

DANIELA PIETRINI – RAFFAELLA SETTI

«'A CASELLA BIANCA SE VEDE PECCHÉ CE STA 'A CASELLA NERA.  
È LA MAGICA SINTONIA!». 5 È IL NUMERO PERFETTO:  
DAL GRAPHIC NOVEL AL FILM\*

## 1. Cinema e fumetto

Lo stretto legame tra cinema e fumetto, già evidenziato in una delle prime riflessioni critiche sul linguaggio del fumetto (cfr. BARBIERI 1991: 247-282), è stato ribadito più recentemente da CALABRESE/ZAGAGLIA 2017: 52: «tra i due media esistono da oltre un secolo rapporti significativi, a cominciare dal fatto che essi abbiano la stessa età». La nascita del cinema – la prima proiezione pubblica organizzata dai fratelli Lumière a Parigi il 28 dicembre 1895 – precede solo di qualche mese quella di Yellow Kid, il primo personaggio a fumetti comparso sulle pagine di un quotidiano, il «New York World», il 16 febbraio 1896. Inoltre «già negli anni Trenta i primi esemplari di serializzazione cinematografica costituiscono un adattamento [...] dei personaggi e degli intrecci dei fumetti» (*ibid.*), e anche oggi un numero crescente di graphic novel<sup>1</sup> viene adattato al cinema, in un rapporto reciproco in cui «i graphic novel rappresentano, più che copioni, dei rendering perfetti di un testo filmico», mentre a propria volta è il cinema a insegnare al graphic novel diverse tecniche per dare coesione strutturale agli intrecci (ivi: 53-54). *5 è il numero perfetto*, graphic novel pubblicato nel 2002 da Igor Tuveri, in arte Igot, costituisce in tal senso un caso esemplare, essendo stato adattato per il cinema dallo stesso autore nel film omonimo, uscito in sala nel 2019. Con questo contributo ci si propone quindi di analizzare il ruolo delle varietà linguistiche in *5 è il numero perfetto* nelle due modalità diverse di simulazione del parlato, fumetto e cinema.

\* L'intero contributo è stato concepito insieme dalle autrici. Quanto alla sua stesura, i §§ 1-3.2 sono di Daniela Pietrini, i §§ 4-6 di Raffaella Setti.

<sup>1</sup> Si opta qui per il genere grammaticale maschile della locuzione, frequente comunque anche al femminile. Cfr. OLMASTRONI 2013.

## 2. Igort e *5 è il numero perfetto*

«Artista poliedrico (fumettista, musicista, regista)» (SEBASTIANI 2021), fondatore già nel 1983 del gruppo Valvoline e quindi di due case editrici di fumetti (Coconino Press prima e Oblomov Edizioni poi), Igort, il primo occidentale a disegnare un manga in Giappone (cfr. [www.oblomovedizioni.com/libri-nostalgia.php](http://www.oblomovedizioni.com/libri-nostalgia.php)), è considerato anche a livello internazionale non solo uno dei principali autori di romanzi grafici, ma anche una delle voci più significative del *graphic journalism* (cfr. MORGANA/SERGIO 2020).

Il graphic novel *5 è il numero perfetto* vede la luce dapprima in albi di 32 pagine pubblicati a partire dal marzo 1998 dall'editore Phoenix (cfr. *Postfazione* in IGORT 2006: 183). Dopo l'uscita a puntate dei primi tre capitoli, la chiusura della casa editrice (settembre 1999) blocca la pubblicazione (ivi: 187). Nel frattempo Igort matura l'idea di concludere la storia e pubblicarla sotto forma di libro, come un vero e proprio romanzo. Siamo nei primi anni Duemila, quando anche in Italia il fumetto comincia ad affrancarsi dalla serialità sperimentando formati nuovi: «l'avvento del graphic novel può essere ricondotto alla fine del XX secolo, e di lì in avanti il linguaggio fumettistico si è mostrato sempre più incline a narrazioni articolate, di ambientazione realistica, concepite e pubblicate in maniera unitaria» (CALABRESE/ZAGAGLIA 2017: 69). Igort riprende il suo «romanzo pubblicato a metà» (IGORT 2006: 187), che esce sotto forma di graphic novel nel 2002 riscuotendo immediatamente grande successo («Poi, finalmente, il libro uscì e fu baciato dalla fortuna. Una fortuna sfacciata», *ibid.*): pubblicato in ben ventidue paesi, riceve nel 2003 il primo di una serie di riconoscimenti prestigiosi, il premio “Libro dell'anno” (libro e non fumetto!) della Fiera del libro di Francoforte. La storia, ambientata a Napoli nei primi anni Settanta, ha per protagonista Peppino Lo Cicero, gregario di camorra ormai in pensione dedito alla pesca, improvvisamente “costretto” a tornare in azione per vendicare la morte dell'amato figlio Nino, ucciso in una trappola.

## 3. Varietà e variazione nel graphic novel

### 3.1. *Imitazione del parlato e variazione diatopica*

La simulazione del parlato è l'elemento portante dell'intero intreccio, che si sviluppa quasi esclusivamente attraverso il succedersi di battute dialogiche: è presente una sola didascalia («Papassinas (Parador meridionale) 12 novembre 1972», p. 146) – nel senso di un riquadro narrativo riservato all'autore e destinato a informazioni spazio-temporali, mentre compaiono due forme testuali diverse e inattese, a metà strada tra testo e disegno: la rappresentazione grafico-testuale di un ex-voto (p. 70, cfr. anche SEBASTIANI 2009: 1433), usanza non

«'A casella bianca se vede peccbé ce sta 'a casella nera. È la magica sintonia!»

specificamente napoletana, ma comunque molto viva a Napoli soprattutto per quanto riguarda il culto di San Gennaro e della Madonna del Carmine e, nella tavola finale, la lettera al protagonista di un personaggio secondario (p. 178).

