

Appunti su un eroe di carta: Long Wei, un ‘nuovo milanese’

Silvia Morgana

doi: <http://dx.doi.org/10.7359/826-2017-morg>

ABSTRACT

Long Wei is a comic published in installments set in present day Milan, for readers who are not only Italian. For the first time in an Italian comic, the protagonist is a young Chinese immigrant, a martial arts expert, who struggles to defend Milan's Chinatown from the Italian, Chinese and international underworld. The article analyzes several aspects of the narrative technique and the comic language. In terms of the narrative and the graphics, *Long Wei* has many innovative features and tries to combine other media (cinema, new technologies, web, video games). The verbal language is more conventional: the dialogues and captions in *Long Wei* fail to renew the typical Italian comic book, despite the fact that the story takes place in contemporary, multicultural and multilingual Milan.

Parole chiave: Cina, fumetto italiano, immigrazione, linguaggio, Milano.

Keywords: China, immigration, Italian comic, language, Milan.

1. IL TEMA DELL'IMMIGRAZIONE STRANIERA E IL FUMETTO

Il tema dell'immigrazione straniera nel nostro paese è stato affrontato negli ultimi anni anche dal fumetto, con vari generi di racconto e di forme narrative¹. In particolare, la storia dell'immigrazione cinese a Milano e della comunità insediata da circa un secolo nel quartiere intorno a via Canonica è stata oggetto nel 2015 di *Primavera e autunno: un graphic novel*

¹ Una prima bibliografia di fumetti e *graphic novel* sul tema dell'immigrazione, da varie prospettive e con vari generi, si legge in <http://www.recensionilibri.org>: *Nuove migranti. graphic novel e fumetti che raccontano l'immigrazione* (scritto da Marianna T.).

‘di realtà’² di Cjaj Rocchi e Matteo Demonte che ripercorre dal 1931 una vicenda migratoria individuale e familiare, raccontata dalla terza generazione con notevole sensibilità anche per il “fenomeno dell’integrazione linguistica sulla base del dialetto, comune a tutti gli immigrati a Milano fino alla seconda guerra mondiale” (Cartago e Argenziano c.d.s.). A questo è seguito nel 2017, degli stessi autori per la casa editrice padovana BeccoGiallo, *Chinamen. Un secolo di cinesi a Milano*, che è, come si legge nella quarta di copertina, “un saggio a fumetti che ricostruisce cento anni di storie di immigrazione e integrazione cinese”, a partire dai primi commercianti arrivati a Milano per Expo 1906.

Se questi raffinati *graphic novel* appartengono a buon diritto all’“età adulta del fumetto” (come sottotitola *Tirature '12*)³, di tutt’altro tenore è la miniserie *Long Wei*, un popolare fumetto ‘di finzione’ pubblicato dalla romana Editoriale Aurea dopo un’intensa campagna promozionale e pubblicitaria⁴ tra maggio 2013 e giugno 2014. I dodici albi mensili in bianco e nero, usciti nel formato da edicola dei classici fumetti Bonelli (16 × 21), svolgono altrettanti episodi autonomi per l’intreccio, ma con una trama narrativa orizzontale che li include tutti, sul modello delle serie televisive. Frutto del lavoro di squadra di un gruppo agguerrito di sceneggiatori e di disegnatori, a partire da Diego Cajelli e Luca Genovese⁵, *Long Wei* si rivolge a un pubblico di lettori non solo italiani, ma anche cinesi delle nuove generazioni: un pubblico appassionato di arti marziali e di professionisti nel settore, per cui è diventato ormai un prezioso oggetto da collezione⁶. In sintesi ecco la trama di questa “storia metropolitana dalle atmosfere noir”⁷ che è ambientata nel quartiere cinese e nella nuova Mila-

² Tra i non molti studi su generi e forme del *graphic novel* italiano si vedano i saggi raccolti in *Tirature '12*. Sul linguaggio del *graphic novel* italiano: Sebastiani 2009; Monti 2013; Morgana 2016, Cartago e Argenziano c.d.s.

³ Si veda in particolare, in *Tirature '12*, numero dedicato al *graphic novel*, il saggio di Fofi 2012.

⁴ Cf. <http://www.Cinamilano.it> (September 21, 2012): *Anteprima per Cinamilano il fumetto Long Wei!*

⁵ Collaboratori di Cajelli alla sceneggiatura sono stati Stefano Ascari, Luca Vanzella, Michele Monteleone e Francesco Savino, mentre hanno affiancato Genovese per i disegni Gianluca Maconi, Luca Bertelè, Francesco Mortarino, Valerio Nizi Jean Claudio Vinci, Daniele Di Nicuolo e Stefano Simeone. Ha realizzato le copertine Lorenzo LRNZ Ceccotti.

⁶ Ringrazio vivamente Maurizio Giola, Maestro di Shaolinquan e Taijiqian, per avermi messo a disposizione l’intera serie di *Long Wei*.

