



Accademia della Crusca

L'italiano e i giovani

Come scusa? Non ti followo

a cura di Annalisa Nesi



LA LINGUA ITALIANA NEL MONDO
Nuova serie e-book



SETTIMANA
DELLA LINGUA
ITALIANA
NEL MONDO



Ministero degli Affari Esteri
e della Cooperazione Internazionale



Accademia della Crusca



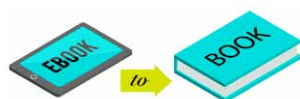
Accademia della Crusca

L'italiano e i giovani

Come scusa? Non ti followo

a cura di
Annalisa Nesi

goWare



L'ebook è molto di +
Seguici su facebook, e instagram

© 2022 Accademia della Crusca, Firenze – goWare, Firenze

ISBN 978-88-3363-xxx-x

LA LINGUA ITALIANA NEL MONDO. Nuova serie e-book

Nell'eventualità che illustrazioni di competenza altrui siano riprodotte in questo volume, l'editore è a disposizione degli aventi diritto che non si sono potuti reperire. L'editore porrà inoltre rimedio, in caso di cortese segnalazione, a eventuali non voluti errori e/o omissioni nei riferimenti relativi.

Nessuna parte del libro può essere riprodotta in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo senza l'autorizzazione dei proprietari dei diritti e dell'editore.

Accademia della Crusca
Via di Castello 46 – 50141 Firenze
+39 55 454277/8 – Fax +39 55 454279

Sito: www.accademiadellacrusca.it
Facebook: www.facebook.com/AccademiaCrusca
Twitter: www.twitter.com/AccademiaCrusca
YouTube: www.youtube.com/user/AccademiaCrusca
Contatti: www.accademiadellacrusca.it/it/contatta-la-crusca

Cura editoriale: Dalila Bachis
Realizzazione editoriale: goWare

Il libro è stato realizzato con il contributo del MAECI.

Il sottotitolo della SLIM 2022 è stato formulato dagli studenti della 2^a liceo della Scuola italiana di Montevideo, Uruguay, docente di riferimento Anna Monini, e presentato al concorso “Inventa il titolo della SLIM 2022”, indetto dall'Ufficio V e l'Ufficio IV della Direzione Generale per la Diplomazia Pubblica e Culturale (DGDP) del Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale (MAECI) e rivolto alle scuole italiane statali e paritarie all'estero, risultando vincitore fra 80 proposte.

Premessa

L'Accademia della Crusca, da diversi anni, in occasione della Settimana della Lingua Italiana nel mondo (SLIM), realizza un volume con la collaborazione e su incarico del Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale. Dal momento che la Comunità Europea ha rivolto l'attenzione alle nuove generazioni, motore del futuro, proclamando il 2022 Anno Europeo dei Giovani, con un programma di forte promozione a vari livelli, questa XXII edizione della SLIM ne ha raccolto lo stimolo scegliendo il tema *L'italiano e i giovani*. Come vedremo meglio, i diversi autori di questa raccolta di saggi si sono posti da angolature diverse sia analizzando il linguaggio dei giovani (LG), sia pensando ai giovani, dunque alla lingua per i giovani. Si è quindi posta attenzione alle nuove generazioni in quanto utenti attive della lingua, partecipi della didattica dell'italiano, motori di innovazione, creatrici di nuove forme.

E proprio sulla novità linguistica si basa il sottotitolo del volume: *Come scusa? Non ti followo*, formulato dagli studenti della seconda liceo della Scuola italiana di Montevideo, risultato vincitore al concorso "Inventa il titolo della SLIM 2022"^[1]. Sull'inglese *to follow* 'seguire' e, in particolare, 'seguire sui social network', si formano, oltre al calco semantico (per cui *seguire* amplia lo spettro dei suoi significati) e all'uso di *followers*, un verbo "italiano" della prima coniugazione, *followare* e il suo opposto *defolloware* 'smettere di seguire qualcuno sui social', che vanno a far numero con altri verbi costruiti allo stesso modo: *droppare* 'pubblicare, uscire, rilasciare', da *to drop* 'far cadere', *flexare* 'ostentare' da *to flex* 'ostentare' e altri ancora^[2]. Nel sottotitolo *Non ti followo*, vista la frase che lo precede, il contesto situazionale potrebbe non essere quello della socializzazione in rete, ma un trasferimento del verbo nell'oralità o nella scrittura con il semplice significato di 'non ti seguo', 'non ho capito'^[3].

^[1] Si vedano i dettagli nel colophon. Il bando, pubblicato il 25 marzo 2022, ha avuto successo con l'adesione di oltre 30 classi di scuole italiane all'estero, che hanno proposto spesso più titoli.

^[2] Si veda la scheda di Raffaella Setti: <https://www.accademiadellacrusca.it/it/consulenza/appuntamentare-efficientare-scadenzare-bloggare-googlare-postare-ma-quantu-nuovi-verbi-in-are-e-alcuni-sostantivi-in-aggio/1203>.

^[3] Per non appesantire la premessa, non si rinvia agli articoli di questo volume quando si riportano parole o espressioni che i diversi autori hanno trattato; si è comunque tenuto conto di quanto scritto dai colleghi. Il lettore ha a disposizione l'*Indice delle parole* per ritrovare i luoghi precisi di ciascuna trattazione.

Nella lingua, del resto, i movimenti in diverse direzioni sono noti: si passa dall'oralità alla scrittura e viceversa, parole legate a un particolare ambito e a uno specifico gruppo di utenti entrano nella lingua comune, si accreditano al di là del significato tecnico o possono entrare di nuovo in un diverso settore specialistico. Prendiamo un caso ad esempio: *rollare/rullare* 'arrotolare', entrato nell'italiano dal francese *rouler* all'inizio dell'Ottocento. Lasciamo da parte altri significati per dedicarci all'azione di 'avvolgere strettamente qualcosa in forma di rotolo', che troviamo come termine tecnico, marinaresco (*rollare una tenda, una branda*) e gastronomico, anche nella variante *rulare* e *rolare*, con il derivato *rollata, rolatina* ' involto di carne farcito', adattamento all'italiano del francese *roulé*, meno comune rispetto a *rollé*, allineato all'italiano solo graficamente. *Rollare*, con la diffusione della cucina giapponese, pare avere oggi acquisito una buona vitalità: *il robot che rolla il sushi* ci viene in aiuto, e, caso mai, si può ricorrere a un tutorial in rete, *come rollare un sushi*. Ma i dizionari registrano *rollare* in primo luogo per 'fare' *una sigaretta* arrotolando la cartina contenente il tabacco (poi *una canna, uno spinello*) espressione che ha ormai perso l'etichetta di gergale, ed è da considerare familiare, o addirittura comune, vista la crescita dei fumatori di tabacco che *si fanno una sigaretta* invece di estrarne una dal pacchetto. Non senza una spinta dell'inglese *to roll the dice*, nel linguaggio dei videogiochi *rollare* vale 'lanciare un dado', ma forse in questo caso si lega di più all'idea di 'rotolare' che a quella di 'arrotolare'. Tornando al *followare* del sottotitolo, il percorso potrebbe essere assimilabile a quello di *blastare* 'distruggere, far saltare in aria' con il senso figurato di 'prendere in giro, deridere, attaccare, zittire' e *bannare* 'escludere un utente da una comunità social per avere violato le regole', dall'inglese *ban* 'interdizione', fra i neologismi registrati da Treccani, rispettivamente nel 2018 e nel 2012^[4], che, dall'uso nei social come tecnicismi, passano nella comunicazione orale o scritta dei giovani, fino a rimbalzare sui media.

Nella raccolta compaiono autori che hanno fatto la storia degli studi sul linguaggio giovanile, come Lorenzo Coveri e Michele Cortelazzo, cui si deve il monitoraggio costante del cambiamento linguistico generazionale e un gran numero di pubblicazioni, compresi articoli di sintesi^[5]. A proposito dell'osservazione costante, si segnala il fenomeno del "parlare in corsivo", descritto da Luca Bellone: «una sorta di stile orale

[4] Cfr. [https://www.treccani.it/vocabolario/blastare_\(Neologismi\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/blastare_(Neologismi)/); [https://www.treccani.it/enciclopedia/bannare_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/bannare_(Lessico-del-XXI-Secolo)/). Si veda anche Vera Gheno, *Blastare? No, grazie* in "Italiano digitale. La rivista della Crusca in Rete", IX, 2019/2 (aprile-giugno), pp. 86-88, <https://id.academiadellacrusca.org/articoli/blastare-no-grazie/289>.

[5] Si segnalano: un primo approccio al rapporto fra lingua e generazioni, di Lorenzo Coveri, 251. *Sprache und Generationen / Lingua e età*, in Günter Holtus, Michael Metzeltin, Christian Schmitt (hrsg.), *Lexikon der Romanistischen Linguistik (LRL), Band IV. Italienisch, Korsisch, Sardisch*, Tübingen, Niemeyer, 1988, pp. 237-246; fra i lavori di sintesi, Michele A. Cortelazzo, *Il parlato giovanile*, in Luca Serianni, Pietro Trifone (a cura di), *Storia della lingua italiana, 2. Scritto e parlato*, Torino, Einaudi, 1994, pp. 291-317, e il più recente Michele A. Cortelazzo, *Giovanile, linguaggio*, in *Enciclopedia dell'Italiano*, diretta da Raffaele Simone, con la collaborazione di Gaetano Berruto, Paolo D'Achille, 2 voll., Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, vol. I, 2010, pp. 583-586, anche in https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/.

assai popolare nei video degli adolescenti su TikTok, nato verosimilmente per parodiare l'inflessione milanese propria di molti *influencer*» (p. 30), di cui si è occupato anche Coveri in una breve ma significativa nota "estiva"^[6].

La storia degli studi sul LG, ripercorsa qui in diversi articoli, comincia sostanzialmente con iniziative di riflessione collettiva, che possiamo considerare fondanti e che è significativo ricordare. La prima è l'incontro a Villa Vigoni, sede del "Centro italo-tedesco per il dialogo europeo", nell'aprile del 1989, che, andando oltre lo scambio bilaterale, affronta l'oggetto di studio guardando a un orizzonte più ampio, perché «la lingua dei giovani non è più da considerare come fenomeno limitato all'area nazionale, ma sta per acquistare una dimensione senz'altro sovranazionale». Così scrive Edgar Radtke, linguista tedesco e specialista, fra l'altro, di LG, nella premessa al volume da lui curato, che raccoglie i contributi di tutti gli intervenuti^[7] e in cui si discute sulla definizione della lingua dei giovani, sulla necessità di affrontare il tema in modo interdisciplinare, sulla nascita e l'ambiente sociolinguistico di proliferazione. L'argomento è di punta nella ricerca perché siamo alla fine degli anni Ottanta, decennio che ha visto un grande incremento del LG, in ripresa già negli anni Settanta, con i diversi gruppi giovanili (paninari, punk, dark, ecc.), e che, nella divisione in fasi proposta da Michele Cortelazzo, corrisponde alla quarta fase, «il post-moderno degli anni Ottanta» (p. 14). Nel marzo 1991 viene organizzato all'università di Trento un seminario che conclude le attività di indagine sul LG svolte negli anni accademici 1989/90, 1990/91 alle università di Trento e di Genova. L'anno seguente escono gli atti, a cura di Emanuele Banfi e Alberto A. Sobrero, con il titolo *Il linguaggio giovanile*, in cui compaiono i contributi di studiosi che, per la maggior parte, costituiranno il nucleo storico degli specialisti di settore^[8].