Per il resto *5 è il numero perfetto* è interamente costruito sul linguaggio diretto dei personaggi, rappresentati in dialoghi faccia-a-faccia o al telefono. L'imitazione del parlato si realizza senza distaccarsi troppo dalle consuetudini del fumetto tradizionale: la continua esplicitazione del nome dell'allocutario (soprattutto quando le vignette mostrano solo uno dei partecipanti all'interazione, a sottolineare verbalmente la presenza dell'interlocutore e gettare un ponte verbale verso la vignetta successiva), spesso sotto forma di ipocoristici, diminutivi e allocutivi di parentela; il ricorso insistito alla deissi («Guarda qua. È appena imbastita. / Chesta cammesella è 'na cosa da signori. Vedrai come te starrà bella. Con la cravatta bianca è una cannonata», p. 18), a rafforzare il legame tra gli elementi testuali e quelli contestuali, rappresentati visivamente dal disegno<sup>2</sup>; interiezioni e segnali discorsivi, per quanto usati con una certa moderazione («E come t'a siente, eh?»), p. 21); l'epanalessi («Lo vedete bbuono? / Ci vedo bbuono. Ci vedo bbuono», p. 105; «Dai che ce la facciamo. / E iamme. / Chiano. / Chiano chiano», p. 127)<sup>3</sup>; le dislocazioni, soprattutto a destra («Sarrà. 'O credevo pur'io. 'O ssaie chesto?»), p. 51; «'E saie 'sti cose?»), p. 16; «'A vide 'a casella bianca? / 'A vide?»), p. 61 ecc.)<sup>4</sup>; qualche frase scissa. Sono invece quasi assenti le sospensioni del discorso, altrimenti tipiche dei racconti a fumetti e rappresentate convenzionalmente dai puntini sospensivi.

La simulazione dell'oralità si traduce in un dialogo serrato fatto di frasi brevi, perlopiù periodi monoproposizionali giustapposti per asindeto («Lassame perde. È pericoloso mo'. / E quanno mai non lo è stato? / Hai perso i capelli. Sei carino. / Nun capisci? Mi cercano. Sparisci. / Vattenne. / Ho aspettato tutto questo tempo. Ora vuoi che ti lasci perdere? », pp. 62-63, oppure: «bevi? / nun tengo voglia. / Io ne tengo bisogno. / È muorto? / Sì. Tuo figlio è muorto», p. 66).

<sup>2</sup> Sull'uso della deissi nel graphic novel – in particolare in quello di lingua francese – cfr. PIETRINI 2012b.

<sup>3</sup> Sull'epanalessi in generale cfr. MORTARA GARAVELLI 1988/2005: 189-190. Già SERIANNI 2005: 21-23 sottolinea la frequenza di questa figura retorica con funzione espressiva, conativa o fatica, in tutte le opere «a dialogicità totale»: per quanto Serianni si riferisca alle opere interamente costituite da dialoghi quali tragedie, tragicommedie, commedie in versi, favole pastorali, melodrammi (p. 7), si potrebbe considerare tra queste anche il fumetto, pur non essendo quest'ultimo destinato alla recitazione.

<sup>4</sup> Nel suo studio sulla sintassi dei graphic novel SEBASTIANI 2009: 1438 considera «raro l'uso di una soluzione (morfo)sintattica come la dislocazione con ripresa o anticipazione pronominale», pur citando tre esempi proprio da *5 è il numero perfetto*, eppure il costruito è abbastanza frequente in questa storia, soprattutto negli enunciati in dialetto (gli esempi citati da Sebastiani sono quasi interamente in italiano).

I dialoghi di *5 è il numero perfetto* spiccano per la loro marcatezza diatopica, una caratteristica tutt'altro che scontata nel fumetto (soprattutto quello seriale), che ha costantemente rinunciato a varietà marcate in diatopia, fatta eccezione per lessemi isolati e usi espressivi e ludici (cfr. PIETRINI 2018). Solo in tempi recenti il plurilinguismo endogeno comincia a trovare spazio nel fumetto e soprattutto nel graphic novel che, in quanto prodotto a vocazione intenzionalmente letteraria rivolto a un pubblico perlopiù adulto, può attingere con maggiore libertà all'ampio repertorio linguistico dell'italiano senza troppi timori di tipo moralistico-pedagogico (cfr. PIETRINI 2020b). Quanto al napoletano, esso è sempre più presente nei romanzi grafici contemporanei e fa timidamente capolino persino nel fumetto seriale tradizionale e addirittura nelle storie Disney (cfr. PIETRINI 2020a).

In *5 è il numero perfetto* il napoletano e più in generale la variazione diatopica fungono innanzitutto da localizzatori. La vicenda è ambientata in una Napoli atipica, buia, piovosa, semideserta e quindi, a parte un paio di vignette<sup>5</sup>, scarsamente riconoscibile. A localizzare la storia a Napoli è soprattutto il dialetto, parlato ma anche disegnato, come nel segnale stradale «Napule» (p. 24) che indica la strada a Nino la sera in cui morirà nell'agguato che darà il via all'intero intreccio<sup>6</sup>.

Oltre alla funzione di contestualizzazione e di caratterizzazione dei luoghi, il dialetto in *5 è il numero perfetto* serve anche a caratterizzare i personaggi. A usarlo più di tutti è Peppino, non a caso più volte definito dalle altre figure come «uomo d'altri tempi» (pp. 10, 51, 80), caratteristica che proprio l'attaccamento al dialetto contribuisce a ribadire. Si veda in maniera esemplare il primo dialogo – telefonico – tra Peppino, inquieto per il mancato ritorno del figlio, e il suo vecchio compagno di camorra Salvatore detto 'o macellaio (pp. 50-51). In questa conversazione Peppino parla in dialetto (o meglio pseudodialetto), come dimostrano innumerevoli tratti: articoli ('o figlio mio, 'a radio, 'a vita, 'a capa, 'o sango ecc.); preposizioni (d'o quartiere, 'ncopp'a scorza); dimostrativi ('stu nomme, 'stu sgarbo); la negazione nun; l'esito del nesso latino -PL- nella forma fonetica *kj* in *cchiù* (nun servono cchiù, cchiù tardi); la chiusura e la dittongazione metafonetica nelle forme verbali (*siente, è succiesso, t'arrecuorde, nun è turnato, scurdato* ecc.); il raddoppiamento morfosintattico dopo la sesta persona del presente indicativo del verbo essere (*si' so' vvecchie*), dopo l'articolo femminile plurale 'e ('e ccose) e dopo il pronome 'o neutro ('o ssaie, nun 'o ssaie); l'assimilazione della denta-