⁷ Cf. <http://www.lastampa.it> [30/05/2013]: *Arriva in edicola “Long Wei” fumetto noir ambientato a Milano*.

no dei cantieri di Expo e ha come protagonista, per la prima volta, un giovane cinese immigrato. L'eroe del fumetto, dal nome parlante, Long Wei 龙威 (dragone maestoso), arriva in città con un passato avventuroso che si scoprirà a poco a poco nel corso negli episodi. Dopo avere tentato senza successo di sfondare in Cina come attore nel mondo del cinema, decide di emigrare a Milano, dove si è stabilita già da anni la famiglia dello zio, per ricominciare una nuova vita. Grazie alla sua straordinaria abilità nel *kung fu* e nelle arti marziali, Long Wei riesce a tirare fuori dai guai lo zio, che per i debiti al gioco è minacciato dal proprietario di una bisca clandestina cinese e rischia di perdere il ristorante che gestisce in via Paolo Sarpi. Il ragazzo, attore fallito in Cina, a Milano diventa l'eroe del quartiere cinese, scontrandosi con la malavita locale, la criminalità organizzata italiana e straniera e i servizi segreti: ed è, come si è detto, la prima volta che l'eroe positivo di un fumetto italiano appartiene a una comunità di immigrati. Nell'albo nr. 12 si arriva all'epilogo drammatico della storia, con l'ultimo duello a colpi di *kung fu* e la morte di Long Wei: una morte forse però solo simulata, come lascia intuire una delle ultime inquadrature. Insomma, un finale tutto aperto, ancora nello stile TV, per questa serie a fumetti, che però fino ad ora non ha avuto un *sequel*.

La vicenda si snoda alternando continuamente presente e passato, con una tecnica narrativa frequente nei *graphic novel* d'autore ma insolita per un fumetto seriale. In questa doppia linea temporale del racconto, la Cina è luogo della memoria, evocata solo nei frequenti *flash back* che permettono al lettore, nel corso degli episodi, di ricostruire il passato del protagonista attraverso frammenti che si compongono tra loro a poco a poco: il monastero tra le montagne dove Long Wei fin da bambino segue un duro percorso formativo impostogli dal suo maestro di *kung fu* e guida spirituale, gli studi cinematografici specializzati in film di arti marziali dove riesce ad avere solo ruoli secondari, l'alienante fabbrica di videogiochi dove è costretto per vivere a svolgere la mansione di guardiano, fino alla decisione di emigrare in Italia. Il presente della storia è invece, come si è detto, nella Milano di oggi. La città è identificata in tutte le puntate con lo *sky-line* inconfondibile dei grattacieli di Porta Nuova e con altri sfondi urbani e suburbani: luoghi simbolo come il Castello sforzesco, Piazza della Scala, la Galleria, ma anche riferimenti logistici meno da cartolina: le stazioni della Metro, il Centro Immigrazione di via Montebello, la questura di via Fatebenefratelli, l'Università Bicocca, il cavalcavia di viale Certosa. E poi Baggio (dove vive l'amico e comprimario milanese del protagonista, Vincenzo Palma), le periferie squallide con i capannoni e magazzini cinesi import-export, le tangenziali. E, naturalmente, c'è la *Chinatown* milane-

se, evocata con discreto realismo dalle immagini: via Paolo Sarpi e via Canonica, i cortili interni delle case di ringhiera, i negozi stracolmi di merci, le tintorie, i parrucchieri, le rosticcerie, i ristoranti ...

Gli sceneggiatori si sono spesso ispirati a fatti di cronaca per raccontare la comunità cinese, che negli episodi della serie appare vittima della microcriminalità locale e della criminalità organizzata internazionale: malavitosi italiani, cinesi e stranieri di varia provenienza, che organizzano scommesse e incontri di lotta clandestini, taglieggiano i negozianti e gestiscono bische nel quartiere. E poi trafficanti d'armi dell'Est, sfruttatori della prostituzione nigeriani, mafiosi cinesi (le Tigri immortali del bosco dei Salici, la potente organizzazione avversaria principale di Long Wei), albanesi e italoamericani che controllano il mercato della droga milanese e via di seguito.