Sugli scritti di questi autori e di altri che si sono dedicati successivamente a questo tema affrontandolo in sintonia con i cambiamenti avvenuti in ambito sociale^[9],

[6] Lorenzo Coveri, *Parlare (in) corsivo*, 18 luglio 2022, https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/corsivo.html.

[7] Edgar Radtke (hrsg.), *La lingua dei giovani*, Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1993; la citazione è a p. VII.

[8] Emanuele Banfi, Alberto A. Sobrero (a cura di), *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole invenzioni gioco*, Roma-Bari, Laterza 1992. Dal frontespizio si ricavano i nomi dei partecipanti, che si elencano per aiutare il lettore a seguirne i successivi lavori: Emanuele Banfi, Ivano Bison, Lorenzo Coveri, Michele A. Cortelazzo, Simona Finessi, Marino Livolsi, Alberto M. Mioni, Edgar Radtke, Antonio Ricci, Alberto A. Sobrero. Per la maggior parte si tratta di linguisti, ma tra loro c'è anche Ricci, autore di programmi televisivi, fra i quali ricordiamo *Drive in*, in onda dal 1983 al 1988, che larga parte ebbe nel rimbalzare tormentoni e nel mettere in primo piano innovazioni linguistiche.

[9] Ci si limita a citare Gianna Marcato (a cura di), *Giovani, lingue e dialetti*, Atti del Convegno di Sappada/Plodn, Belluno, 29 giugno - 3 luglio 2005, Padova, Unipress, 2006. Marcato, oltre al merito di aver riunito oltre sessanta studiosi, ha certamente quello di avere posto l'attenzione sulla complessità del LG nel quadro generale della realtà linguistica italiana del momento e nel diverso comporsi dei legami con la lingua e con i dialetti, e di aver colto le potenzialità del tema per aprire la riflessione «sulla lingua, sugli apparati epistemologici della linguistica, sulle modalità di discussione dei dati

si sono formati i più giovani autori del volume, come Luca Bellone, fino ai ricercatori dell'ultima generazione, come Kevin De Vecchis, Luisa di Valvasone, Lucia Francalanci, senz'altro vicinissimi per cronologia e per "pratica" al fenomeno nella dimensione del contemporaneo. Cortelazzo e Bellone ci offrono un panorama ampio del LG in stretta connessione con i cambiamenti socio-economici e con i gruppi giovanili legati sociolinguisticamente alla realtà del momento "in cui sono giovani": se Cortelazzo nella sua partizione del fenomeno in fasi, individua la settima, coincidente con il nuovo millennio, come caratterizzata dall'uso intensivo dei social («La confluenza nella lingua dei social», pp. 14-15), Bellone ce ne offre una conferma con l'analisi puntuale di un'ampia casistica, tratta da dati escussi di recente (2020-2022).

De Vecchis ribalta la prospettiva ponendosi dalla parte di chi è al di fuori del "gruppo", cioè i non più giovani, per studiare, traendo esempi dalla rete, la loro percezione di parole ed espressioni avvertite come appartenenti al LG. Si sposta su un aspetto di grande attualità Lucia Francalanci che, trattando del linguaggio videoludico, di cui è un'esperta, orienta la nostra attenzione sui giocatori che costituiscono un gruppo numericamente consistente («diversi milioni di italiani»), formato non solo da giovani e adolescenti «[...] molti dei quali giocano online e in contesti multigiocatore, servendosi di uno specifico linguaggio condiviso dalla comunità videoludica» (p. 100). Questo aspetto complica l'analisi, che, tuttavia, mette in evidenza elementi lessicali intergenerazionali ed elementi nuovi, legati alle recenti tecnologie, dando conto anche della permeabilità fra ambiti specialistici diversi.

Per quanto riguarda Patrizia Bertini Malgarini e Marzia Caria, l'invito a partecipare al volume è legato all'interesse suscitato dal progetto di ricerca *Bella ci!*, iniziato nell'anno accademico 2016/17 presso l'università LUMSA, che vede l'una responsabile dell'impresa, l'altra coordinatrice, con un gruppo di lavoro costituito da Manuel Favaro e dagli studenti della stessa LUMSA e della Sapienza di Roma. Il gruppo ha portato avanti un'indagine che potremmo dire dall'interno, cioè condotta dagli stessi studenti sulla base della loro competenza e sulle loro produzioni linguistiche. Ne è risultato un glossario, uscito nel 2017, successivamente incrementato anche da contributi esterni, cioè da quanti hanno partecipato compilando un format in rete, che è stato nuovamente edito nel 2019^[10] e va ad affiancare altre raccolte impostate diversamente^[11]. Risale al 2004 il dizionario *Scrostati gaggio!* di Renzo Ambrogio e Giovanni Casalegno^[12], che affronta il LG in chiave diacronica, raccogliendo da fonti eterogenee (letteratura, stampa, testi musicali, rete) la documentazione per le parole messe a lemma, con attenzione alla cronologia delle attestazioni e all'evoluzione dei significati. È più recente

della dialettologia della sociolinguistica» (dall'inizio della *Prefazione, Complessità e frammentarietà dei repertori linguistici giovanili*).

^[10] Lorenzo Maria Lucenti, Jacopo Montanari, *Bella ci! Piccolo glossario di una lingua sbalconata*, Alghero, Edicions de l'Alguer 2019 [1a ed. 2017].

^[11] Già Michele Cortelazzo nel suo *LinguaGiovani* si avvaleva di segnalazioni esterne.

^[12] Renzo Ambrogio, Giovanni Casalegno, *Scrostati gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET, 2004.

Slangopedia, uscito nel 2015 e disponibile in rete^[13], che, però, inizia la sua raccolta nel 1998: è un'iniziativa del settimanale *L'Espresso*, a cui si può contribuire inviando le parole per mail e, addirittura, con messaggi vocali o video. Pare così distante *Pesta duro e vai tranquillo* di Gian Ruggero Manzoni ed Emilio Damonte^[14], cui Manzoni darà un seguito esplorando il LG di fine millennio con la raccolta *Peso vero sclero*^[15], compilato, questa volta, col diretto coinvolgimento dei suoi allievi di tutta Italia, partecipanti a lezioni stage letture poetiche, che:

si sono mobilitati alla grande, e per un fattore di stima e di affetto, si sono prodigati nell'aiutarmi. Per mesi mi sono giunti fax, lettere, telefonate, cartoline, telegrammi, foglietti unti e masticati che testimoniano una creatività che non si vuole rassegnare.

Come per le raccolte citate in precedenza, i giovani si fanno volentieri coinvolgere perché possono così collaborare in prima persona (oggi con maggior facilità per mezzo della rete) a documentare e a contribuire all'analisi in una speciale "autobiografia linguistica".

Anche per lo studio della canzone, veicolo di diffusione della lingua in un contesto di dialettologia, come sottolinea Tullio De Mauro nella prefazione a *Storia della canzone italiana* di Gianni Borgna^[16], poi divenuta specchio di lingua e luogo di creazione poetica, una tappa importante vede i giovani in attività: *La lingua cantata*, curata dallo stesso Borgna e da Luca Serianni^[17], frutto dell'attività seminariale di studenti della Sapienza di Roma, innesca un meccanismo virtuoso che passa dal coinvolgimento di studenti della scuola media, per approdare a *Versi Rock*^[18] che risponde, come scrive Giuseppe Antonelli, «all'esigenza di soffermare l'attenzione sulle tendenze che più di recente hanno dominato la scena musicale»^[19], cioè, come recita il sottotitolo, *La lingua della canzone italiana negli anni '80 e '90*.

Su quest'ultimo aspetto del LG si incentrano gli articoli di Lorenzo Coveri e di Luisa di Valvasone, il primo in una prospettiva di ampio respiro che ricostruisce il passato della lingua della canzone fino ad arrivare ai nostri tempi, il secondo, dopo una breve introduzione sul rap, si concentra sull'analisi dei testi di un solo autore al suo primo album, uscito nel gennaio 2022: il rapper/trapper Sick Luke (pseudonimo di Luca An-

[13] Maria Simonetti, *Slangopedia. Dizionario dei gerghi giovanili*, Introduzione di Valerio Magrelli, Viterbo, Stampa Alternativa, 2015; <https://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia/>.

[14] Gian Ruggero Manzoni, Emilio Damonte, *Pesta duro e vai tranquillo. Dizionario del linguaggio giovanile*, Milano, Feltrinelli, 1980.

[15] Gian Ruggero Manzoni, *Peso vero sclero. Dizionario del linguaggio giovanile di fine millennio*, Milano, Il Saggiatore, 1997.

[16] Gianni Borgna, *Storia della canzone italiana*, Roma-Bari, Laterza, 1985.

[17] Gianni Borgna, Luca Serianni (a cura di), *La lingua cantata. L'italiano nella canzone d'autore dagli anni '30 ad oggi*, Roma, Garamond, 1995.

[18] Accademia degli Scrausi, *Versi Rock. La lingua della canzone italiana negli anni '80 e '90*, con introduzione di Sandro Veronesi, Milano, Rizzoli, 1996.

[19] Giuseppe Antonelli, *Premessa*, ivi, pp 21-26, a p. 22, a cui si rinvia per l'inquadramento dell'iniziativa e per le informazioni sull'Accademia degli Scrausi, disponibili anche su Facebook.

tonio Barker). Coveri e di Valvasone rappresentano, rispettivamente, la sempre attiva e acuta riflessione linguistica di uno studioso navigato, che non lascia il suo punto di osservazione, e la competente analisi di una giovane studiosa, che è tutta immersa nel suo tempo. Il risultato è un dialogo interessante.