<sup>5</sup> La rappresentazione grafica di Napoli in questo graphic novel si distacca esplicitamente dalla napoletanità stereotipica. A parte una vignetta muta che rappresenta il lungomare con Castel dell'Ovo sullo sfondo (p. 116) e il profilo distante di una montagna vagamente somigliante al Vesuvio in un'altra vignetta anch'essa muta (p. 148), sono pochissimi i riferimenti grafici alla città partenopea, ad esempio i panni stesi alla finestra a p. 26 e l'edicola sormontata dal nome del quotidiano napoletano «Il Mattino» (p. 161).

<sup>6</sup> Anche la tavola a tutta pagina con cui si apre la storia trabocca di riferimenti testo-visivi a Napoli, non solo le immagini della moka, del Vesuvio fumante, della Madonna, ma anche iscrizioni e didascalie parlanti in dialetto (cfr. PIETRINI 2020a: 154).

«'A casella bianca se vede pechè ce sta 'a casella nera. È la magica sintonia!»

le sonora *-d* dopo nasale nel nesso consonantico *-nd* (*quanno*); la geminazione delle nasali intervocaliche (*nomme, stammatina, comme, primma*) e altre forme di assimilazione (*quaccosa*). Tante anche le forme verbali dialettali: l'infinito apocopato (*fà, purtà, stà, sapé*); la prima persona singolare e la terza plurale del presente indicativo (*so' Peppino, so' vvecchie*) e la terza persona singolare del futuro semplice di essere (*sarrà*); la prima persona singolare del passato prossimo di *accidere* (*aggio acciso*) e di *capì* (*aggie capito*, tra l'altro con resa grafica della finale indistinta) o la seconda singolare del passato prossimo di *scurdà* (*t'o s' scurdato*); la prima persona singolare di *poté* (*pozzo*) e la forma *aggia stà* in cui 'dovere' è reso con *aggia* (perifrasi *avé 'a*, cfr. MATURI 2023: 82-84). Si notino infine tratti comuni all'italiano regionale come *stare* al posto di *essere* (*ci stanno guai in vista; ci sta sotto quaccosa*) e *tenere* per *avere* (*ten' a capa fresca*), e alcuni lessemi bandiera della napoletanità come *fatica* per 'lavoro' (*era fuori per una fatica*) o termini panmeridionali come *mo'* (*mo' è succiesso*), ormai panitaliani e ascrivibili piuttosto al registro colloquiale<sup>7</sup>.

Indipendentemente da quanto sia realistico il napoletano messo in scena da Peppino, è evidente l'intenzione dell'autore di caratterizzare il personaggio attraverso l'uso del dialetto. Igort però non si limita a imitare il dialetto, ma sfrutta con abilità gli scarti tra le varietà intermedie del *continuum* diatopico napoletano per differenziare i propri personaggi. Non a caso gli altri personaggi utilizzano varietà linguistiche marcate diversamente. Salvatore, l'amico di gioventù cui Peppino si rivolge quando decide di vendicare il figlio, non si presenta parlando dialetto, ma si distingue piuttosto per un italiano regionale basso con forte tendenza al turpiloquio e al volgarismo (caratteristica che manterrà per l'intera opera). Salvatore esordisce con «Cristo e 'a Maronna!», una doppia esclamazione di stupore irriverente e blasfema (cfr. TREC s.v. *Cristo*), il cui secondo membro è marcato in diatopia per la presenza dell'articolo determinativo femminile singolare napoletano *'a* e per la realizzazione [r] del fonema /d/ in posizione intervocalica. Per il resto, l'enunciato (cfr. Fig. 1) è piuttosto marcato in senso colloquiale basso che non dal punto di vista diatopico, caratterizzato dalla frase scissa («Sono anni che non sentivo») e dal volgarismo «voce del cazzo», mentre la resa grafica del raddoppiamento morfosintattico «tutt'a pposto» non può a rigore essere ascritta al napoletano in quanto comune anche all'italiano<sup>8</sup>. Lo stesso vale per l'enunciato successivo (Fig. 1), in cui «che ti preoccupi a fà» corrisponde al fraseologismo a schema fisso dell'italiano [*Che/(Cbe) Cosa [(OBJ)<sub>1</sub>] (OBJ)<sub>2</sub>] V a fare*] (cfr. SCHAFROTH 2020: 175-176) con la marca regiona-

<sup>7</sup> Immensa la bibliografia scientifica sul napoletano. Per una prima descrizione di tutti i tratti qui sottolineati cfr. almeno DE BLASI/IMPERATORE 2000, nonché MATURI 2023; LEDGEWAY 2009; RADTKE 1997.

<sup>8</sup> Sul raddoppiamento fonosintattico cfr. almeno LOPORCARO 1997; MAROTTA 2011 e, quanto al napoletano, DE BLASI/IMPERATORE 2000: 46-51.

le dell'infinito *fà* seguito dal regionalismo *femmine* per donne, inserito comunque in un contesto in italiano. Anche negli enunciati seguenti gli elementi marcati in diatopia (il neutro 'o vero, l'infinito *fà*, l'articolo plurale 'e in «'e patate?»), oltre al troncamento del vocativo *Peppi*) sono comunque mescolati a tratti in italiano («prima o poi doveva succedere»; «e che vuoi...») con alcune escursioni verso il basso (anche in «e come cazzo fanno?»)<sup>9</sup>.