Insomma, la Milano multietnica di *Long Wei* è teatro dello scontro più che dell'incontro tra culture diverse, ed è assai poco inclusiva. I nuovi arrivati come Long Wei devono fare i conti con la diffidenza verso 'gli altri' che si traduce anche in stereotipi e luoghi comuni ricorrenti ("i cinesi sono tutti uguali"), o addirittura in appellativi spregiativi o di sapore razzista (*muso giallo, mangiariso*). E poi ci sono i problemi ineludibili per gli immigrati, come quello del sospirato permesso di soggiorno che li obbliga a scontrarsi con le "meraviglie della burocrazia", a cui gli sceneggiatori hanno dedicato uno degli episodi più riusciti della serie. Nell'albo nr. 10 (*Gli artigli, l'uncino e il drago imprigionato*) Long Wei è bloccato in una lunghissima fila di immigrati di varia provenienza all'Ufficio immigrazione di via Montebello, per ottenere una sanatoria che gli consenta di rimanere in Italia⁸:

Sono venuto qui per aiutare mio zio... avevo un permesso turistico e ho deciso di rimanere. //

Per fortuna è saltata fuori questa sanatoria per cui è tutto più semplice, se no immagino sarei dovuto tornare in Cina, farmi assumere a distanza, non lo so bene. Comunque ora lavoro per lui al suo ristorante. (*ibid.*, 27)

confida Long Wei all'indiana Rashida, anche lei in attesa per lo stesso motivo. La ragazza lo aiuta a verificare tutti i documenti necessari per "regolarizzare la propria posizione", e commenta:

⁸ Con due barre (//) si indica la conclusione di un testo in un *balloon* e l'inizio di un nuovo testo nella vignetta successiva. Con una barra (/) si indica la conclusione di un testo in un *balloon* e l'inizio di un nuovo testo in un altro *balloon* della stessa vignetta.

Mica è facile... bisogna per forza avere un lavoro regolare o guadagnare un bel po' tutti i mesi se no iniziano le rogne / ci sono un sacco di italiani che conosco che non riuscirebbero a farsi il permesso di soggiorno se glielo chiedessero. // probabilmente dovrebbero fare la sanatoria anche loro... (60)

La buona conoscenza dell'italiano è avvertita come indispensabile strumento di integrazione: "Per fortuna lavoro a contatto con molte persone e questo mi aiuta a imparare la lingua in fretta" racconta il protagonista a una prostituta nigeriana che tenta di sfuggire al suo sfruttatore (nr. 5 *Il leone corre sulla foglia di loto*, 50). Ma quando si tratta di adottare un nome italiano, come lo zio lo sollecita a fare, secondo la consuetudine degli immigrati cinesi, non ci sta (nr. 6 *Il tempio del drago scarlatto*, 8-10):

"Quindi sei tu Ambrogio?" /

"Un'idea dello zio Toni, dice che mi serve un nome più milanese..." //

"Grazie, Ambrogio" / "Ecco... puoi chiamarmi Long Wei".

Le ultime generazioni cinesi appaiono ormai integrate nella realtà milanese, come i ragazzini che vanno a scuola e vorrebbero imparare le mosse di *kung fu* dal loro eroe, o come le giovani lavoranti della rosticceria "Grande Muraglia" che 'mettono su' una *band* musicale. Ma non mancano riferimenti alla perdita della propria identità culturale, da parte della comunità cinese, quale contropartita dell'integrazione: tradizioni e usanze del paese di origine che rischiano di scomparire, come il ricorso a pratiche magiche, le credenze religiose, le cerimonie. Perfino il funerale di Long Wei, che si svolge con il corteo lungo la via Paolo Sarpi, è messo in discussione: "ma... ma sono impazziti... non possiamo mica fare il funerale con tanto di corteo per strada come in Cina..." (nr. 12 *Le forme volano nel cielo a pezzi*, 94). I richiami più frequenti sono alle tradizioni gastronomiche originali, ormai contaminate o in via di estinzione. Il custode di queste tradizioni è il cugino Chen, *chef* nel ristorante dello zio ("uno dei pochissimi locali dove viene servita l'anguilla drago"), che prepara ancora la medusa allo zenzero e "un'ottima zuppa di crisantemi, seguendo l'antica ricetta di sua nonna materna" e ironizza su un avventore che ordina il riso cantonese e il pollo alla mandorle ("proprio un avventuriero culinario") ma ignora le specificità dei ravioli cinesi:

Wonton? Questi sono shuijiao, ravioli bolliti. Hanno una pasta più spessa dei wonton e non si servono in brodo, di solito. / Li prepariamo anche al vapore o brasati. Sono sul menù Zhengjiao e jianjiao, ma non abbiamo quelli all'uovo, quindi niente danjiao. (nr. 5 *Il leone corre sulla foglia di loto*, 33)

2. QUALCHE OSSERVAZIONE SUL LINGUAGGIO DI LONG WEI

Qualche osservazione sul linguaggio di *Long Wei*, che non può prescindere dal rapporto tra parola e immagine che caratterizza il *medium*⁹. È sicuramente il linguaggio grafico a colpire maggiormente il lettore per gli aspetti innovativi, in primo luogo a livello della costruzione della tavola e della vignetta. Ne sono un esempio le inquadrature spettacolari di combattimenti, al centro di ogni episodio, che occupano di solito più tavole in sequenza. Sceneggiatori e disegnatori si sono avvalsi di un'ampia documentazione, fotografica e cinematografica, per realizzare le scene di lotta, nei diversi stili di *kung fu* praticati dal protagonista, studiandone accuratamente la tecnica e sforzandosi di riprodurle visivamente con risultati antirealistici ma di forte dinamismo, che spezza la staticità connaturata al *medium* fumetto. Notevoli le soluzioni adottate, grazie allo sfondamento della 'gabbia' strutturale della tradizionale vignetta e agli scorci con effetti cinematografici.