La prima parte di questa raccolta, dove è preminente l'attenzione al LG, è seguita da articoli che suggeriscono percorsi orientati verso la lingua italiana; sono dunque al centro quelli che ci sono sembrati temi di sicura importanza: la didattica dell'italiano, il lessico tecnico professionale e alcuni aspetti della letteratura contemporanea. Gli studenti, nel corso della loro formazione scolastica, sono abituati a incontrare lo studio della loro lingua e insegnanti che si impegnano a consolidare le loro competenze linguistiche e comunicative, aggiornandosi continuamente, proponendo nuovi approcci didattici. E in quest'ultima direzione vanno gli articoli di Cristiana De Santis e Daniele D'Aguanno. De Santis offre ai lettori e, in particolare, agli insegnanti con cui ha una consuetudine al dialogo e alla formazione, una riflessione di ampio respiro sull'insegnamento dell'italiano, centrata sul metodo e sull'uso degli strumenti, dove è forte l'ancoraggio al testo, che nel caso di quello poetico parte dalla lettura, dalla parola che risuona: «chiediamo ai nostri studenti una prima impressione, legata prima all'ascolto e poi alla visione del testo sulla pagina. Diamo loro la possibilità di declamare a loro volta il testo, di ricostruire il "rito sonoro" da cui è nato, con voce e corpo insieme, passandosi la parola "come se fosse un ritmo"» (p. 121). Il pensiero va rapido a *Il verso giusto. 100 poesie*, uscito da appena due anni, di Luca Serianni^[20], troppo presto sottratto alla comunità scientifica e alla scuola cui ha sempre dedicato la sua attenzione, orientando la didattica dell'italiano. I testi sono scelti secondo la sua straordinaria competenza, la sua acuta sensibilità e con innovazione. Il pensiero è rivolto anche all'insegnamento, su cui si sofferma nelle diverse interviste sul libro.

E se ritroviamo gli insegnamenti e le citazioni degli studi di Luca Serianni in quasi tutti gli articoli di questa raccolta, nella lettera sulla didattica di Daniele D'Aguanno, indirizzata agli studenti, a proposito dei cambi di registro inerenti alla buona gestione del repertorio della lingua (punto fondamentale dell'addestramento linguistico e comunicativo), l'autore si affida a un principio fondamentale espresso da Serianni: «Ciò che è importante capire a scuola è che i cambiamenti di valore nel repertorio linguistico [...] non possono deciderli né i vostri professori, né i professori dell'università, né qualche istituzione. Li decide quello che Luca Serianni (2004: 102) ha chiamato "il comune sentimento della lingua", ovvero la norma sociale, il giudizio che su questi tratti dà la comunità dei parlanti italiani istruiti in base al loro uso attuale» (p. 136).

Nella didattica di tutte le discipline l'apprendimento del lessico tecnico è fondamentale e il compito viene assolto dai docenti delle singole materie anche, si spera, in collaborazione con i docenti di italiano, perché non si dovrebbero soltanto imparare tecnicismi (senza i quali certo non si può "lavorare"), ma piuttosto approfondire la conoscenza della storia del lessico specifico con i mutamenti di significato, con le parole di lungo corso e con quelle che si perdono, con i neologismi. La storia di un mestiere,

[20] Luca Serianni, *Il verso giusto. 100 poesie*, Roma-Bari, Laterza, 2020.

di un'arte si rispecchia nelle parole che sono espressione di una tradizione, una volta trasmessa anche solo oralmente. Considerando che i giovani si accostano a professioni fortemente legate all'eccellenza italiana, come l'arte culinaria e la moda, si sono coinvolti due linguisti specializzati in questi due ambiti per supportare i giovani interessati nella conoscenza del lessico tecnico. Monica Alba si rivolge agli "aspiranti chef" per sostenere l'apprendimento della terminologia scegliendo di trattare lo spessore storico di molte voci; Giuseppe Sergio, si muove nell'ambito della moda con un ampio excursus che tiene ben stretto lo stile delle diverse generazioni di giovani con il lessico che lo esprime. Dunque tecnicismi dell'italiano "per" utilità dei giovani.

Per toccare più aspetti dell'italiano si è voluta includere la scrittura letteraria di cui Lucia Faienza e il tandem Gabriella Cartago - Jacopo Ferrari si occupano fermandosi su due temi cruciali, da segnalare ai lettori: i giovani scrittori e gli scrittori della migrazione. Faienza precisa che nella produzione letteraria dell'ultimo ventennio si deve tener conto che, per la dilatazione temporale dell'idea di giovane, sono da includere scrittori di età compresa fra i venti e i quarant'anni; fra i vari aspetti considerati, inclusi i meccanismi dell'editoria, all'interno di un quadro di riferimento efficacemente sintetico, l'autrice ricostruisce la storia della letteratura in chiave generazionale, sottolineando i mutamenti e individuandone le cause, in un confronto fra il presente e un passato molto prossimo^[21].

Cartago e Ferrari, partendo dalla rappresentazione nel cinema del parlato degli immigrati, approdano all'italiano di scrittori non madrelingua^[22]. Fenomeno più recente in Italia che in altri paesi, è uno dei soggetti studiati da Cartago (si rinvia alla bibliografia in coda all'articolo, pubblicato in rete all'inizio dell'anno, nella rubrica di Crusca "Il tema del mese"^[23]). Del contributo di Cartago e Ferrari si segnala quella che, a nostro avviso, è la messa in luce, con la puntuale citazione degli autori, della differenza sostanziale fra scrittori di prima e di seconda generazione:

Nelle seconde generazioni, invece, si assiste a un cambio di paradigma, perché non ci sono mai curatori né coautori italiani, non ci sono giornalisti o scrittori o insegnanti che accompagnano

^[21] Si segnala a questo riguardo e nell'ambito di una consistente produzione citata anche dall'autrice, la ricostruzione di Massimo Arcangeli che arriva all'inizio del secondo millennio partendo dalla metà del secolo scorso: *Giovani scrittori, scritture giovani. Ribelli, sognatori, cannibali, "bad girls"*, Carocci, Roma, 2007.

^[22] Si segnalano il precoce interesse dell'Accademia con due pubblicazioni: Nicoletta Maraschio, Domenico De Martino, Giulia Stanchina (a cura di), *L'italiano degli altri*, Atti della quarta edizione della *Piazza delle Lingue* (27-31 maggio 2010), Firenze, Accademia della Crusca, 2011 e, per la SLIM 2010, Anna Antonini, Marco Biffi et alii, *La lingua degli altri*, Firenze, Le Lettere 2010.

^[23] Gabriella Cartago, Marco Biffi, *La lingua degli altri. L'italiano degli scrittori non madrelingua*, 8 gennaio 2022, <https://accademiadellacrusca.it/it/contenuti/la-lingua-degli-altri-l-italiano-degli-scrittori-non-madrelingua/19526>. Si segnala anche la presenza, negli "Scaffali digitali" del sito dell'Accademia, della BASILI-LIMM Banca dati degli Scrittori Immigrati in Lingua Italiana e della Letteratura Italiana della Migrazione Mondiale, fondata da Armando Gnisci (1946-2019), <https://www.basili-limm.it/>.

l'autore o l'autrice nella stesura del testo al fine di legittimarlo. La motivazione è anzitutto linguistica, data la totale autonomia di queste scrittrici e questi scrittori in fatto di lingua italiana, ma sarà forse da cercare anche nel diverso atteggiamento degli editori: l'autenticità del racconto è tale proprio se gli autori non hanno "accompagnatori" madrelingua, a dimostrazione del loro essere linguisticamente e culturalmente italiani, che stride con il loro non avere cittadinanza italiana e non essere riconosciuti come pienamente italiani. (p. 196)

Infine, è sembrato utile agevolare il lettore nel reperimento delle parole analizzate o citate nel corso del volume, corredandolo di un *Indice delle parole e degli acronimi*, un elenco in ordine alfabetico che permette di raggiungere la pagina o le pagine dove la parola o l'acronimo si trovano. Non comprende solo il lessico del linguaggio giovanile contemporaneo e del passato, per quanto questo sia decisamente preponderante, ma anche il lessico di altri ambiti, dalle diverse attività in rete alla musica, dalla moda alla cucina. Non è un glossario, dato che non compare il significato dei lemmi, ma aiuta a reperirlo; visto nel suo insieme, dà un'indicazione della ricorrenza delle parole nei diversi articoli, segno di un'attenzione particolare ora alle innovazioni recenti, ora a quanto si può avere di sedimentato nella lingua. Nel caso di parole che caratterizzano il LG, la maggiore ricorrenza nell'indice ne sottolinea la rappresentatività e l'importanza nel quadro generale di un fenomeno trattato da più studiosi. Prendo ad esempio *bro(ther)* 'fratello' che estende il significato a 'compagno, amico', impiegato anche in funzione allocutiva, in uso fra appartenenti allo stesso gruppo, e *bella!* (*bella zi'*, *bella bro'*, *bella raga*), saluto marcato generazionalmente. Il primo caso è presente una ventina di volte, fra citazioni e analisi, negli articoli degli studiosi che danno una visione panoramica del LG (Bellone, Bertini Malgarini, Caria, De Vecchis) e di quelli che si occupano di LG nella canzone (Coveri, di Valvasone). *Bro(ther)*, che proviene dall'angloamericano, si accredita, per l'appunto, nella lingua del rap e viene registrato già dal 2000:

Nella lingua del rap, fratello, nel senso estensivo di amico, persona che condivide stile, idee musicali e modi di vita del rapper e idee sul suo ruolo; usato anche come semplice allocutivo generico, viene talvolta ripreso nel linguaggio giovanile, in cui è preferito il calco *fra'* (o *frate'*)^[24].

E a proposito del calco, di cui anche si tratta in diversi articoli, le prime attestazioni sono degli ultimi anni Novanta, sempre in ambito musicale.

Il saluto *bella*, seppure possa condividere con il precedente il veicolo di diffusione, con molta probabilità i testi del rap, è un caso di uso locale che raggiunge tutta la nazione. Alla presenza emblematica nel titolo del saggio di Maria Silvia Rati, *In Calabria dicono bella*^[25] e in quello del già citato glossario *Bella ci!*, fa eco *Bella ma'* che "debutta" su RAI2 in settembre come titolo scelto di una trasmissione di Pierluigi Diaco in cui si sfidano, in «quiz di cultura generale e challenge creative, da realizzare utilizzando

^[24] https://www.treccani.it/vocabolario/bro_%28Neologismi%29/.

^[25] Maria Silvia Rati, *In Calabria dicono bella. Indagini sul parlato giovanile di Reggio Calabria*, Roma, Società Editrice Romana, 2014.

TikTok, Instagram e Facebook», una squadra con 10 rappresentanti della generazione Z e 10 boomer^[26]. Ecco ancora un fenomeno di rimbalzo che amplificherà il già comune *bella*.

Per chiudere in linea con l'apertura, ancora due parole sui titoli: ne sono stati citati diversi che, indipendentemente dal tipo di pubblicazione (scientifica, divulgativa, ecc.), hanno un carattere in comune, l'uso di una parola o frase tratta dal LG^[27]. Elemento attraente e insieme segnale anticipatore del contenuto, può dare un'indicazione cronologica. Infatti, il LG è sottoposto a un continuo rinnovamento, anche per la necessità di distinguersi che un gruppo giovanile ha nei confronti di quello che lo precede per età, così che le espressioni hanno un «carattere fortemente effimero»^[28].

E se il dizionario di Ambrogio e Casalegno permette di datare l'ingresso di una parola, solo il costante monitoraggio può intercettarne la fortuna o l'abbandono, del resto come per il lessico in genere, solo che in questo ambito la velocità di cambiamento è più alta.