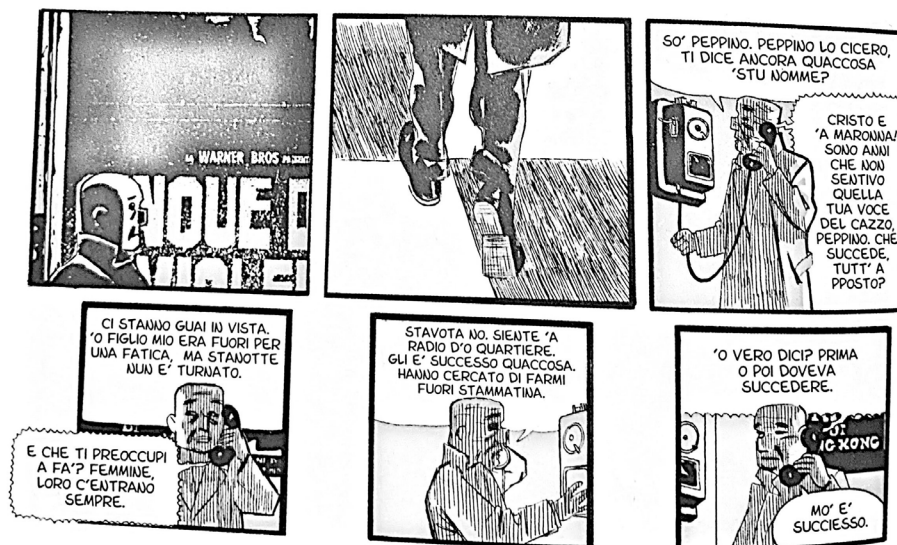


Fig. 1 - Diversi gradi di marcatezza diatopica negli enunciati di Peppino e Salvatore. IGORT 2006: 50

La varietà parlata da Salvatore offre infine lo spunto per sottolineare un'ulteriore funzione del dialetto in questo graphic novel, quella di marcare gli snodi narrativi principali. Proprio durante la stessa conversazione telefonica tra Peppino e Salvatore, quando Peppino comunica all'amico la propria decisione di "scendere in guerra" e farsi vendetta da sé, decisione che non solo scatenerà una serie di eventi drammatici e costerà la vita a diverse persone, ma che, come si apprenderà solo con il colpo di scena finale, era stata prevista fin dall'inizio proprio da Salvatore, reo di aver tradito l'amico e vero responsabile dell'uccisione di Nino, proprio quindi in coincidenza con uno dei motori dell'intera vicenda Salvatore passa al dialetto napoletano, riprodotto sulla base dei tratti appena de-

<sup>9</sup> Il primo dialogo tra Peppino e Salvatore non è l'unica scena in cui si contrappongono diversi gradi di marcatezza diatopica. Lo stesso vale ad esempio per il dialetto di Peppino e la varietà di italiano regionale usata dal figlio Nino nella scena iniziale (cfr. PIETRINI 2020a: 155-156).

«'A casella bianca se vede peccbé ce sta 'a casella nera. È la magica sintonia!»

scritti a proposito di Peppino: «Nun pazzia'. Nun ce sta speranza. Sienteme, ci vuole 'na tregua. 'A famiglia Lava e don Guarino s'anna consulta' si no scoppia 'na guerra seria» (p. 51).

Igort si avvale quindi della variazione diatopica per contestualizzare la vicenda a Napoli, non solo imitando il dialetto e l'italiano regionale parlato, ma anche grazie al napoletano scritto in cartelli e didascalie parlanti; per marcare i punti salienti dell'intreccio e le scene più cariche dal punto di vista emotivo; per caratterizzare i personaggi e i loro rapporti reciproci<sup>10</sup> sfruttando l'intera gamma della variazione diatopica. Eppure, per quanto la scelta dei tratti linguistici da riprodurre sia accurata, non si tratta di un realismo mimetico, ma di piegare la variazione diatopica alle esigenze stilistiche del fumetto e del graphic novel, che riproducono un mondo altro dal nostro, che può quindi permettersi incongruenze e scarti del tipo «Lo conosci? / Chi? / Il futuro defunto. / No... è 'nu spione. Un mago del cazzo» (p. 11); «Me lo sai dire per esempio a che servono gli insetti? 'O ssaie?» (p. 59), e tanti altri enunciati in cui tratti dialettali, regionali e italiani si mescolano in un improbabile *code mixing*.

### 3.2. Altre varietà

In 5 è *il numero perfetto* il *continuum* diatopico rappresenta una dimensione di variazione che si sovrappone alle altre. Citiamo per esempio qualche accenno di linguaggio giovanile nella caratterizzazione di Nino bambino a colloquio col padre, un giovane Peppino che non disdegna una certa ironia anche metalinguistica. Si vedano in proposito il *fortissimo* in «'O ssapevo che me li portavi!!! Guarda papà, l'uomo gatto è fortissimo» (p. 57) e quindi, nella vignetta successiva, «Sì che me piace ma l'uomo gatto è bestiale!», seguito dalla risposta di Peppino, incentrata sull'associazione “bestia” (il gatto) / “bestiale” (‘eccezionale’, cfr. SABATINI/COLETTI 2018 s.v.): «E si capisce, uno che va in giro vestito in quel modo», sottolineata dalla voce fuori campo della madre «Peppì, non prendere in giro 'a creatura» (Fig. 2).

<sup>10</sup> I limiti di spazio di questo contributo rendono impossibile analizzare altre scene, come quella dell'incontro tra Peppino, Salvatore e il boss don Guarino (pp. 78-81), in cui diversi livelli di marcatezza diatopica e in particolare l'alternanza dell'allocutivo *tu/voi* di cortesia contribuiscono a caratterizzare linguisticamente i rapporti di domestichezza/distanza tra i personaggi.