La ricerca di novità, con l'ambizione di cambiare lo stile del linguaggio visivo del fumetto, punta anche sulla contaminazione tra i linguaggi dei vari media: la serie guarda non solo al cinema, con abbondanti citazioni dai film orientali e americani di arti marziali che sono anche alla base di molti sviluppi narrativi¹⁰, ma anche alle nuove tecnologie, al web e ai videogiochi: ad esempio vengono inserite scene dei film di cui è stato interprete Long Wei, scaricate dal web su un *tablet* dai suoi avversari (nr. 11 *La mano degli antenati riposa nel buio*, 72); e lo scontro finale di Long Wei con il suo avversario è riprodotto come se fosse un video gioco, con i tasti corrispondenti alle mosse dei due personaggi (nr. 3 *Il pugno dell'eterna primavera*, 87).

Altri elementi si inquadrano più tradizionalmente nella consueta 'grammatica' del fumetto¹¹, senza innovazioni di particolare rilievo. Sovrabbondante ma convenzionale il *lettering*, con il solito impiego di neretti, di grafie giganti e abuso di punteggiatura 'emotiva' (esclamativi e interrogativi) e spesso autonoma dal testo scritto nel *balloon*. Vasta anche la gamma di segni cinetici, che si addensano nelle scene di combattimenti

⁹ Su cui almeno Barbieri 1991; Brancato 1994; Piotti 2012. Per la metodologia di analisi del linguaggio del fumetto e in particolare dell'italiano del fumetto, Sebastiani 2003; Morgana 2004 e 2016b; Rossi 2010.

¹⁰ Cf. <http://www.sparidinchioostro.com> [21/06/13]: *Il serpente all'ombra della Maddonna*, con riferimenti ai film e agli attori che hanno ispirato i disegnatori di *Long Wei* (Bruce Lee, Jackie Chan, Sammo Hung, Donnie Yen, Jet Lee e altri).

¹¹ La definizione di 'grammatica' per l'insieme di convenzioni che regolano il linguaggio del *medium* spetta a Caprettini 1970.

di *kung fu*, accompagnati da ideofoni simulanti il rumore di colpi, pugni e calci volanti, e gli urli per intimidire gli avversari (*yaaaayyy, yaaaa waaa*). Oltre all'inventario di onomatopée tipiche del *medium* si può registrare anche qualche forma o variante meno usuale dovuta alla creatività degli autori: anglicismi come *swish, wooossh* (fruscio e sibilo dei colpi), *grab* (rumore di braccio torto) e poi pseudoanglicismi come *stronk, sprak, strack, trum, trutump, zock* ecc.¹².

Con le onomatopée siamo ormai passati sul terreno del linguaggio verbale di *Long Wei*, che è in vari episodi frutto di una scrittura a più mani e non spicca per particolare originalità rispetto alle convenzioni fumettistiche. Poco da segnalare su ruolo e lingua delle didascalie, quasi sempre impiegate solo per situare sinteticamente l'azione nel tempo e nello spazio ("Una notte di sette mesi fa...", "Bicocca, oggi", 11, 2 e 47). In pochi casi ricorrono didascalie più estese, con la funzione di commento di una voce esterna narrante, a volte contrassegnate da evidenti ambizioni letterarie e da un deciso innalzamento di registro linguistico e stilistico. Un esempio a 12, 30 (*Le forme volano nel cielo a pezzi*), dove l'intera tavola è occupata dalle immagini dei grattacieli in costruzione, accompagnate da tre didascalie narrative, non immuni da ambizioni retoriche:

La città si trasforma, cresce, nuovi palazzi, nuove scatole per le solite vecchie vite. Quasi non si nota fino a quando un edificio rimane nuovo. //

Dopo un po' sparisce dalla nostra vista, qualche scritta sui muri, manifesti scrostati e nessuno ci fa più caso. //

Questi scheletri vuoti rimangono qua e là, lontano dagli sguardi, teatro di vite e di tragedie che non interessano più.

La lingua dei dialoghi nei *balloon* ha come base il consueto italiano colloquiale fumettistico, che è usato da tutti i personaggi, italiani e stranieri, indipendentemente dalla loro origine. Solo allo slavo Rambo, che vive in un campo rom della periferia milanese, nello scambio dialogico con Vincenzo Palma e Long Wei è attribuito un italiano di stranieri, una varietà basica di interlingua con alcuni tratti stereotipici, in particolare la forma-base non marcata per il verbo (nr. 3, *Il pugno dell'eterna primavera*, 67-68):

P. Rambo! Amico mio| Come stai? //

R. Ciò chiape gelate, Vincenzi. Dime cosa vuoi e salutiamo. //

P. Io e il mio amico volevamo sapere se sai qualcosa di gente che combatte, per soldi. //

¹² Sull'uso di anglicismi come onomatopée nella tradizione del fumetto italiano e sulla diffusione nell'italiano e nei vocabolari cf. Morgana 2016b.

