

## INDICE

<b>Presentazione</b> di Edgar Radtke	pag.	11
<b>Premessa</b>	»	13
<b>Introduzione</b>	»	15
<b>1. Il genere testuale <i>fumetto</i> in Italia</b>	»	19
1.1. Il termine <i>fumetto</i> ed i suoi derivati	»	19
1.2. Cenni di storia del fumetto	»	24
1.2.1. Origini di un fenomeno di massa	»	24
1.2.2. Sviluppo e generi del fumetto in Italia	»	26
1.2.3. Excursus sull'origine dei Disney <i>made in Italy</i>	»	33
1.2.4. Il fumetto italiano oggi	»	36
<b>2. Particolarità della comunicazione realizzata attraverso il genere testuale <i>fumetto</i></b>	»	41
2.1. L'autore del fumetto	»	41
2.2. Il lettore del fumetto	»	42
2.3. Le peculiarità della parola nel fumetto	»	46
2.3.1. L'interazione tra parola e immagine	»	46
2.3.2. I diversi tipi di testi verbali	»	47
<b>3. Obiettivi, materiali e strumenti</b>	»	49
3.1. Il fine della presente ricerca	»	49
3.2. Scelta e composizione del corpus	»	51
3.3. Aspetti metodologici	»	53
<b>4. Il fumetto tra oralità e scrittura</b>	»	57
4.1. Particolare uso della punteggiatura	»	57
4.2. L'espressione dei rapporti sociali e del grado di intimità tra i personaggi	»	67
4.2.1. Vocativi di parentela	»	68
4.2.2. Allocutivi vari	»	70

4.2.3.	Gli allocutivi in diacronia	»	73
4.2.4.	Pronomi allocutivi di cortesia	»	76
4.3.	Le formule di saluto	»	81
4.4.	Alcune particolarità della deissi disneyana	»	91
<b>5.</b>	<b>Tensione tra formalità e informalità</b>	»	97
5.1.	Arcaismi e aulicismi	»	97
5.2.	Modi familiari e colloquiali	»	108
<b>6.</b>	<b>L'affettività ed il suo riflesso linguistico</b>	»	117
6.1.	Uso estremo dei meccanismi di alterazione	»	117
6.1.1.	Alterati accrescitivi	»	119
6.1.2.	Alterati diminutivi	»	121
6.1.3.	Alterazione di nomi propri	»	125
6.1.4.	Usi individuali particolarmente ricchi di vezzeggiati e di alterati in generale	»	126
6.1.5.	L'uso intimo dell'alterazione: amore e corteggiamento	»	127
6.1.6.	Il turpiloquio edulcorato	»	129
6.2.	(Ab)uso dei superlativi assoluti	»	132
6.3.	Abbondanza di aggettivi dal valore elativo	»	134
6.4.	I prefissi intensivi	»	136
<b>7.</b>	<b>Ipertrofia e sovraccarico sinonimico</b>	»	141
7.1.	Insistenza e ripetizione	»	141
7.2.	Sinonimia e accumulazione	»	147
7.3.	Le serie enumerative	»	150
<b>8.</b>	<b>Libertà, molteplicità e fantasia</b>	»	155
8.1.	Gli ideofoni	»	155
8.2.	Le interiezioni	»	169
8.3.	Serie ideofoniche o miste	»	176
8.4.	Ideofoni/interiezioni propri di singoli personaggi	»	178
8.5.	Turpiloquio attenuato	»	180
8.6.	L'evoluzione diacronica di esclamazioni e imprecazioni	»	186
<b>9.</b>	<b>Il gioco linguistico in senso stretto</b>	»	195
9.1.	I giochi di parole	»	195
9.1.1.	I giochi del significante e del significato	»	196
9.1.2.	Rime, assonanze e canzoni	»	201
9.1.3.	I giochi del significato	»	209
9.2.	Automatismo linguistico e suo ribaltamento	»	217
9.2.1.	Gli stereotipi linguistici e la loro deformazione	»	218
9.2.2.	“Paperoletto” (e “topoletto”)	»	223

<b>10. I neologismi disneyani</b>	» 229
10.1. Le parole inventate	» 229
10.1.1. Derivati	» 230
10.1.2. La prefissazione come gioco	» 237
10.1.3. Neologismi di ambito (pseudo)tecnico-scientifico	» 238
10.1.4. Composti con elementi italiani	» 241
10.1.5. Altri tipi di neologismi ludici	» 245
10.2. Riduzioni e retroformazioni	» 246
10.3. Neologismi “immotivati”	» 249
10.4. Antroponimi	» 250
10.4.1. I nomi dei protagonisti disneyani	» 251
10.4.2. I nomi ludici dei personaggi occasionali	» 253
10.4.3. Altri tipi di antroponimi	» 259
10.5. Toponimi	» 261
<b>11. Le lingue straniere</b>	» 267
11.1. I forestierismi: tipologia e diacronia	» 267
11.2. Tecnicismi e modismi di origine straniera	» 275
11.3. L’imitazione delle lingue straniere	» 281
<b>12. Il fumetto e le varietà dell’italiano</b>	» 295
12.1. La variazione diatopica	» 295
12.2. La variazione diastratica	» 305
12.2.1. I gerghi	» 311
12.3. La lingua dei giovani	» 318
12.4. I linguaggi settoriali	» 327
<b>13. La scrittura disneyana tra tradizione e ristandardizzazione</b>	» 335
13.1. Il fumetto e l’italiano scritto “neostandard”	» 335
13.2. Peculiarità ortografiche e fonologiche	» 336
13.3. Tratti morfologici	» 340
13.4. Tratti sintattici	» 352
13.4.1. Particolarità nell’uso di alcuni modi e tempi verbali	» 363
<b>14. La lingua del fumetto: una varietà dell’italiano contemporaneo?</b>	» 383
14.1. La ricchezza dell’espressione	» 383
14.2. Il contributo del fumetto all’italiano contemporaneo	» 387
14.3. Il fumetto come “fucina” lessicale dell’italiano informale	» 389
14.4. Il fumetto come specchio linguistico dell’evoluzione dell’italiano contemporaneo	» 393
14.5. La lingua disneyana nel panorama linguistico italiano ed europeo	» 400
<b>Appendice</b>	» 403
<b>Riferimenti bibliografici</b>	» 409