Annalisa Nesi

^[26] <https://www.tvblog.it/post/bella-ma-rai2-pierluigi-diacio-anticipazioni>.

^[27] Anche dalla bibliografia citata dai nostri autori possiamo trarre qualche esempio: Luca Bellone, Zero sbatta, zi'!: *novità dal linguaggio giovanile torinese contemporaneo*, in «Bollettino dell'Atlante Linguistico Italiano», XLII, 2018, pp. 35-65; Patrizia Bertini Malgarini, Marzia Caria, *Ma stai zitto bufu! Parole dell'odio nel linguaggio giovanile*, in *Les idéologies linguistiques: langues et dialectes dans les medias traditionnels et nouveaux*, ed. by A. Pano Alamán, F. Ruggiano, O. Walsh, Peter Lang, Berlin, 2021, pp. 435-463.

^[28] Michele A. Cortelazzo, *Giovanile, linguaggio*, in *Enciclopedia dell'Italiano*, diretta da Raffaele Simone, cit. alla nota 5.

Una nuova fase della storia del lessico giovanile

MICHELE A. CORTELAZZO

1. Il lessico giovanile degli anni Venti

Nel sito del quotidiano «la Repubblica» è apparso il 17 marzo 2022 un articolo di Emanuele Capone dal titolo *Crush, bando e il resto dello slang anti-boomer dei social network*, che illustra una decina di parole, individuate in Internet, «che gli adulti fanno fatica a capire e invece i ragazzini usano come fossero la loro seconda lingua».

Non sempre gli articoli giornalistici relativi al linguaggio giovanile rappresentano una fonte attendibile di dati rappresentativi dell'uso dei giovani; ma possono essere una testimonianza interessante di cosa un parlante interessato a fatti di costume linguistico identifica come voce del linguaggio giovanile. Al giorno d'oggi c'è, però, qualche motivo in più per prendere in considerazione fonti come quella citata: il fervore di ricerche sul linguaggio giovanile, che ha caratterizzato particolarmente gli anni Novanta del secolo scorso, si è notevolmente affievolito (come conseguenza, anticipo subito una delle riflessioni di fondo di questo mio contributo, di un affievolimento dell'interesse dei giovani per la creatività verbale). In questo quadro, anche le osservazioni giornalistiche possono essere utili, e certamente interessanti per identificare cosa oggi viene percepito come lessico peculiare dei giovani.

Ecco, dunque, un manipolo di parole considerate tipiche dei giovani del 2022, con le spiegazioni semantiche presenti nell'articolo (che presento qui con la riformulazione dello stile brillante del giornalista, il taglio di alcuni dettagli e l'inserimento di qualche precisazione):

bando: scorciamento dell'inglese *abandoned house*, indica una casa abbandonata, in genere in una zona degradata della città, dove si riuniscono gruppi di giovani.

cringe: vale 'imbarazzante', per esempio a proposito di *meme*, ma anche di situazioni, frasi, comportamenti che, soprattutto nel momento in cui diventano pubblici perché pubblicati nei social, diventano imbarazzanti e creano un qualche disagio; l'aggettivo può essere riferito anche alla persona che produce *meme* o frasi o che realizza tali situazioni o comportamenti.

crush: indica la persona per cui si prova attrazione ed è voce tratta per sineddoche dall'inglese *crush* 'cotta, infatuazione'.

droppare: diffuso nei social network, e in particolare su Instagram, nel senso di 'condividere un'immagine'.

floppare: sempre in riferimento ai social network, e in particolare a TikTok, vale ‘non avere successo’ (in riferimento a un post o a un video che raccoglie un numero deludente di like).

millennial: designa le persone nate negli anni Ottanta e Novanta del Novecento (più precisamente tra il 1981 e il 1995 o 1996), che hanno quindi compiuto vent’anni nel primo quindicennio del XXI secolo.

pov: sigla di *point-of-view* ‘punto di vista’, e indica un video girato secondo una prospettiva soggettiva, che fa vedere la scena attraverso gli occhi di uno dei protagonisti (per esempio, in un video *pov* di un’insegnante, si vedrà la classe inquadrata dalla cattedra). Così, chi guarda il video può immedesimarsi nella scena. Questa denominazione è oggi particolarmente frequente in riferimento ai video girati con questa tecnica e caricati nei social, soprattutto in TikTok.

stitchare: indica una delle azioni possibili in TikTok, quella di tagliare delle scene, di durata limitata, dai video di altri utenti e incollarle in un proprio video.

trend: indica i video adatti a essere imitati e riprodotti, che un utente propone ai suoi followers, e in generale a tutti gli altri utenti sul social.

2. Qualche approfondimento lessicografico

Le voci citate meritano qualche approfondimento, per integrare le informazioni di base date finora con altri riferimenti che possono aiutarci a contestualizzarne uso e origine.

bando: la voce si è diffusa nell’estate del 2020, grazie al successo della omonima canzone della giovane rapper spezzina Anna (Anna Pepe): «Ehi Anna / Ci beccavamo nel bando, sopra il booster / (...) Bando, sopra il booster / Anna fattura e no, non parlo di buste / Mando tutto io, svuota il freezer». Nello slang americano *bando* indica un edificio abbandonato, nel quale si realizzano attività illegali, soprattutto produzione e spaccio di narcotici. Anche in inglese l’espressione, databile al 2012, deve la sua diffusione a un gruppo rap, i Migos, che in un brano anch’esso denominato *Bando* rappresentano quello che avviene in quelle case. In italiano, al di là dei riferimenti diretti al brano di successo di Anna, non sono frequenti le occorrenze della parola.

cringe: Luisa di Valvasone (2021) ha dedicato un’ampia nota a questa parola nella rivista dell’Accademia della Crusca «Italiano digitale». La prima attestazione è stata individuata nel 2011 (ma ha ancora la forma della citazione di una parola di un’altra lingua: «Gli americani catalogherebbero il tipo di commedia che ho scelto nel filone *cringe* che letteralmente significa accucciarsi e sta ad indicare una comicità ‘imbarazzante’, tutta drammaturgicamente incentrata e messa in scena su *gag* a ripetizione che portano avanti la storia»). In forma autonoma, la voce inizia a diffondersi già nell’anno successivo, ma una diffusione più ampia, nell’ambito del web e dei social, viene fatta risalire agli anni 2015-2016, quando nasce la moda di caricare su YouTube video intitolati “Try

not to cringe”, nei quali erano riprese situazioni ridicole o imbarazzanti. Secondo alcune testimonianze reperite in rete, avrebbe contribuito a questa diffusione l’uso che della parola ha fatto il gruppo musicale milanese dei Tropea.

Il successo dell’espressione è testimoniato dalla creazione di derivati, con elementi suffissali italiani (il cui uso si è espanso a partire dal 2019-2020), a cominciare dal sostantivo *cringiata*, nel senso di ‘ciò che è imbarazzante’ o di ‘ciò che genera imbarazzo’ o dal verbo *cringiare*, ‘provare imbarazzo’ o ‘suscitare imbarazzo’ (viene segnalata, come prevalente, la forma pronominale: «Nulla mi cringia di più delle battaglie politiche sulle emoji»). Documentato il superlativo *cringissimo* e il participio presente (con valore aggettivale) *cringiante*.

crush: in inglese, il significato di ‘cotta, infatuazione’, originato nello slang americano, risale alla seconda metà dell’Ottocento; ma viene tuttora sentito come appartenente allo slang e come voce recente. Con questo alone connotativo la voce si è trasferita in italiano. L’uso di un anglicismo come *crush*, rispetto a voci italiane anche di connotazione (semi)gergale, fa sì che si possa far riferimento a una persona di cui si è infatuati non solo senza indicarne il nome, ma anche senza indicarne il genere (evitando così, se non si desidera farlo, di esplicitare le proprie inclinazioni sessuali). È attestato anche il verbo *crushare*.

droppare: dai significati primari del verbo *to drop*, ‘cadere a gocce’ (e, transitivamente, ‘far cadere a gocce’), ma anche, più generalmente, ‘cadere’ e ‘lasciar cadere’, si è sviluppato in inglese, negli anni Ottanta del Novecento, il significato di ‘far uscire’ un film o un disco. L’uso italiano, riferito alla pubblicazione di una foto su Instagram, è verosimilmente un’estensione di questa accezione. Meno convincente, anche se semanticamente plausibile, è il riferimento al modo con cui si condividono contenuti visuali nei social, trascinandoli e rilasciandoli.

Il verbo ha avuto un’ampia diffusione nell’estate del 2021, quando su Instagram è stata lanciata la sfida (alla quale hanno risposto circa 600.000 utenti): «Foto estate 2021, chi non la droppa avrà un’estate orribile».

L’ampio spettro semantico della voce inglese si riflette nella molteplicità di ingressi della voce nel lessico giovanile. Ambrogio e Casalegno (2004) ne registrano due valori: ‘cessare di frequentare un corso all’università, toglierlo dal piano di studi’ e ‘spargere, diffondere’ (con riferimento, mi pare di capire, a prodotti musicali). Nel lessico degli appassionati di videogame, *droppare* indica, invece, l’azione con la quale i nemici sconfitti lasciano un *drop*, cioè l’insieme degli oggetti abbandonati a terra, che diventano la ricompensa per chi ha vinto lo scontro, o quella del vincitore che raccoglie il *drop* (Urraci 2017: 313). In questo senso è registrato anche in *Bella Ci!* (2017).

floppare: è un derivato da *flop*, anglicismo entrato da tempo nell’italiano (almeno dal 1983), che ha dato ben presto luogo al verbo *floppare* nel significato generico di ‘fallire, far fiasco’, che risale ai primi anni Novanta. Nel linguaggio giovanile di quegli anni è attestato in usi che si riferiscono all’insuccesso nei due campi di più frequente riferimento in tale varietà di lingua, la scuola e il sesso: Ambrogio e Casalegno 2004 lo re-

gistrano con la glossa ‘fallire (con riferimento sia a un insuccesso scolastico sia a quello sessuale)’, affiancandogli anche il participio passato, in funzione aggettivale, *floppato* ‘caduto in disgrazia’. In riferimento a TikTok, va notato particolarmente l’uso nella frase «non fatemelo floppare» (a proposito di un video caricato nella piattaforma), come esortazione a interagire con il video appena pubblicato, in modo che l’algoritmo della piattaforma possa riconoscerlo come contenuto di valore e lo segnali come video da vedere al maggior numero possibile di utenti.

millennial: non è propriamente una parola usata dai giovani (o, comunque, non è innovazione nata all’interno del gruppo generazionale), quanto una parola usata in riferimento ai giovani. Tuttavia, non mancano nati negli ultimi decenni del Novecento che si autodefiniscono proprio con questa parola: *Noi millennial, giovani adulti con la valigia in mano* è il sottotitolo, che si trova in copertina, del romanzo di Lia Bonfio (classe 1990), *Cipolle rotte*, Milano, Alise, 2021; in rete, poi, si trovano dichiarazioni quali quella di Francesco Bianchi in un post del 28 giugno 2021 nel blog giornalistico indipendente «L’imprenditoriale», nato da uno spin-off dell’Università Bicocca di Milano e gestito da una redazione di giovani della generazione più recente: «Io sono un millennial e noi millennial siamo una generazione che si lascia un po’ travolgere dagli eventi».