R. Cina combate per soldi? //

LW. Esatto. Io combatto e lui mi allena: //

R. Uhm. Da quando tu allena? Ma se tu dice, io credo. //
Si voi vole combate, io porta da persona.

L'italiano colloquiale di italiani, cinesi, africani, russi, ceceni e stranieri di varia provenienza è fondato su un parlato-scritto ben pianificato ma con il solito accumulo di tratti di simulazione dell'oralità che caratterizza la lingua del fumetto¹³: quindi parole e frasi incomplete, segnalate dai puntini di sospensione, che rendono le interruzioni, le frammentazioni e i cambi di turno nel parlato; ripetizioni che creano strutture dialogiche 'a eco'¹⁴; uso frequente della deissi che segnala l'interazione tra testo e immagine ("aspetta, guarda laggiù", 5, 47), e di meccanismi sintattici di focalizzazione, come dislocazioni e vari tipi di frasi scisse e pseudoscisse¹⁵; ampio spettro di segnali discorsivi (richiesta di attenzione, conferma ecc.), con impieghi e contesti comunicativi differenziati¹⁶, di interiezioni e fatismi anche fantasiosi, soprattutto nell'ambito degli allocutivi, con assionimi spregiativi o scherzosi (*Bruce Lee dei poveri*, 5, 73; *involentino primavera*, 5, 52; *insignificante scarafaggio bianco*, 5, 84).

La morfosintassi si attesta sugli usi colloquiali e informali dell'italiano neostandard, con un sostanziale rispetto per la norma e pochi fenomeni marcati verso il basso, come il *che* connettivo generico polivalente: "come ti chiami che non mi ricordo più", 11, 18; "Non fare di testa tua che qui finisce male per tutti", 8, 74; "Prendi la circonvallazione che facciamo prima", 11, 66¹⁷. Di tono decisamente più formale e letterario alcuni usi: nell'ambito dei pronomi ("Guarda *colui che* ti ucciderà", 7, 56; "Non devi avere paura di *ciò*", 10, 83) e delle congiunzioni ("*Laddove* loro vedono

¹³ Sul parlato-scritto e sulla simulazione di parlato cf. Nencioni 1983; Testa 1991; Bazzanella 1994; sull'analisi di fenomeni dell'oralità simulata nel fumetto Morgana 2004 e 2016b.

¹⁴ Esempi: "I fuochi artificia...", 1, 28; "Io... l'ho visto io", 3; "mi—mi dispiace", 3, 6 e 28; "Stai tranquillo, Palma... la cosa non ti riguarda". / "Non mi riguarda? Quello l'hanno ammazzato", 7, 28.

¹⁵ Esempi: "ce li avete gli hamburger?", 5, 95; "Io te le spezzo quelle dita!", 11, 32; "La ragazza me la tengo io", 1, 76; "È meglio se un'occhiata gliela dai", 10, 28; "Certo che ne fate di chiacchiere, voi!", 11, 76; "cos'è che stai seguendo, ora?", 11, 23; "non è che sia il mio ramo", 10, 43.

¹⁶ Da notare nei segnali discorsivi anche il rafforzamento sintattico e l'univerbazione della pronuncia, nell'interazione dialogica diretta o mediata dal telefono: "Brave, no? / massi dai ...", 10, 93; "eddai Vincenzo, rispondi...", 10, 45.

¹⁷ Da notare l'oscillazione tra usi neostandard e standard più formali: "Il giorno *che* fuggirò davanti a un abominio come te... / sarà il giorno *in cui* morirò", 12, 71.

un problema, io preferisco vedere un'opportunità", 12, 41). Per i modi e tempi verbali, si segnala la buona tenuta nell'uso del congiuntivo ("Ho l'impressione che... siano venuti qui", 1, 96; "credo vogliono restare un po' da sole con te", 5, 89) e dell'indicativo futuro (anche se in alternanza con il presente *pro futuro*: "Vai domani in Bicocca?", 11, 43). Più oscillanti gli usi del condizionale, in alternanza con impieghi informali dell'imperfetto indicativo per il condizionale passato ("Altrimenti a quest'ora ti *avevo* già licenziato", 11, 18); l'indicativo imperfetto sostituisce condizionale e congiuntivo in vari casi di periodo ipotetico ("*era* meglio se ce ne *occupavamo* noi", 11, 64; "Se ci *dava* subito la borsa con gli incassi della sala giochi noi..." , 5, 91), ma complessivamente resiste bene. Anche la prostituta nigeriana usa impeccabilmente tempi e modi dell'ipotetico standard: "se *avessi saputo* di avere un facchino *avrei preso* molte più cose!", 5, 49.

