htm)
33. Termine utilizzato da C. Dürscheid con riferimento alla comunicazione in rete, in particolare alle chat; in *Syntaktische Tendenzen im heutigen Deutsch*, in "ZGL. Zeitschrift für germanistische Linguistik", 31, 2003 pp. 327-42, in part. p. 328.
34. R. Giordano, M. Voghera, *Verb System and Verb Usage in Spoken and Written Italian*, in A. Morin, P. Sébillot (éds.), *Jadt 2002: 6èmes Journées internationales d'Analyse statistique des Données Textuelles*, IRISA, Rennes 2002, pp. 289-99, [http://www.cavi.univ-paris3.fr/lexicometrica/jadt/jadt2002/PDF-2002/giordano\\_voghera.pdf](http://www.cavi.univ-paris3.fr/lexicometrica/jadt/jadt2002/PDF-2002/giordano_voghera.pdf)
35. Cfr. P. Koch, W. Oesterreicher, *Schriftlichkeit und Sprache*, in H. Günther, O. Ludwig (Hrsg.), *Schrift und Schriftlichkeit*, 1, Walter de Gruyter, Berlin-New York 1994, pp. 587-604.
36. M. Voghera, *La distribuzione delle parti del discorso nel parlato e nello scritto*, in R. Van Deyck, R. Sornicola, J. Kabatèk (éds.), *La variabilité en langue*, 1, *Langue parlée et langue écrite dans le présent et dans le passé*, 2, *Les quatre variations*, Communication & Cognition (Studies in language), 8, Gand 2004, pp. 261-84, [http://www.parlaritaliano.it/parlare/pubblicazioni/649/Voghera\\_Part\\_i\\_del\\_discorso\\_2004.pdf](http://www.parlaritaliano.it/parlare/pubblicazioni/649/Voghera_Part_i_del_discorso_2004.pdf)
37. Cfr. M. Tavosanis, *Andrea Pazienza e la lingua del fumetto*, in "Il Rogiolo. Rivista telematica", 1, 1998, <http://www.humnet.unipi.it/rogiolo/rivista/pazienza.html>
38. J. Schwitalla, *Gesprochenes Deutsch. Eine Einführung*, 2. überarb. Aufl., Erich Schmidt, Berlin 2003, p. 103.
39. Gubern, *Il linguaggio dei comics*, cit., p. 125.
40. Cfr. A. Tomaselli, *Introduzione alla sintassi del tedesco*, Graphis, Bari 2003, p. 11.
41. *Paperino e la sfida tra i ghiacci*, in *Topolino*, Walt Disney, Verona 21 novembre 2000, pp. 121-49.
42. Cfr. M. Voghera, *Teorie linguistiche e dati di parlato*, in F. Albano Leoni, E. Stenta Krosbakken, R. Sornicola, C. Stromboli (a cura di), *Dati empirici e teorie linguistiche*, *Atti del XXXIII Congresso Internazionale di Studi della Società di linguistica italiana (SLI)*, Bulzoni, Roma 2001, pp. 75-95 ([http://www.parlaritaliano.it/parlare/pubblicazioni/20/Voghera\\_Teorie\\_linguistiche\\_2001.pdf](http://www.parlaritaliano.it/parlare/pubblicazioni/20/Voghera_Teorie_linguistiche_2001.pdf)).
43. R. Gubern, *Il linguaggio dei comics*, cit., p. 145.
44. *Zio Paperone e la battaglia energetica*, in *I Classici*, The Walt Disney Company Italia, n. 377, Verona 4/2008, pp. 65-100, in part. p. 90.
45. *Brigitta e l'incantesimo incredibile*, in *ivi*, pp. 101-19, in part. p. 108.
46. *Ivi*, p. 111.
47. *Ibid.*
48. B. Watterson, *Calvin und Hobbes. Nur keine Panik*, Wolfgang Krüger Verlag, Frankfurt a. M. 1990.
49. R. Goscinny, A. Uderzo, *Asterix. Gallien in Gefahr*, 33, Egmont, Berlin-Köln 2005, p. 21.
50. Morris, R. Goscinny, *Lucky Luke. Die Eisenbahn durch die Prärie*, Egmont, Berlin-Köln, 2006, p. 17.
51. *Ivi*, p. 14.
52. *Ivi*, p. 10.
53. Cfr. J. Volmert, *Jugendsprachen – Szenesprachen*, in S. M. Moraldo, M. Soffritti (a cura di), *Deutsch aktuell. Einführung in die Tendenzen der deutschen Gegenwartssprache*, Carocci, Roma 2004, pp. 169-93, in part. p. 142.
54. *I Classici*, cit., p. 81.
55. R. Kauka, *Lupo or*, in *Fix & Foxi-Sonderheft*, Ehapa, 08/2006, p. 9.
56. Cfr. E. Neuland, *Jugendsprache in der Diskussion: Meinungen, Ergebnisse, Folgerungen*, in K. M. Eichhoff-Cyrus, R. Hoberg (Hrsg.), *Die deutsche Sprache zur Jahrtausendwende*, Dudenverlag, Mannheim 2000, pp. 107-23, qui p. 117.

57. *Micky Maus*, 34, Walt Disney, 14 agosto 2006, p. 21.

58. Cfr. Voghera, *Teorie linguistiche e dati di parlato*, cit.

59. Cfr. S. Brommer, "Ein unglaubliches Schriftbild, von Rechtschreibung oder Interpunktion ganz zu schweigen" – *Die Schreibkompetenz der Jugendlichen im öffentlichen Diskurs*, in "ZGL. Zeitschrift für germanistische Linguistik", 35, 3, 2008, pp. 315-45 (<http://www.reference-global.com/doi/pdfplus/10.1515/ZGL.2008.023>).

60. Cfr. M. Thurmair, *Standardnorm und Abweichungen. Entwicklungstendenzen unter dem Einfluss der gesprochenen Sprache*, in "Deutsch als Fremdsprache", 1, 2002, pp. 3-8; e anche F. Bubenheimer, *Grammatische Besonderheiten gesprochener Sprache und didaktische Konsequenzen für den DaF-Unterricht*, 2001, <http://www.deutschservice.de/felix/daf/gesprkm.html>