Fig. 2 - Altre varietà: qualche accenno di linguaggio giovanile. IGORT 2006: 58

Non mancano i tentativi di riprodurre il gergo della malavita con espressioni stereotipate come “tirare le cuoia”, “fare fuori qualcuno”, “essere un uomo morto” e con soprannomi di personaggi come “Toni tre dita”, per quanto la rappresentazione linguistica di ambienti criminali e violenti sia affidata principalmente al turpiloquio (spesso marcato in diatopia), che in questo graphic novel gioca un ruolo determinante soprattutto per caratterizzare i personaggi secondari legati al mondo della camorra: «mi hai inteso bene, ommo 'e niente?» (p. 104); «So gli uomini che m'hanna rispetta' piezz'e animale» (p. 105); «Se un cazzone ti si para davanti prima spara poi capisci di che famiglia era» (p. 80); «'Stu bastardo 'e Lava tiene i giorni contati» (p. 79).

#### 4. Il lavoro di trasposizione

Per dare un primo saggio di cosa è cambiato e di cosa è stato mantenuto, in prospettiva linguistica e variazionale, nell'operazione di trasposizione<sup>11</sup> dal graphic novel al film fatta dallo stesso Igort (anche sceneggiatore e regista del film)<sup>12</sup>, partirei proprio da alcune sue affermazioni: «Il salto dalla carta alla

<sup>11</sup> Dal punto di vista sociolinguistico, tale pratica, che accompagna il cinema fin dalle origini, ha reso accessibili, attraverso un medium visivo e poi sonoro, capolavori della letteratura mondiale alla massa di analfabeti ancora molto numerosa almeno fino alla metà del Novecento (ROSSI 2006: 119-121). Molto si è discusso e si continua a discutere sul rapporto tra scrittura e parlato filmico ma un dato assodato è che ogni prodotto, sia scritto, sia scritto e illustrato (come il fumetto), sia visivo e sonoro come un film, per dirsi riuscito, deve essere autoportante, autonomo per coerenza narrativa e, dal punto di vista linguistico, credibile nei dialoghi e nella commistione delle varietà (si rimanda almeno a ECO 2003; DUSI 2003; MANZOLI 2003; TINAZZI 2007).

<sup>12</sup> Il film *5 è il numero perfetto* (2019), scritto e diretto da Igort, ha come protagonisti Toni



«A casella bianca se vede peccbé ce sta 'a casella nera. È la magica sintonia!»

carne è un salto importante» e «Il fatto di avere un libro a fumetti come base del racconto ha aiutato a mettere a fuoco tante cose. Certo, una trasposizione è una trasposizione, e non serve cercare dei luoghi identici, perché un film deve camminare sulle proprie gambe, deve rispondere alle proprie regole [...] Il cinema è il cinema. Dovevo, per così dire, scrivere con la pellicola» (IGORT 2019: 9; 20-21).

Dal punto di vista di un grafico-fumettista l'immagine è l'elemento primario e sempre presente che si traduce in luoghi, ambientazioni, profili dei personaggi, costumi, luci, colori (o non colori), in sintesi nella parte visiva di un film. Ma il film impone un sonoro, la presenza di parole, suoni, musica per realizzare compiutamente quel "salto dalla carta alla carne" che, quando il testo di partenza sia un romanzo, porta con sé come problema linguistico primario la necessità di ridurre, tagliare parti e personaggi, trasformare in immagini le descrizioni, inserire dove servano voci over per sintetizzare ciò che non può diventare dialogo; scrivere battute dal ritmo e dalla forma verosimili nel contesto rappresentato.

Un graphic novel offre un testo già essenziale, in cui le immagini sono protagoniste e veicolo principale di significato e questo sembrerebbe semplificare il lavoro dello sceneggiatore: non importa rinunciare a intere parti di testo, il dialogo è già confezionato, pronto per essere trasferito in bocca agli attori in carne e ossa, calati in uno sfondo che ricostruisce il disegno di partenza. Ma da un'analisi più approfondita, sebbene ancora non completa, emergono spie che ci dicono che non è così, almeno dal punto di vista linguistico. In questo caso specifico cercheremo di dare un primo quadro di quello che si mantiene (e come si mantiene), rispetto a quello che viene aggiunto, modificato, trasformato in funzione di una resa filmica coerente e, per quanto sia possibile, verosimile.

## 5. Che cosa resta nel film del graphic novel

Un primo elemento di continuità è rappresentato dalla struttura del film che, nella suddivisione in episodi, ricalca la scansione del graphic novel in capitoli (che restano 5, a richiamare il titolo), con la stessa denominazione di *capitoli* e la resa in due fotogrammi corrispondenti alle due pagine nel fumetto, il primo con il titolo originario scritto su fondo nero (Fig. 3) e il secondo con un'immagine che riproduce la pagina del fumetto (Fig. 4) a cui si sovrappone la voce fuori campo di Toni Servillo che "legge" il titolo.

Servillo (Peppino Lo Cicero), Valeria Golino (Rita) e Carlo Buccirosso (Totò o' macellaio). Lo stesso Igort ha pubblicato un diario di lavorazione del film con note e commenti di sceneggiatura e regia (IGORT 2019).



Fig. 3 - Il fotogramma introduttivo della “copertina” del capitolo due con il titolo *La Settimana Enigmistica*



Fig. 4- Il secondo fotogramma della “copertina” del capitolo due che riproduce la pagina del graphic novel

Gli ideofoni, altro tratto tipicamente fumettistico, sono trasposti nel film attraverso l'insistenza nella ripetizione di fonosimboli come il rumore di un corpo che rotola: «bum, bum, bum bum bum, bum bum, bum bum bum bum bum babum» (ripetuto 13 volte, sempre più veloci, nel film a fronte delle 8 del fumetto); o la resa “sonora” di una sparatoria: «È stata 'na giornata piena, lo sai dotto'? Tenghe ancora il rumore delle pallottole int'e rrecchie, pu, pu, pu, pu, pu, pu, pu, pu, pu, c'era u burdello, burdello!», anche qui più occorrenze e velocizzate; l'entusiasmo della ripetizione coinvolge anche *burdello* (nel graphic novel «che bordello») che viene ripetuto e reso nella pronuncia napoletana (*o > u*).