Per il lessico, abbondano i soliti colloquialismi, idiomatismi e frasi fatte. Esempi: "Non puoi *fare fessa* me", 11, 47; "Cosa *c'è sotto?*" / "Dicono che *ci sai fare* con la pistola!", 11, 78; "*ci ha dato giù* con la grappa di rose", 5, 68; "*La stai mettendo giù* troppo complicata", 12, 68; "*è saltata fuori* questa sanatoria", 10, 27; "*stiamo mettendo su* una band", 10, 618; "Come *stai messo* con il riso?", 5, 20; "*mi fa strano* vederlo qua", 10, 59. Consueto, dato il genere *noir* a cui appartiene il fumetto, il ricorso al gergo della malavita, con forme già consolidate nella competenza comune, come *piedipiatti*, *sca-gnozzi*, *grana*, *ferro* 'pistola', *far fuori*, *smammare*, e espressioni come "qui non si alza una lira", 11, 27; "ho sentito di uno che ha svoltato!", 11, 26; "Hai cantato?", 7, 75; "I servizi giocano sempre sporco", 12, 44. Nei pochi casi in cui gli autori ritengono che le espressioni gergali siano meno note o potrebbero risultare oscure al lettore, vengono evidenziate "Il giro dei soffià", 8, 61, o il significato viene spiegato con una glossa a piè pagina ("mi tocca fare il canarino*" [**nel gergo della mala milanese, quello che canta alla polizia*], 12, 62) o nel dialogo dagli stessi personaggi. Un esempio (nr. 11 *La mano degli antenati riposa nel buio*, 89):

Santino: "vogliamo fare a stecca con lui..." /

Long Wei "Che vuol dire?" /

Palma: "Significa che Santino e la sua banda divideranno con Xue parte dei loro guadagni..."

Non mancano espressioni del linguaggio giovanile, come *figo* (detto anche da un cinese: "Sei un *figo*, capo", 1, 63), *fichissimo*, *sfigato*, *sclerare*, *mitico*, *tosto*, *tamarro*, *sbattimento* (caratteristico del linguaggio giovanile milanese: "Tutto lo *sbattimento* che si sono fatti", 8, 87), *tipo* ("le ha *tipo* rubato l'anima?", 5, 49; "*Tipo?*" "*Tipo* una volta ha sventato una rapina",

10, 59). L'espressività colloquiale favorisce l'ingresso del turpiloquio, con voci come *fottiti*, *essere fottuto*, *fare casino*, *mettersi nei casini*, *gran bastardo*, *rischiare il culo*, *porcazozza*, *che palle / eccheppalle*, e il milanese *faccia da pirla* (11, 19) che dà un tocco di color locale all'ambientazione. Ingresso però sempre controllato, senza eccedere nei volgarismi, come è prassi nel fumetto non solo per adulti, che prevede quindi il ricorso all'autocensura (*porcaputt...*, 6, 27) e a eufemismi come *porca miseria*, *rompiscatole*, *caspita*, *cacchio*, *che diavolo?* (costantemente evitato l'intercalare *cazzo*) o al datato e improbabile *sgualdrina* (messo in bocca a uno sfruttatore nigeriano, 5, 50).

Sono evitati elementi regionali e dialettali e si nota l'assenza totale del dialetto, tradizionalmente poco sfruttato nel linguaggio del fumetto seriale, che non è usato neppure da personaggi delle periferie e dell'*hinterland* milanese (come Baggio e Buccinasco) dove oggi è ancora vitale¹⁸. Pochi anche i forestierismi e scarsissima la presenza dell'angloamericano, dilagante in altri media: solo alcuni prestiti integrali, di largo uso e di vecchia data (*okay*, *band*, *business*, *reception*, *slot machine*), mentre tra quelli del nuovo millennio, diffusi dalle nuove tecnologie, si segnala solo *conference call* (GRADIT 2003), evidenziato in corsivo nel *balloon* "Ho una *conference call* con i miei soci di New York..." , 3, 6.

Da notare, per quanto riguarda l'oscillazione nella scala diafasica, l'introduzione di forme che si attestano sul polo alto, di stampo libresco e letterario e del tutto improbabili nell'uso colloquiale dei personaggi, come *albergare*, *codardo*, *darsi alla macchia*, *rancore*, *soccombere*, *perspicacia* ecc. Segno ulteriore di una scarsa attenzione alla coerenza espressiva dei dialoghi da parte degli sceneggiatori, che non esitano a far dire a un parucchiere cinese taglieggiato da un truce africano: "Sono preoccupato per l'*incolumità* della mia famiglia" (nr. 5 *Il leone corre sulla foglia di loto*, 12). Maggiore cura invece è riservata all'uso di sottocodici e di tecnicismi, in rapporto allo svolgimento della trama. Abbondano soprattutto termini di medicina legale, onnipresenti anche nelle serie poliziesche televisive, come *rinvenire il cadavere*, *ipotesi sulla causa del decesso*, *rigor mortis* e inserite nei dialoghi tra esperti: "Il suo fisico non regge più il cocktail di anabolizzanti / ha avuto una crisi. Se ci aggiungiamo gli effetti del sovradosaggio di corticosteroidi... /", 11, 16; "Il proiettile è entrato tra il deltoide e il pettorale e ha scheggiato la clavicola", 23, 24.