Le denominazioni delle generazioni dal dopoguerra a oggi sono tuttora piuttosto controverse, anche in ambito scientifico, ma soprattutto nella riproposizione della classificazione scientifica nel discorso giornalistico e in quello comune. La classificazione del Pew Research Center negli Stati Uniti comprende i *boomers* nati tra il 1946 e il 1964 (corrispondente, nella classificazione italiana dell’ISTAT, alla Generazione dell’impegno, *baby boom 1*, 1946-1955 e alla Generazione dell’identità, *Baby boom 2*, 1956-1965), la *Generation X*, 1965-80 (per l’ISTAT, Generazione di transizione o Generazione X, 1966-1980), *Millennials*, 1981-1996 (Generazione del Millennio, *Millennial*, 1981-1995) e la *Generation Z* 1997-2012 (Generazioni delle reti, I-Generation, 1996-2015). Però, spesso, fuori dall’ambito scientifico si è mal interpretata la designazione *Millennial*, ritenendo che indicasse chi è nato nei primi anni del nuovo millennio.

Tra queste denominazioni, ve ne è una che è entrata prepotentemente nel linguaggio degli attuali giovani: *boomer* (di cui si è occupata Giovine 2021). Tra il 2019 e il 2020 la parola comincia a diffondersi nell’uso di giovani e adolescenti per indicare in senso ironico, quando non spregiativo, le persone delle generazioni precedenti (anche oltre i confini cronologici fissati in sede scientifica), accusate di aver provocato i maggiori problemi della società odierna, dalla crisi economica a quella climatica e, più generalmente, di avere atteggiamenti e modi di pensare ormai superati. La forma viene impiegata soprattutto all’interno dell’espressione «ok, boomer», un *meme* diffuso in tutto il mondo attraverso la rete e attraverso i social network come Twitter e TikTok, specialmente dopo che una giovane parlamentare neozelandese aveva così ribattuto a un collega meno giovane che l’aveva interrotta. Si tratta, quindi, di una risposta sarcastica alle critiche delle persone più anziane, attardate su posizioni considerate superate.

pov: l'uso della sigla *pov* per indicare la tecnica cinematografica detta, in italiano, soggettiva, è attestata in inglese a partire dal 1967. In Internet, questa denominazione si è diffusa soprattutto come denominazione di un genere di video porno, girati con la videocamera posizionata sopra o dietro la testa dell'attore. Anche un genere di videogiochi adotta questo stile.

stitchare: prima che a proposito di TikTok, la parola è stata usata (almeno dal 2016) a proposito di una nuova tecnologia per la trasmissione di contenuti visuali, in particolare le riprese di eventi sportivi: la ripresa è effettuata da diverse videocamere e le immagini vengono unite da un software che permette di unire e cucire le immagini, consentendo una visione a 360°. La funzione di unire brevi porzioni di video pubblicati è tipica di TikTok. Nel sito di istruzioni per questo social^[1], lo *stitch* viene indicato come il mezzo attraverso il quale un video particolarmente attraente può dare vita a veri e propri *trend*, può essere remixato oppure duettato (questa è la terminologia della versione italiana del sito).

trend: nel senso di 'tendenza' è parola con una storia piuttosto lunga, poiché da decenni è, anche nel linguaggio giornalistico, un forte concorrente dell'italiano *tendenza*. Al giorno d'oggi indica soprattutto le parole chiave, e quindi i concetti, che in un preciso periodo di tempo sono maggiormente utilizzate in rete o nei singoli social. L'uso proviene dalle funzioni attivate in alcuni social, come i *Trending Topic* di Twitter o dalle risorse offerte in rete, come i *Google Trends*.

3. Alcune riflessioni sul nuovo lessico giovanile

Le parole trattate, sia pure ricavate da una fonte scientificamente non autorevole, rappresentano bene l'attuale panorama del lessico giovanile. Se si prescinde da *millennial*, che non è tanto una voce del lessico giovanile, ma una parola usata per designare una fascia generazionale, tutte le parole citate hanno due tratti comuni: sono anglicismi (quelli citati rappresentano la punta di un iceberg che è costituito anche da anglicismi occasionali, ben censiti in *Bella Ci!* 2017) e si collocano nell'ambito delle iterazioni comunicative legate al web, e particolarmente ai social. Per il primo punto si tratta di una conferma del fatto che il linguaggio giovanile non si pone, nelle sue caratteristiche fondamentali, in antitesi allo sviluppo dell'italiano in generale, ma al più ne amplifica gli esiti (le realizzazioni concrete possono essere specifiche, ma i principi che le generano sono consonanti con quelli che guidano lo sviluppo generale dell'italiano); in particolare, per il tema specifico degli anglicismi, viene confermato quanto notavo, già in Cortelazzo (1994: 292): «l'influsso dell'inglese, che nei giovani può dar luogo anche a numerosi pseudoanglicismi occasionali, ma trova sostegno nel massiccio inserimento di anglicismi non adattati nel lessico italiano contemporaneo». Per quel che riguarda, invece, il ruolo del web (comunque strettamente legato all'introduzione di anglicismi), non si può descrivere il punto meglio di quanto abbia fatto di Valvasone:

[1] <https://newsroom.tiktok.com/it-it/stitch>.

nell'ultimo decennio il web ha contribuito ampiamente alla formazione e alla diffusione di neologismi. Oltre ai termini di ambito informatico, una buona parte del lessico in rete è quello che circola principalmente tra i giovani, i quali, più degli appartenenti a qualsiasi altra generazione, navigano e spendono buona parte del loro tempo online, intessendo relazioni sociali e scambiandosi informazioni e comunicazioni di ogni genere. Per alcuni di questi termini si tratta di occasionalismi, legati a fenomeni temporanei che nascono e muoiono sul web; ma talvolta qualche termine riesce a emergere dalla massa di parole della rete e inizia a circolare anche all'esterno, arrivando alle orecchie di parlanti estranei sia al mondo di Internet sia a quello dei giovani. Trattandosi inoltre di un luogo, quello del web, privo di confini geografici, accade spesso che le parole che vi circolano siano forestierismi, soprattutto anglismi^[2].

È significativo il ruolo delle canzoni (soprattutto del genere rap) per la diffusione di parole non appartenenti al lessico comune e il ruolo dei social, particolarmente di TikTok (social tipicamente frequentato da giovani) per la creazione e diffusione di stereotipi e tormentoni.

Nell'ultimo decennio, si è verificata un'interruzione della componente innovante, che nel linguaggio giovanile della seconda metà del Novecento è stata la componente più creativa e caratterizzante del gioco linguistico che, in quegli anni, costituiva uno dei tratti fondamentali della comunicazione giovanile. I giovani di oggi recuperano, a volte sentendole come espressioni nuove, le voci sorte come innovazioni (neoformazioni, ma anche nuovi sviluppi semantici di voci esistenti o trasferimenti da altre varietà), nei decenni precedenti. Sono emblematiche alcune discussioni sui social relative a *togo*, semanticamente un antecedente di *figo* 'bello, interessante (con riferimento a persone, situazioni, oggetti, ecc.)', una parola che rimonta alla primissima fase del linguaggio giovanile (quella degli anni Sessanta, se non ancora prima). Dai social si ricava sia la vitalità attuale della parola, sia la sua apparente innovatività: alla richiesta di aiuto da parte di una giovane del nuovo millennio che sente la parola, ma non ne capisce il significato («Mi hanno appena detto: "Sei toga!". Che significa?»), c'è chi dà una risposta basata su inferenze contestuali («sarà un sostitutivo di sei figa?? Non so butto la prima cosa che mi è venuta in mente»), mentre la risposta più pertinente mostra che la resurrezione di parole desuete può avvenire grazie al loro recupero in trasmissioni televisive («è preso dal noto programma "camera caffè" lì veniva usato il termine toga da un attore per indicare qualcosa di figo...quindi presumo che questo toga sia il femminile di togo»).

4. Un aggiornamento della periodizzazione del linguaggio giovanile italiano

Da queste considerazioni, per forza di cose limitate e tendenti all'aneddoticità, si possono ricavare elementi per un aggiornamento della periodizzazione del linguaggio giovanile. Fin dai primi studi su questa varietà linguistica è stata proposta una periodizzazione capace di definire le fasi di evoluzione del fenomeno (Coveri 1988: 234, integrata

[2] di Valvasone 2021: 118.

da Sobrero 1992: 47). Tale periodizzazione, già da tempo meglio definita per la fase dei primordi grazie agli studi di Lauti (2006 e 2013), deve essere aggiornata sulla base dell'evoluzione del linguaggio giovanile nel trentennio successivo agli studi di Coveri e Sobrero.

Possiamo individuare sette fasi. Le prime quattro sono quelle proposte dagli studi degli anni Novanta e condivise, nelle loro linee generali, in tutti gli altri lavori sul linguaggio giovanile, mentre la quinta è stata proposta per la prima volta da Ambrogio e Casalegno (2004: VIII); le ultime due aggiornano il quadro evolutivo e sono poste per la prima volta all'attenzione di studiosi e interessati in questo contributo.

Ecco, dunque, come è possibile periodizzare la storia del linguaggio giovanile in Italia: una storia relativamente breve (non raggiunge ancora il secolo di vita), ma che conosce diverse fasi, come è naturale per una varietà linguistica che si pone sistematicamente come varietà transeunte e mutante.

4.1 Prima fase. I primordi

Possiamo far iniziare questa fase almeno negli anni Trenta del Novecento, periodo di composizione del *Garofano rosso* di Elio Vittorini, nella cui elaborazione troviamo le prime tracce consistenti, non tutte confluite nell'edizione in volume, dell'esistenza di una gergalità giovanile (Lauti 2013: 19-23, ma qualche anticipazione già in Ambrogio e Casalegno, 2004: XII). In questo primo periodo il linguaggio giovanile si presenta prima di tutto come legato alla condizione studentesca e quindi all'appartenenza ai ceti sociali medio-alti. È localizzato nelle grandi città, soprattutto a Milano. Ne troviamo tracce, per gli anni Cinquanta, nella traduzione di *Catcher in the Rye* di J.D. Salinger, apparsa a Roma, presso l'editore Casini, nel 1952, col titolo *Vita da uomo* (De Mauro 1990; Ondelli 2016), e nei romanzi e *reportage* del milanese Renzo Barbieri (Lauti 2006) e, per gli anni Sessanta, nel romanzo *Il ballo dei sapienti* di Maria Corti (Milano, Mondadori, 1966).