Sono conservate inoltre l'onomastica, la toponomastica e riprese molte insegne e scritte presenti nel fumetto con la funzione di “etichette” per con-

«A casella bianca se vede peccché ce sta 'a casella nera. È la magica sintonia!»

testualizzare personaggi e vicenda: i protagonisti si chiamano Peppino e Totò (Salvatore), nomi simbolo della tradizione teatrale e cinematografica napoletana da Eduardo alla commedia all'italiana, perfetta commistione tra dramma e ironia, comicità e amarezza; Nino e Ciro completano il quadro insieme all'unica figura femminile, oltre alla Madonna evocata e rappresentata costantemente, Rita, che nel graphic novel viene nominata per la prima volta nel quarto capitolo (p. 129): quando compare, molto prima (a p. 62) viene appellata come *maestrina*, *femmina*, *donna*, senza dubbio per darle una connotazione sociale (fa la maestra), ma anche per evidenziare la visione maschilista e paternalistica del contesto rappresentato.

Una grande varietà di insegne, cartelloni pubblicitari, indicazioni stradali e altre scritte esposte costituisce il paesaggio linguistico del graphic novel; questa scelta è reinterpretata nel film con inquadrature di cartelloni pubblicitari funzionali alla collocazione spazio-temporale. La napoletanità e il richiamo agli anni Settanta sono espliciti nella reclame dei pelati *Cirio* in cui c'è la variante *super pomodoro*, effettivamente presente nelle etichette dell'epoca, cui segue una delle rarissime panoramiche dall'alto della città illuminata. Evocativi di un'epoca anche il nome del cinema, *Corallo*, nome diffusissimo negli anni Settanta e, collocata sulla terrazza in cui avviene lo scambio degli ostaggi, l'insegna del Campari, icona malinconica e decadente di un passato luminoso. Ripresa dal graphic novel anche l'immagine del foglietto (Fig. 5) attaccato al cruscotto della macchina di Nino con scritto, in un corsivo rimasto infantile, *Mister Ics*, l'uomo da uccidere, che ritroviamo in stampatello (notare il puntino sulla *I* maiuscola) sul cartello scritto a mano nel luogo dove “opera” il mago (Fig. 6).

In continuità con il graphic novel, in cui le strisce “parlate” di snodo narrativo sono talvolta incorniciate da intere tavole senza parole<sup>13</sup>, il ritmo della recitazione, con silenzi insistiti per mettere in risalto il “pieno” del parlato. La teoria del rapporto pieno/vuoto è racchiusa nella “massima”, affidata al protagonista e scelta da noi come titolo di questo contributo: «La casella bianca si vede peccché ce sta 'a casella nera. È la magica sintonia!». Un criterio che ritroviamo nel parlato filmico, in cui la maggiore incidenza e consistenza di pronunce e fraseologia dialettali rappresenta quel “pieno” rispetto alla lingua non marcata.

<sup>13</sup> «Mi sono sempre piaciute le scene capaci di creare tensione, mistero. Di parlare con i silenzi. Ho cercato una certa teatralità. Le pause ieratiche, per esempio, mi servono a creare l'idea di una narrazione epica, che in Italia è scomparsa da decenni» (IGORT 2019: 28).

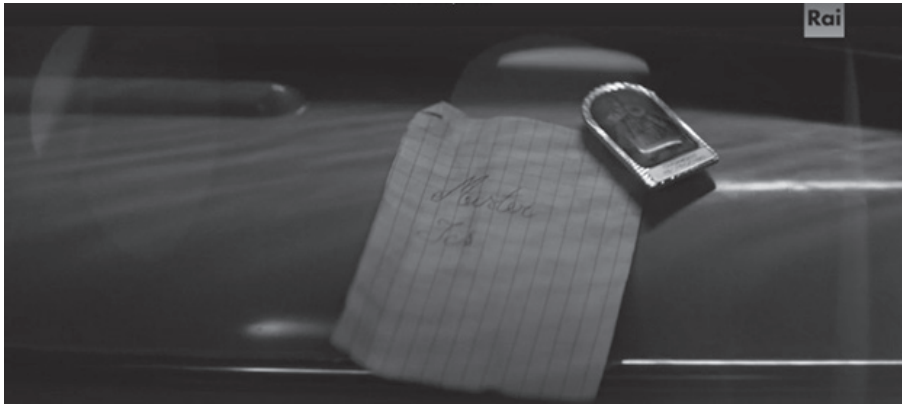


Fig. 5 - Foglietto attaccato al cruscotto con la scritta *Mister Ics* in corsivo



Fig. 6 - Cartello con i servizi offerti dal mago in cui la scritta *Mister Ics* è in stampatello

«A casella bianca se vede pecché ce sta 'a casella nera. È la magica sintonia!»