Un accenno, infine, alla presenza delle 'altre lingue' nella Milano multietnica di *Long Wei*. In realtà si tratta di una presenza molto modesta, anche per quanto riguarda il cinese, dovuta probabilmente alla incompe-

¹⁸ Cf. Morgana 2011 e 2012.

tenza nella lingua da parte degli autori, nonostante dichiarino di essere ricorsi alla consulenza di specialisti. Una incompetenza e una superficialità che non è sfuggita ai lettori più attenti, tanto che Diego Cajelli si è sentito in dovere di giustificare sul suo sito l'uso scorretto della parola *ki* ("Il mio ki non è in equilibrio", 5, 42, confessa Long Wei) per indicare "l'energia vitale, il concetto principale della filosofia orientale e delle arti marziali"¹⁹:

KI è giapponese, dovevamo usare la versione cinese, ovvero CHI o QI.

Durante la scrittura del fumetto ci ho messo un pomeriggio per decidere se usare Ki, Chi, o Qi.

Il problema è che non ero sicuro che tutti tutti i lettori sapessero di che cosa stavamo parlando, ed ero terrorizzato dalla seguente situazione:

- Devo mettere in equilibrio il Chi.

- Il Chi di Chi?

- Il mio Chi?

- Chi?

Oppure: - Devo mettere in equilibrio il Qi

- Il cu-i di chi?

Ecco perché ho scelto di usare il termine meno fraintendibile: KI.

A dispetto dell'intento realistico nella rappresentazione di ambienti e personaggi, sono pochissimi gli inserti cinesi nelle battute di Long Wei e di altri appartenenti alla sua comunità, sempre glossati o riformulati in italiano, come *Sifu* 'maestro, padre' ("Mi avete addestrato bene, sifu*", 1, 5), *yuahun* ("L'unico modo per impedire che mio fratello diventi uno yuahun, un'anima perduta, è scoprire cosa gli è accaduto quella notte...", 11, 15). Qualche termine del mondo del *kung fu* e delle arti marziali, come *Shaolin* ("stile dell'aquila Shaolin", 3, 51) e la traduzione letterale dello stile *Wing Chun* "il pugno dell'eterna primavera", che dà il titolo all'episodio nr. 3. E poi, come s'è già detto, ci sono i gastronomi, che sembrano prelevati direttamente dai menu *Zhengjao* e *jianjao*, citati nell'episodio nr. 5 (*Il leone corre sulla foglia di loto*), come il pollo *gong bao*, 1, 44; il *fenghuang*, 1, 96; i ravioli *Wonton*, *shuijiao* e *danjiao*, 5, 32.

Pressoché assenti gli inserti da altre lingue d'origine, anche se non manca qualche tocco di colore creato dagli sceneggiatori. Così nell'episodio dello sfruttatore nigeriano che si spaccia per stregone per tenere in schiavitù alcune giovani: "P-potente Bòkònnon*... io non sapevo..." glossato: "*stregone della magia nera nigeriana", 5, 11; "...sa come usare gli

¹⁹ <http://www.diegozilla.com> [24/10/13]: *Dieci cose che dovevo dirti su Long Wei*.

spiriti del *ju-ju**” glossato “* voodoo nigeriano”, 5, 50. Nello stesso episodio (nr. 5 *Il leone corre sulla foglia di loto*) sono anche attribuite al perfido Babatunde intere frasi nella sua lingua, sempre tradotte: “Ko soun ti o ya wa!” glossato “*ora niente potrà separarci”, 5, 13 ecc.

Tirando le somme, *Long Wei* contiene elementi di novità, sul versante narrativo e del linguaggio grafico, ma sembra un’occasione perduta per rinnovare la lingua del fumetto seriale e le sue ormai trite convenzioni. C’erano le premesse, date dall’ambientazione di una vicenda migratoria a Milano, cioè nel più grande e complesso cantiere di neoplurilinguismo dell’Italia di oggi, dove le dinamiche del contatto di più di un centinaio di lingue immigrate con le varietà dell’italiano e dei dialetti sono intense e diversificate²⁰. Ma forse siamo solo agli inizi di un percorso di rinnovamento, che non potrà ignorare le storie di carta di ‘nuovi italiani’ e le loro voci.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI E SITOGRAFICI