4.2 Seconda fase. La stasi del Sessantotto

Negli anni della contestazione il linguaggio giovanile, proprio in quanto linguaggio prima di tutto studentesco, attenua la propria presenza, sovrastato dal cosiddetto sinistrese, varietà ricca di stereotipi, sviluppatasi all'interno dei movimenti di estrema sinistra e, prima, del movimento studentesco. È una varietà non esclusivamente giovanile, ma che in quegli anni si afferma comunque come modello linguistico di riferimento dei giovani studenti più attivi.

4.3 Terza fase. La ripresa del Settantasette

Nella seconda metà degli anni Settanta, identificati da quello che è stato definito «il riflusso», caratterizzato dal ritorno al privato e, comunicativamente, dal «parlare di sé», si assiste a una ripresa della diffusione di forme espressive giovanili, consistenti, prima di tutto, nel rifiuto dei tabù linguistici. Alla diffusione delle nuove forme di linguaggio giovanile della seconda metà degli anni Settanta ha dato un grande contributo l'affermarsi, nello stesso periodo, delle cosiddette «radio libere».

4.4 Quarta fase. Il post-moderno degli anni Ottanta

In questo periodo si assiste al dilagare, nel mondo giovanile più avanzato, dei linguaggi giovanili. È soprattutto da questi anni che i giovani tendono a marcare la loro identità attraverso la scelta di precisi stili comunicativi che caratterizzano il gruppo di appartenenza sia in base a macrocategorie (paninari, *punk*, *dark*, *mod*, *heavy metal*, ecc.), sia in base a microdistinzioni locali (gruppi costituiti nelle singole scuole, gruppi di quartiere, gruppi caratterizzati dalla condivisione del punto d'incontro, ecc.). Lo stile comunicativo si esprime nel vestiario, negli accessori, nella scelta dei luoghi e dei modi d'incontro del gruppo e, appunto, nel linguaggio. In questi anni i linguaggi giovanili si rafforzano, si differenziano, iniziano a espandersi dalle grandi città verso le città minori e dalle aree di primo insediamento delle nuove culture giovanili all'intero territorio nazionale.

4.5 Quinta fase. La generalizzazione degli anni Novanta

I linguaggi giovanili cessano definitivamente di essere un fenomeno esclusivamente metropolitano e fondamentalmente settentrionale, per estendersi a tutte le varietà giovanili e per allargare la loro presenza a fasce d'età sempre più ampie, parallelamente all'ampliarsi della durata della condizione giovanile. Il risultato è stato la polverizzazione dei modelli, delle tendenze e, per quel che ci interessa qui, delle espressioni linguistiche.

4.6 Sesta fase. L'estensione degli ambiti di utilizzo

Nel nuovo millennio, l'evoluzione tecnologica, con la diffusione sempre più estesa della comunicazione digitata, ha ampliato mezzi, occasioni, finalità della comunicazione scritta. Conseguentemente, ha creato, accanto a nuove forme comunicative che si sono rapidamente consolidate (prima le chat e gli sms, poi i primi scambi comunicativi attraverso i social network), nuove forme di espressione linguistica, che trovano in molte caratteristiche del linguaggio giovanile (brachilogia, andamento veloce che implica trascuratezza dei dettagli di pronuncia e di scrittura, colloquialità, espressività) lo strumento più adeguato per queste nuove forme di comunicazione a distanza. Di converso, molte caratteristiche del linguaggio giovanile, soprattutto quelle che si incentrano sulla brevità, hanno trovato nella scrittura digitata la loro più piena funzionalizzazione (Cortelazzo 2001-02, Gheno 2009).

4.7 Settima fase. La confluenza nella lingua dei social

Il fenomeno che ha caratterizzato la lingua dei giovani nel primo decennio del nuovo secolo, si rafforza nel decennio successivo, nel quale si verifica il dissolversi della creatività linguistica dei giovani nella più generale creatività comunicativa indotta dai social, con il prevalere, grazie anche alle innovazioni tecnologiche, della creatività multimediale e particolarmente visuale (quella che si esprime principalmente attraverso i video condivisi nei social). La lingua pare assumere un ruolo ancillare rispetto al valore prioritario attribuito alla comunicazione visuale e le innovazioni lessicali risultano funzionali alla rappresentazione dei processi di creazione e condivisione dei prodotti

multimediali, aumentano il loro carattere di generalizzazione a tutti i gruppi giovanili, e in quanto tali aumentano la stereotipia (in questa prospettiva va vista anche la forte anglicizzazione) e non appaiono più significative in sé, come espressione della creatività giovanile, che si sviluppa, ora, preferibilmente in altri ambiti.

Le caratteristiche dell'attuale diffusione delle nuove forme del linguaggio giovanile sono ben rappresentate dall'ultima innovazione della comunicazione ludica giovanile, il "parlare in corsivo": un gioco parassitario sulla lingua comune, di cui vengono modificati alcuni tratti fonetici (in particolare la pronuncia di alcune vocali e l'intonazione). È un gioco che si basa sulla deformazione della catena fonica, come è accaduto varie volte nella storia del linguaggio giovanile e che, nel caso specifico, estremizza la parodia di certe forme di linguaggio snob. La diffusione del cosiddetto "parlare in corsivo" è avvenuta attraverso alcuni video (dei veri e propri *tutorial*) pubblicati su TikTok, ripresi anche dai mezzi audiovisivi tradizionali (per es. alcune trasmissioni televisive) ed enfatizzati dalle polemiche che si sono propagate attraverso i social.

5. La comunicazione giovanile come tema sempre più multidisciplinare

Per anni i linguisti hanno potuto occuparsi della comunicazione giovanile concentrando la loro attenzione sull'aspetto verbale di loro competenza. Certo, le scelte linguistiche non potevano essere esaminate senza collegarle alle realtà sociali da cui erano originate e senza connetterle ad altri sistemi stilistici (dall'abbigliamento alla prossemica, dalle tendenze musicali alle innovazioni tecnologiche), ma il linguaggio, e particolarmente il lessico, manteneva una sua centralità, un ampio sviluppo quantitativo, una grande varietà e una sua decisa autonomia.

Oggi non è più così. Le forme dell'attuale comunicazione sociale, lo sviluppo della tecnologia multimediale, la propensione sempre maggiore per i sistemi visuali di comunicazione hanno limitato il ruolo della lingua, ma ne hanno ridotto anche la varietà e il valore innovativo. Il linguaggio verbale, oltre a essere, nei giovani, sempre più ancillare rispetto ad altre forme di comunicazione, ha perso gran parte della varietà (sociale e geografica) che lo caratterizzava per imboccare vie più standardizzate e basate su modelli trasmessi attraverso i social network.

Oggi lo studio della comunicazione giovanile deve essere sempre più multidisciplinare: il centro dello studio devono essere la capacità dei giovani di usare, nei casi migliori in chiave innovativa, le tecniche multimediali e il ruolo della canzone, soprattutto rap e trap, per diffondere modelli comunicativi e, in misura comunque ridotta, linguistici innovativi o, comunque, «di tendenza».

Bibliografia

- Ambrogio e Casalegno 2004 = Renzo Ambrogio, Giovanni Casalegno, *Scrostati Gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET Libreria.
- Bella Ci! 2017 = *Bella Ci! Piccolo glossario di una lingua sbalconata*, a cura degli studenti di Scienze della comunicazione, informazione, marketing dell'Università LUMSA di Roma, Alghero, Edicions de l'Alguer.
- Cortelazzo 1994 = Michele A. Cortelazzo, *Il parlato giovanile*, in Luca Serianni, Pietro Trifone (a cura di), *Storia della lingua italiana*, II, *Scritto e parlato*, Torino, Einaudi, pp. 291-317.

- Cortelazzo 2000-01 = Michele A. Cortelazzo, *Telefonini cellulari e computer rilanciano la scrittura ideografica*, «Telèma» VI.23, pp. 102-104 (ora, con il titolo *Una nuova forma di scrittura: la scrittura digitata*, in Michele A. Cortelazzo, *I sentieri della lingua*, Padova, Esedra, 2012, pp. 71-74).
- Coveri 1988 = Lorenzo Coveri, *Italienisch: Sprache und Generationen - Lingua ed età*, in Günter Holtus, Michael Metzeltin, Christian Schmitt (hrsg.), *Lexikon der Romanistischen Linguistik*, vol. IV, Tübingen, Niemeyer, pp. 231-236.
- De Mauro 1990 = Tullio De Mauro, *Il patrimonio linguistico delle giovani generazioni*, in Guido Petter, Franca Tesari (a cura di), *I valori e i linguaggi. Adulti e ragazzi: un rapporto difficile*, Firenze, La Nuova Italia, pp. 215-230.
- di Valvasone 2021 = Luisa di Valvasone, *Cringe*, «Italiano digitale», XVI/1, pp. 118-125.
- Gheno 2009 = Vera Gheno, *I giovani e la comunicazione mediata dal computer: osservazioni linguistiche su nuove forme di alfabetizzazione*, «Verbum. Analecta Neolatina» XI/1, pp. 167-187.
- Giovine 2021 = Sara Giovine, *Ok, boomer: uno scontro generazionale combattuto (anche) a colpi di meme*, «Italiano digitale», XVI/1, pp. 126-131.
- Lauta 2006 = Gianluca Lauta, *I ragazzi di via Monte Napoleone. Il linguaggio giovanile degli anni Cinquanta nei reportages e nei romanzi di Renzo Barbieri*, Milano, Franco Angeli.
- Lauta 2013 = Gianluca Lauta, *Il primo Garofano rosso di Elio Vittorini. Con un apparato di varianti*, Firenze, Cesati.
- Ondelli 2016 = Stefano Ondelli, *Dal giovane Holden al vecchio Alex. La mimesi dell'italiano giovanile tra invenzione e traduzione*, in «Tradurre. Pratiche teorie strumenti», 11 (online: <http://rivistatradurre.it/2016/11/dal-giovane-holden-al-vecchio-alex/>).
- Sobrero 1992 = Alberto A. Sobrero, *Varietà giovanili: come sono, come cambiano*, in Emanuele Banfi, Alberto A. Sobrero (a cura di), *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole, invenzioni, gioco*, Roma-Bari, Laterza, pp. 45-58.
- Urraci 2017 = Giovanni Urraci, *Il lessico dei MMORPG. Glossario commentato dei tecnicismi delle comunità videoludiche*, «Letterature straniere &», 17, pp. 299-321.

Dalla strada a TikTok: sulle tracce del linguaggio giovanile contemporaneo

LUCA BELLONE

1. «Bella raga, come butta?»: una premessa

Sul finire del 2021 ha beneficiato di una certa notorietà un esercizio di scrittura contenuto in un libro di grammatica italiana per le scuole superiori che chiedeva ai discenti di leggere un dialogo tra un ragazzo e una ragazza, Luca e Camilla, e di riscriverlo «eliminando tutti i termini “tipici” del linguaggio giovanile» in esso contenuti; queste alcune battute dello scambio:

Luca: «Bella raga, come butta?»

Camilla: «Qui ci divertiamo una cifra»

Luca: «Mitico! Qui invece è tutto una para... Tra un po' sclero. Speravo che con Giulia andasse bene (mi piace un botto!), invece sono stato friendzonato... Questa è la situa. Io non ci sto dentro»

Camilla: «Scialla! Magari cambierà idea!»