## 6. Che cosa cambia

A parte gli interventi strutturali necessari all'autonomia del film, rappresentati principalmente dall'aggiunta dei due monologhi simmetrici, iniziale e finale, recitati da Servillo in un italiano regionale non troppo marcato, la variazione linguistica più evidente è determinata proprio da quel passaggio “dalla carta alla carne” che permette di superare il problema della trascrizione dei tratti dialettali e si serve della voce, della pronuncia autentica di due protagonisti napoletani: il risultato è un parlato che si articola su una base di regionalità in cui gli scarti tra standard, italiano regionale e tratti dialettali non sono più così netti come nella scrittura del graphic novel; su questo “sfondo” si innestano poi picchi di accentuazione dei tratti dialettali nei dialoghi di maggior *pathos*. Prima di dare una sintesi delle scelte che mettono in luce tale tendenza, merita una breve considerazione la connotazione linguistica della protagonista femminile, Rita (Valeria Golino): il personaggio nel film è più presente (con l'aggiunta di scene), se ne delineano meglio la storia e la personalità. Nel graphic novel è introdotta attraverso il suo mestiere di maestra (Totò: «sempre gentile 'a maestrina eh?»; «maestri' nun fa 'a santarella») che sembra riflettersi anche in una lingua più controllata che solo in situazioni emotivamente molto alterate cede a forme riconducibili al dialetto, come durante la sparatoria in cui viene ferito Salvatore: «E iamme! Forza! Venite su... Che c'è? Non tenite cchiù genio?» e, dopo aver sparato lei stessa: «aggio acciso...». Nel film l'emozione di Rita nel rivedere Peppino dopo vent'anni è segnalata dalla varietà del suo parlato, per cui lo standard «Ho aspettato tutto questo tempo, ora vuoi che ti lasci perdere?» del graphic novel (IGORT 2006: 63) diventa nel film «Agg' aspettato tutto stu tiemp e mo' t'agge lassa' perde?».

È a Rita poi che Peppino racconta l'origine della “massima” 5 è *il numero perfetto* con parole ed espressioni che, nel passaggio dal fumetto al film, acquistano in verosimiglianza, in una resa che presenta comunque alcune incongruenze. Di seguito la trascrizione di un breve estratto (tra parentesi l'originale scritto, in corsivo le parti modificate nel film):

(Circa quindici anni) *Quindic'anni* fa, anno più anno meno, tenevo un cugino, si chiamava Lino, ma *tutte quante* (tutti) 'o chiamavane 'a tartarughe. E sai pecché? Pecché nun faceva (altro che dire 'sta frase) che *ripetere*: “cinque è il numero perfetto, cinque è il numero perfetto”. Tu gli *domandavi* (chiedevi): *ma* che cazzo significa? E lui ti rispondeva co... con quell'aria strafottente di chi ti ride *sempre* in faccia: due gambe, due braccia e chesta faccia (E vide?) cheste è 'a casa mia, *cheste è 'a casa mia*. *Due più due quattro più uno cinque* (due+due+uno fanno cinque). 'A *capite? Strunze!* (razza di imbecille). Intendeva *dire co' queste* (con questo) che era indipendente, (e) che non *doveva dare conto a nessuno* (nun aveva a rendere conto a nisciuno), comm'a tartaruga.

Nella tabella che segue sono invece raccolti alcuni dei tratti che, sebbene non in maniera sistematica, rivelano quanto la resa parlata porti a calcare su alcuni aspetti tipicamente regionali e dialettali:

Tratti	Graphic novel	Film
Geminazione consonantica	si dice che l'uomo nun è chello che mangia; E poi ci sono i sogni che portano <i>buono</i> ;	L'ommo nun è chello ca mangia; E poi ci sono i sogni che portane <i>bbuono</i> ;
Assimilazione <i>dn &gt; nn</i>	Mi capisci <i>quando</i> parlo? tutti i delinquenti del <i>mondo</i>	me capisci <i>quanne</i> parlo? tutti i delinquenti 'e 'stu <i>munno</i>
<i>Che &gt; Ca</i>	l'uomo nun è chello <i>che</i> mangia; nun è chello <i>che</i> caca	L'ommo nun è chello <i>ca</i> mangia; nun è chello <i>ca</i> caca
Dimostrativi	<i>Questi</i> qui invece so' tutti delinquenti <i>Questa</i> è casa mia ora poi è arrivato tutto <i>questo</i>	<i>chist' cca</i> invece so' tutti delinquenti <i>chesta</i> è 'a casa mia, mo' poi è arrivato tutte <i>cheste</i>
Accusativo preposizionale	ma è stato lui che ha venduto mio figlio	è stato lui che s'è venduto <i>a mio</i> figlio
Cambio di varietà	Rita: Ho aspettato tutto questo tempo, ora vuoi che ti lasci perdere? L'avete finita voi due? Sto scendendo in guerra. Mi hai inteso bene? brutto figlio di puttana	Rita: <i>Agg'aspettato tutto stu tiemp e mo' l'aggi'a lassa' perde? avim-me firnuto cu cchiste cerimonie? Chesta è 'na guerra, me capisci quanne parlo? grandissimo figl'e zoccola</i>
<i>Ora &gt; mo'</i>	Questa è casa mia <i>ora</i>	<i>chesta</i> è 'a casa mia, <i>mo'</i>
Turpiloquio	<i>Brutto figlio di puttana</i> <i>Figlio di puttana</i> <i>Razza di imbecille</i>	<i>Grandissimo figl'e zoccola</i> <i>Omm' 'e niente</i> <i>Strunze</i>
Lessico	Sempre <i>colombi</i> (tranne 1 occ.) Ma oggi siamo circondati dalla <i>spazzatura</i> Le cose hanne <i>preso</i> una velocità tutta loro	Sempre <i>piccioni</i> Ma oggi siamo circondati dalla <i>monnezza</i> Le cose hanne <i>pigliato</i> 'na velocità tutta loro

Senza giungere a conclusioni nette, possiamo in sintesi dire che fumetto e film condividono, oltre al supporto delle immagini, l'obiettivo di una lingua mimetica e credibile, ma non realistica; che entrambi i generi hanno una tradizione linguistica ben riconoscibile anche in queste due opere, sotto forma di gergo e ideofoni nel graphic novel e, nel film, attraverso la modulazione delle varietà,

«A casella bianca se vede peccbé ce sta 'a casella nera. È la magica sintonia!»

con picchi di connotazione in diatopia, innestati però su una base di regionalità più diffusa e omogenea, garantita, oltre che dalla solida tradizione del napoletano nel cinema, dalla voce dei protagonisti napoletani Servillo e Bucciosso che accompagna con naturalezza e veridicità il passaggio «dalla carta alla carne».