Albi di Long Wei citati

- nr. 1 *Il drago arrivò in un giorno di pioggia*
- nr. 3 *Il pugno dell’eterna primavera*
- nr. 5 *Il leone corre sulla foglia di loto*
- nr. 6 *Il tempio del drago scarlatto*
- nr. 7 *Lo scorpione domina sul regno dell’odio*
- nr. 10 *Gli artigli, l’uncino e il drago imprigionato*
- nr. 11 *La mano degli antenati riposa nel buio*
- nr. 12 *Le forme volano nel cielo a pezzi*

Studi critici

- Bagna, Carla, Monica Barni, e Massimo Vedovelli. 2007. *Italiano in contatto con lingue immigrate. Nuovi modelli e metodi per il neoplurilinguismo in Italia*. In *Minoranze linguistiche. Prospettive, strumenti, territori*, a cura di Carlo Consani e Paola Desideri, 270-290. Roma: Carocci.
- Barbieri, Daniele. 1991. *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani.
- Bazzanella, Carla. 1994. *Le facce del parlare. Un approccio pragmatico all’italiano parlato*. Firenze: La Nuova Italia.

²⁰ Cf. almeno Bagna, Barni, e Vedovelli 2007. Sulla situazione migratoria e linguistica a Milano, Morgana 2012 e l’annuale *dossier* di Caritas Ambrosiana.

- Brancato, Sergio. 1994. *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*. Roma: Data-news.
- Caprettini, Gian Paolo. 1970. "Grammatica del fumetto". *Strumenti critici* 4 (13): 318-326.
- Cartago, Gabriella, e Rosa Argenziano (in corso di stampa). *Lingua del graphic novel. "Primavera e autunni" di Ciaj Rocchi e Matteo Demonte*.
- Fofi, Goffredo. 2012. "L'unica forma d'arte figlia del nostro tempo". *Tirature '12*: 49-55.
- GRADIT. 2003. *Grande dizionario italiano dell'uso*, diretto da Tullio De Mauro, Torino, UTET, 2003, 6 voll. (volume di supplemento *Nuove parole italiane dell'uso*).
- Monti, Valerio. 2013. "I "Quaderni ucraini" di Igort. Analisi di un reportage a fumetti". *Italiano LinguaDue* 1: 243-294.
- Morgana, Silvia. 2004. "Lingua nelle nuvole. Considerazioni sul fumetto". In *Editori e piccoli lettori tra Otto e Novecento*, a cura di Luisa Finocchi e Ada Gigli Marchetti, 368-380. Milano: Franco Angeli.
- Morgana, Silvia. 2011. "Milano, Italiano di". In *Enciclopedia dell'italiano*, a cura di Raffaele Simone, vol. II, 885-888. Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana.
- Morgana, Silvia. 2012. *Storia linguistica di Milano*. Roma: Carocci.
- Morgana, Silvia. 2016a. "Nuvole variabili. Autori italiani di *graphic novel*". In *Il gusto della nostra lingua*, a cura di Silvia Morgana, 131-140. Firenze: Cesati.
- Morgana, Silvia. 2016b. "La lingua del fumetto". In *La lingua italiana e i mass media*, a cura di Ilaria Bonomi e Silvia Morgana, 221-255. Roma: Carocci (2003) (con bibliografia e testi commentati online).
- Nencioni, Giovanni. 1983. *Di scritto e di parlato. Discorsi linguistici*. Bologna: Zanichelli.
- Piotti, Mario. 2012. "Tra la Toscana e il West. Immagini di lingua nei fumetti Bonelli". In *Parole e immagini. Tra arte e comunicazione*, a cura di Ilaria Bonomi e Luca Clerici, 373-392. Torino: Accademia University Press.
- Rossi, Fabio. 2010. "Fumetti, lingua dei". In *Enciclopedia dell'italiano*, a cura di Raffaele Simone, vol. I, 537-540. Roma: Istituto dell'Enciclopedia italiana.
- Sebastiani, Andrea. 2003. "La lingua nella realtà composita dei fumetti". In *Quaderni dell'Osservatorio linguistico* 1: 316-344.
- Sebastiani, Andrea. 2009. "Quale sintassi per i graphic novel? Un fumetto verso il romanzo?". In *Sintassi storica e sincronica dell'italiano. Subordinazione, coordinazione, giustapposizione*, a cura di Angela Ferrari, vol. III, 1429-1445. Firenze: Cesati.
- Spinazzola, Vittorio, a cura di. 2012. *Tirature '12. Graphic novel. Letà adulta del fumetto*. Milano: il Saggiatore - Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori.
- Testa, Enrico. 1991. *Simulazione di parlato*. Firenze: Accademia della Crusca.

Sitografia

<http://www.cinamilano.it>

<http://www.nerdsrevenge.it>

<http://www.diegozilla.com>

<http://www.fumettologica.it>

<http://www.sparidinchioostro.com>