Luca: «Sì... ciaone!»

Camilla: «Vai tra! Ci si becca»

Luca: «Sì... ciaone!»

Camilla: «Dai tranqui, bro! Camomillati e whatsappami»

Il testo, divenuto a stretto giro “virale” grazie a una sua immagine pubblicata in un tweet, ha generato numerose e originali reazioni, per lo più canzonatorie, tra gli stessi giovani^[1]: qualcuno, ad esempio, ha definito beffardamente il suo contenuto una «tipica conversazione tra “boomer” che per sentirsi giovani inventano parole a caso»; qualcun altro, invece, ha suggerito una minima, eppure sostanziale, giunta alla consegna: «Leggi questo dialogo tra ragazzi e riscrivilo, eliminando tutti i termini tipici del linguaggio giovanile secondo i sessantenni». Non poteva mancare, poi, la richiesta di un intervento autorevole: «Accademia della Crusca dove sei quando servi?».

Chi abbia una minima cognizione delle modalità comunicative di ragazze e ragazzi del terzo millennio sa in effetti che forse nessun giovane esordirebbe oggi, in una spontanea conversazione tra coetanei, con *come butta?* e che voci come *ciaone*, *camomillati*, *whatsappami* e altre contenute nel dialogo sono, per ragioni diverse, estranee (da tempo o da sempre) al loro vocabolario. Se l'attività proposta nel manuale scola-

^[1] L'immagine (con i commenti) è visibile al link <https://twitter.com/daydreamng93/status/144966762572277606>.

stico ha senza dubbio restituito un'immagine deforme dello slang giovanile attraverso un accumulo farraginoso e banalizzante di stilemi, può allora essere lecito domandarsi quale fisionomia avrebbe il testo dell'esercizio se venisse realmente trascritto attraverso "termini tipici" del parlato dei giovani del XXI secolo. Si ritiene quindi che l'occasione offerta dalla maldestra iniziativa sia utile per procedere nel non semplice tentativo di definire un quadro, per quanto possibile non sottomesso a diletteristiche impressioni, delle varietà giovanili italiane degli ultimi anni.

2. Linguaggio giovanile, aggregazione, spazi virtuali: preliminari sociolinguistici

Le riflessioni che vengono presentate nelle pagine che seguono sono il frutto di una serie di attività di inchiesta sul campo, svolte nell'arco cronologico 2012-2022 da più gruppi di ricerca del Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere dell'Università degli Studi di Torino composti da giovani studiosi (studenti, laureandi e borsisti) sotto il coordinamento di chi scrive, finalizzate allo studio del linguaggio giovanile (d'ora in poi LG) contemporaneo^[2]. Alla luce dell'elevato tasso di variabilità nel tempo e nello spazio che contraddistingue a livello storico le varietà delle giovani generazioni, le indagini realizzate presso l'ateneo torinese sono state focalizzate su obiettivi diatopicamente circoscritti: nello specifico l'area indagata corrisponde a un'ampia porzione del Nord-Ovest della Penisola, tra Piemonte occidentale (province di Torino e Cuneo) e centro settentrionale (Biella e Vercelli) e la Liguria di Ponente (savonese e imperiese). Mediante somministrazioni di questionari sociolinguistici, registrazioni in situazioni di parlato spontaneo all'interno dei gruppi dei pari e interviste, la ricerca ha coinvolto oltre 3300 ragazzi di età compresa tra i 13 e i 25 anni^[3]: seppur a fronte dei limiti areali appena ricordati, il campione viene ritenuto sufficientemente rappresentativo per abbozzare un primo, parziale bilancio delle modalità comunicative dei giovani di età contemporanea.

A livello preliminare occorre anzitutto ribadire un presupposto in apparenza scontato: il LG continua a essere uno stile comunicativo proprio di adolescenti e post-adolescenti, un sotto-codice esclusivo o semi-esclusivo utilizzato nelle relazioni di gruppo, che pertanto conserva ancora funzioni caratteristiche e si distingue da altre varietà grazie a una serie di particolarità di natura essenzialmente lessicale e fraseologica e a peculiari procedure di esecuzione nella realizzazione degli scambi verbali^[4].

[2] Un ringraziamento particolare va a Nicole Anselmo, Nicolò Barberis, Irene Campiati, Dalila Dellapiana, Maria Carmen Docimo, Elena Marroni, Giulia Pozzato, Lia Ramello, Guido Rocchietti, Martina Rota, Cecilia Sacco e Serena Sportelli.

[3] Di seguito il dato complessivo dei partecipanti suddiviso per province. Torino: 1500; Biella: 628; Cuneo: 536; Vercelli: 513; Savona: 113; Imperia: 59.

[4] Cfr. in particolare Cortelazzo 2010. Si vedano anche i fondamentali contributi di Coveri 1983: 131-141, Coveri 1992: 59-69, Sobrero 1992: 45-58, Coveri 1993: 35-47, Sobrero 1993: 95-108, Cortelazzo 1994: 291-317, D'Achille 2005: 117-129, Cortelazzo 2006: 45-53, D'Achille 2006: 5-17, Saura, Stefanelli 2011, Marcato 2013: 115-137, Marcato 2016: 351-370.

Le ricerche condotte negli ultimi anni confermano in tal senso la consapevolezza da parte di un'ampia porzione del campione degli informatori (circa l'80% del totale), compresi i giovani della fascia d'età inferiore, dell'impiego di una specifica modalità espressiva "giovanile", propria delle interazioni orali tra amici, compagni di scuola e coetanei, che si realizza nel parlato, nei momenti di svago e nel tempo libero, durante le occasioni offerte dalla vita scolastica e in genere nelle situazioni informali di gruppo. L'impiego del LG viene giustificato dai ragazzi principalmente per abbassare il livello di una conversazione rendendola più informale e immediata, per conferire maggiore espressività all'italiano utilizzato nei contesti giovanili, per favorire l'aggregazione e la condivisione (di ideali, valori, interessi). Non sorprende, per tale ragione, che le tematiche più implicate negli scambi convergano essenzialmente nelle sfere più sensibili per la condizione giovanile, tra le quali il divertimento, la festa e lo sballo, l'amore, gli affetti e il sesso, i social network e la tecnologia, la musica e la moda.

Tuttavia, pur entro un simile scenario, l'osservazione dei dati raccolti attraverso le indagini più recenti ha consentito di mettere in luce alcuni interessanti aspetti inediti, o parzialmente inediti, delle abitudini linguistiche dei ragazzi di oggi, più che probabile effetto di un processo evolutivo non trascurabile che si ritiene vada via via stabilizzandosi: non già, quindi, semplici scosse di assestamento che seguono una fase particolarmente dinamica (quella dell'ultimo decennio del secolo scorso e dei primi anni del nuovo millennio), bensì movimenti "strutturali" profondi correlati a una somma di fattori, in primo luogo dipendenti – come prevedibile – dalla "rivoluzione" digitale. Se questa interpretazione è esatta, le novità rilevate andranno di conseguenza lette come "sintomi" linguistici che riflettono un più radicato mutamento sociale: quello che ha trasferito in larga misura la condivisione delle esperienze giovanili dalle situazioni di vita concreta ("in presenza", diremmo oggi) del gruppo dei pari – quelle della piazza, della strada, dei luoghi di aggregazione storici, delle "zone", fortemente caratterizzanti – alla dimensione virtuale ("a distanza"), potenzialmente ubiquitaria e indifferenziata, dei social network.

Naturalmente la maggior parte dei giovani coinvolti nelle ricerche dichiara di ritrovarsi ancora, nel tempo libero (quindi al di fuori del contesto strettamente scolastico o universitario), in spazi propizi al consolidamento del gruppo e ritiene parimenti che tali occasioni continuino a svolgere un ruolo determinante negli scambi linguistici tra coetanei. Tuttavia, dalle loro stesse testimonianze si apprende altresì che il canale attraverso il quale la comunicazione giovanile trova oggi una modalità di diffusione particolarmente propizia è rappresentato dalle innovative forme di trasmissione promosse dalle piattaforme digitali.

I risultati che provengono dalle nostre ultime inchieste (2020-2022) definiscono in tal senso un quadro assai nitido: oltre il 98% degli informatori di età compresa tra i 16 e i 20 anni è quotidianamente connesso e dichiara di trascorrere almeno 5 ore al giorno all'interno degli spazi offerti dai social network; i sistemi più utilizzati sono WhatsApp e Instagram (la loro percentuale di impiego supera abbondantemente il 90% del campione), seguite da TikTok (usato dal 75% circa dei ragazzi, un dato destinato in proiezione futura all'incremento) e da YouTube (poco meno del 60%). Un consenso crescen-

te (soprattutto a partire dalla prima fase della pandemia) è peculiare di Twitch, social dedicato al *live-streaming* e al gioco online; si conferma invece il declino irreversibile di Facebook, ritenuto ormai da anni il network degli adulti (meglio, dei “boomer”), delle fake news e delle risse verbali, la cui modesta attrattiva (il suo utilizzo è segnalato all’incirca da 1 giovane su 20) è assimilabile a quella di Twitter, che però, a differenza del precedente, non ha mai saputo conquistare l’interesse degli adolescenti^[5].

Le spinte principali alla dimensione virtuale sono indotte dall’esigenza inderogabile di mantenersi in costante aggiornamento sugli eventi (reali o virtuali) e sulle attività di amici e di varie personalità (*influencer, tiktokker*, figure note del mondo della moda, dello spettacolo, della musica, dello sport, ecc.)^[6]. Fondamentale è poi l’individuazione di occupazioni per il proprio del tempo libero, che prevedono anzitutto le diverse modalità della comunicazione digitale (nelle forme della scrittura e dell’oralità trasmessa), la condivisione di contenuti, la ricerca di informazioni, ispirazioni e nuove idee, l’ascolto della musica in streaming, la fruizione di immagini e di video (principalmente filmati musicali o estrapolati da cinema e serie tv, tutorial e prodotti “virali” del genere comedy/meme) e il *gaming*.

Se la condizione essenziale per la maturazione di dinamiche linguistiche comuni è stata tradizionalmente riconosciuta nell’appartenenza a un gruppo giovanile «che si realizza nella condivisione, da parte degli appartenenti, dei luoghi di incontro [...] e delle occasioni di aggregazione e socializzazione»^[7], non deve quindi sorprendere che il trasferimento di parte della vita e della comunicazione sulle piattaforme digitali abbia determinato l’affioramento di alcune peculiarità sostanziali nella varietà più recente del linguaggio dei ragazzi. Sono del resto gli stessi informatori a esserne consapevoli, riconoscendo che i modelli scritti e parlati promossi dai social network sono in grado (secondo una percentuale di poco inferiore al 90% del campione) di ispirare e di dirigere i loro costumi linguistici.