## Bibliografia

- BARBIERI 1991 = DANIELE BARBIERI, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
- BECKER/FESENMEIER 2018 = MARTIN BECKER / LUDWIG FESENMEIER (a cura di): *Configurazioni della serialità linguistica. Prospettive italo-romanze*, Berlin, Frank & Timme.
- CALABRESE/ZAGAGLIA 2017 = STEFANO CALABRESE / ELENA ZAGAGLIA, *Che cos'è il graphic novel*, Roma, Carocci.
- DE BLASI/IMPERATORE 2000 = NICOLA DE BLASI / LUIGI IMPERATORE, *Il napoletano parlato e scritto. Con note di grammatica storica* [1998], Napoli, Dante & Descartes.
- DUSI 2003 = NICOLA DUSI, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema. Pittura*, Torino, UTET.
- ECO 2003 = UMBERTO ECO, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani.
- FERRARI 2009 = ANGELA FERRARI (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), Firenze, Cesati.
- IGORT 2006 = IGOR TUVERI, *5 è il numero perfetto*, Milano, Rizzoli.
- IGORT 2019 = IGOR TUVERI, *5 è il numero perfetto. Dietro le quinte*, Quartu Sant'Elena, Oblomov.
- LEDGEWAY 2009 = ADAM NOEL LEDGEWAY, *Grammatica diacronica del napoletano*, Tübingen, Niemeyer.
- LOPORCARO 1997 = MICHELE LOPORCARO, *L'origine del raddoppiamento fonosintattico. Saggio di fonologia diacronica romanza*, Basel-Tübingen, Francke.
- LUBELLO/STROMBOLI 2020 = SERGIO LUBELLO / CAROLINA STROMBOLI (a cura di), *Dialecto reloaded. Scenari linguistici della nuova dialettalità in Italia*, Firenze, Cesati.
- MAROTTA 2011 = GIOVANNA MAROTTA, *Raddoppiamento sintattico*, in SIMONE 2011: II, 1214-1216.
- MANZOLI 2003 = GIACOMO MANZOLI, *Cinema e letteratura*, Roma, Carocci.
- MATURI 2023 = PIETRO MATURI, *Napoli e la Campania*, Bologna, il Mulino.
- MORGANA/SERGIO 2020 = SILVIA MORGANA / GIUSEPPE SERGIO, *Sul linguaggio del graphic journalism: quando il fumetto fa informazione*, in PIOTTI/PRADA 2020: 31-78.

- MORTARA GARAVELLI 1988/2005 = BICE MORTARA GARAVELLI, *Manuale di retorica*, Milano, Bompiani.
- OLMASTRONI 2013 = STEFANO OLMASTRONI, *Il genere di graphic novel*, 19 luglio, [accademiadellacrusca.it/it/consulenza/il-genere-di-graphic-novel/808](http://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/il-genere-di-graphic-novel/808).
- PIETRINI 2012a = DANIELA PIETRINI (a cura di), *Die Sprache(n) der Comics. Kolloquium in Heidelberg, 16.-17 Juni 2009*, München, Meidenbauer.
- PIETRINI 2012b = DANIELA PIETRINI, *Le rôle des déictiques dans la narrativité du roman graphique français contemporain*, in PIETRINI 2012a: 91-112.
- PIETRINI 2018 = DANIELA PIETRINI, *Dal dialetto al 'fantadialetto': la variazione diatopica come strumento creativo nelle convenzioni linguistico-espressive del fumetto seriale*, in BECKER/FESENMEIER 2018: 245-272.
- PIETRINI 2020a = DANIELA PIETRINI, *Il dialetto napoletano nel fumetto italiano*, in LUBELLO/STROMBOLI 2020: 143-166.
- PIETRINI 2020b = DANIELA PIETRINI, *Il plurilinguismo nel fumetto: osservazioni su uso e funzioni delle varietà diatopicamente marcate nel fumetto italiano*, in PIOTTI/PRADA 2020: 79-96.
- PIOTTI/PRADA 2020 = MARIO PIOTTI / MASSIMO PRADA (a cura di), *A carte per aria. Problemi e metodi dell'analisi linguistica dei media*, Firenze, Cesati.
- RADTKE 1997 = EDGAR RADTKE, *I dialetti della Campania*, Roma, Il Calamo.
- ROSSI 2006 = FABIO ROSSI, *Il linguaggio cinematografico*, Roma, Aracne.
- SCHAFROTH 2020 = ELMAR SCHAFROTH, *Fraseologismi a schema fisso – basi teoriche e confronto linguistico*, in «Romanica Olomucensia», 32, 1: 173-200.
- SABATINI/COLETTI 2018 = FRANCESCO SABATINI / VITTORIO COLETTI (diretto da), *Il Sabatini-Coletti. Dizionario della lingua italiana*, Milano, Rizzoli, [dizionari.corriere.it/dizionario\\_italiano/](http://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/).
- SEBASTIANI 2009 = ALBERTO SEBASTIANI, *Quale sintassi per i graphic novel? Un fumetto verso il romanzo?*, in FERRARI 2009: III, 1429-1445.
- SEBASTIANI 2021 = ALBERTO SEBASTIANI, *Le parole per dirlo: i Quaderni giapponesi di Igot*, in «Lingua Italiana», [www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/percorsi/percorsi\\_329.html](http://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_329.html).
- SERIANNI 2005 = LUCA SERIANNI, *Lingua poetica e rappresentazione dell'oralità*, in «Studi Linguistici Italiani», XXXI, 1: 3-32.
- SIMONE 2010-2011 = RAFFAELE SIMONE (a cura di), *Enciclopedia dell'italiano*, I-II, Roma, Istituto della Enciclopedia italiana.
- TINAZZI 2007 = GIORGIO TINAZZI, *Cinema e letteratura*, Venezia, Marsilio.
- TREC = *Vocabolario Treccani online*, Roma, Istituto della Enciclopedia italiana, [www.treccani.it/vocabolario/](http://www.treccani.it/vocabolario/).