3. Osservazioni sul lessico giovanile recente

Tenendo in stretta considerazione le riflessioni appena tratteggiate sulle nuove abitudini interazionali dei giovani, possiamo a questo punto dirigere la nostra attenzione sul piano della lingua per cercare di analizzare le tendenze lessicali più significative del LG contemporaneo.

[5] Per un opportuno confronto con i dati sui comportamenti “social” degli italiani nel complesso si rimanda al report 2021 dell’agenzia “We are social” consultabile al link <https://wearesocial.com/it/blog/2021/02/digital-2021-i-dati-italiani/>.

[6] La paura generata dalla possibile esclusione da una forma di interazione, da un’esperienza o da un contesto sociale, denominata *FOMO* (dall’ingl. «fear of missing out», letteralmente ‘la paura di essere esclusi’), e l’ansia provocata dall’assenza di dispositivi cui accedere alla rete, la *nomophobia* (o *nomofobia*, dall’ingl. «no mobile (phone) fobia»), sono del resto patologie compulsive in aumento tra i giovani come effetto della loro crescente dipendenza dal mondo virtuale; a tale proposito cfr. almeno Beyens, Frison, Eggermont 2016: 1-8.

[7] Cortelazzo 2010.

Dal punto di vista della periodizzazione, l'ultimo decennio (o poco più) pare costituirsi di due fasi distinte, caratterizzate da traiettorie in larga misura difformi: la prima, che si colloca grosso modo tra il 2010 e il 2015 (con una coda che possiamo estendere fino al 2018); la seconda, che dal 2018 giunge al giorno d'oggi.

3.1 Gli anni 2010-2018^[8]

Il primo segmento cronologico si segnala per un apprezzabile dinamismo lessicale e fraseologico, in sostanziale continuità con i due decenni a cavallo di vecchio e nuovo millennio^[9]. Tra le numerose neoformazioni di questa sezione temporale, ancora oggi largamente in uso, possiamo ricordare qui a mo' di esempio i casi di *balzare* v.tr. 'marinare la scuola, evitare un appuntamento o un incontro («stasera farò tardi, domani balzo scuola»); *brasarsi* v. pronom. 'dimenticare qc., perdere qc., perdersi' («mi sono brasato il telefono al locale»); *disagio* m. '(anche scherz.) condizione o sensazione di difficoltà, di imbarazzo, di inadeguatezza' («stasera devo studiare per la verifica di chimica... disagio, raga!»); *disagiato* agg. 'detto di giovane timido o impacciato, che prova costantemente imbarazzo o senso di inadeguatezza' («Guido se la tira ma in fondo è un disagiato pazzesco»); *fare* [qualcosa] *ogni tanto* locuz. scherz. usata per segnalare la ripetitività di una certa azione, spesso introdotta da *no ma* («no ma, falla una foto ogni tanto!»); *gioia* f., nella locuzione *mai (u)na gioia* '(spec. scherz.) mai una soddisfazione'; *ignorante* agg. '(antifr.) molto divertente, esagerato' («serata ignorante» 'serata divertente'); *molesto* agg. 'eccessivo, esagerato' (spec. in locuz. come *serata molesta* 'serata dedicata al divertimento e allo sballo' o *sbronza molesta* 'ubriacatura fastidiosa, eccessiva, esagerata'); *sbatti* m. 'sbattimento, fatica, impegno ritenuto eccessivo, voglia' (*zero sbatti di studiare oggi* 'nessuna voglia di studiare oggi'); *schimicare* v.intr. 'mangiare con voracità per placare l'appetito intenso provocato dall'assunzione di droghe leggere (la cosiddetta "fame chimica")' («andiamo a schimicare dal kebabbaro»); *schinnare* v. intr. 'muoversi velocemente, andare veloce, andarsene' («ciao raga, io schinno»); *senza* prep. nell'accezione di 'molto, troppo', in funzione antifrastica e scherz. («senza studenti il corso di Linguistica!» 'il corso di Linguistica ha molti/troppi studenti'); *tanta roba* locuz. con uso agg. nell'accezione di 'bello', spec. al grado superlativo («tanta roba la ragazza di Umberto» 'la ragazza di Umberto è bellissima'); *vincere* v. assol. 'essere il migliore', con particolare impiego in relazione a persona che si distingue dalle altre per un'azione, un detto, un post sorprendente («hai vinto!» 'sei stato il migliore'); *zero* avv. 'niente, neppure un poco, per niente, affatto; nessuno' («voglia zero» 'nessuna voglia').

[8] Per un'analisi più accurata di questa sezione temporale si rimanda a Bellone 2014: 56 e 68 e a Bellone 2018: 35-65; in quest'ultimo, in particolare, viene costituita una raccolta di 150 forme (acquisite mediante gli studi sul LG torinese condotti negli anni 2012-2017) non registrate all'interno delle principali raccolte sui linguaggi giovanili della fase precedente, su tutte Ambrogio, Casalegno 2004, *LinguaGiovani* (<http://www.maldura.unipd.it/linguagiovani/>); si veda anche Cortelazzo 2005: 101-115) e *Slangopedia* (<http://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia/> ora in Simonetti 2015).

[9] Per l'indicazione delle marche grammaticali e morfologiche e per altre segnalazioni di natura sintattica e semantica utilizziamo le sigle tradizionalmente in uso nella moderna prassi lessicografica italiana.

Le principali componenti che contribuiscono a concretizzare il sentimento neologico del periodo sono costituite in primo luogo dal lessico di alcuni campi semantici particolarmente produttivi: la festa e lo sballo, la sfera privata, gli affetti e il sesso, la scuola. Un aspetto reputato indicativo è dato dalla popolarità crescente di parole contrassegnate da un'elevata carica emotiva, con particolare allusione – a seconda dei casi trasparente, opaca, scherzosa – alla condizione di precarietà ad ampio spettro che accomuna le generazioni più giovani: tra le voci e le espressioni ad alta diffusione nel parlato registriamo infatti *ansia*, *ansiarsi*, *chiusura*, *mai una gioia*, *prendersi male*, *presa male*, l'ormai dilagante *disagio*, con tutta probabilità il “lemma bandiera” del periodo, *disagiarsi*, *disagiato*.

Apporti consistenti sono inoltre forniti già in questa fase dall'italiano digitato, dalla lingua della canzone (*rap* e *trap*) e dagli anglicismi. Appare in particolare in ascesa il fascino esercitato dall'inglese: si diffondono alcuni dei numerosi allocutivi in uso tra membri di uno stesso gruppo (ad esempio *bro*, abbreviazione di *brother*, lett. ‘fratello’, per estensione ‘amico, compagno’, anche come formula di saluto), numerosi casi di prestiti integrali (*hangover* ‘malessere fisico dovuto ai postumi di un eccesso di alcool o droga’, *must* lett. ‘dovere’, che esprime l'assoluta necessità di qualcosa per essere alla moda e al passo coi tempi, *swag* ‘stile’, *unboxing* ‘spacchettamento di un prodotto nuovo, spec. acquistato su Internet’, per estensione ‘video che riprende lo spacchettamento di un prodotto con lo scopo di sponsorizzarlo o recensirlo’^[10], ecc.), una serie nutrita di acronimi (ACAB, MILF, LOL, OMG, ecc.) oltre a pseudoanglicismi e, in genere, anglicismi maccheronici (*fare after* locuz. ‘proseguire la serata, spec. in uno o più locali notturni, fino alle prime ore del mattino e oltre’, *bomber* m. ‘ragazzo carismatico’, denominazione amichevole e scherz. in uso tra giovani, spesso impiegata nelle formule di saluto, *fresho* agg. ‘alla moda, attuale, di tendenza’, *personal* m. ‘spinello personale, fumato da una sola persona’).

Sul fronte semantico, metafora e iperbole si confermano meccanismi consolidati del mutamento lessicale: la prima conserva la propria tradizionale egemonia nel settore degli apprezzamenti (*illegale* ‘persona estremamente bella’) e nell'insulto (*aborto*, *boiler*, *tombino* ‘persona non attraente’), talvolta mediante ricorso all'animalizzazione (si veda in particolare il caso di *cagna*, ‘(volg.) ragazza dai presunti facili costumi’, talora anche come denominazione scherz. tra ragazze di uno stesso gruppo). Tra le formule iperboliche segnaliamo, oltre a quelle già incontrate, almeno gli aggettivi *antistupro* ‘di abito femminile ridicolo, non attraente’, *ascellare* (di fantozziana memoria?) ‘detto di abito portato molto alto in vita’ e l'immancabile presenza di verbi, con impiego prevalentemente maschile, relativi all'atto sessuale (*sfondare*, *trapanare*, ecc.). Il codice dell'ingiuria si avvalora quindi come un vero e proprio sistema linguistico interno al LG^[11]: prevedibilmente, sono i difetti fisici e la stupidità a calamitare il maggior numero

[10] Cfr. la scheda della voce nella sezione “Parole nuove” del sito dell'Accademia della Crusca realizzata da Miriam Di Carlo (<https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/unboxing/18504>).

[11] Per ulteriori approfondimenti su tale specifica tipologia lessicale si rinvia in particolare a Faloppa 2004 e a Casalegno, Goffi 2005. Per uno studio specifico sul rapporto tra *hate speech* e LG si rimanda invece al recente saggio di Patrizia Bertini Malgarini e Marzia Caria (Bertini Malgarini e Caria 2021: 17-39).

di soluzioni offensive. La presunta bruttezza, in particolare, fornisce un ricco ventaglio di possibilità lessicali basate su accostamenti avvilenti: tra queste ricordiamo *busta*, nella locuz. *busta del piscio* ‘persona molto brutta, di aspetto sgradevole’ e la gamma realizzata attorno a un termine ampiamente radicato quale *cesso* (*cesso a pedali*, *cesso con le gambe*, *cesso con le ruote*, *cesso coi piedi*, ecc.).

Sul piano morfosintattico, infine, la risorsa principale per l’alterazione del significante è costituita dagli accorciamenti (si veda la serie di allocutivi *fra(te)*, *bro*, *soc*, *zi* ‘amico, socio, compagno’, oltre ad altri esempi quali *raggio* ‘ragione’, *sbatti* ‘sbattimento’, *tra* ‘tranquillo’) e talvolta dall’univerbazione (es. *chissene* ‘chi se ne frega’, con ellissi).

3.2 Gli ultimi anni

3.2.1 Tra neologismi (pochi) e stereotipia iterativa

Il dato maggiormente significativo dell’arco cronologico più recente (2018-2022) è rappresentato dalla sensibile riduzione del processo di neoconiazione di parole ed espressioni del cosiddetto «strato gergale “innovante” ed effimero»^[12], come osservato ancora piuttosto produttivo nella fase precedente. Nell’ambito delle componenti costitutive del LG, pare infatti essersi svigorita, quando non addirittura disattivata, l’azione esercitata dal nucleo maggiormente incline all’originalità e all’espressività, vale a dire il complesso delle forme proprie di un gruppo o di una serie di gruppi affini in un periodo e in uno spazio determinati.

Tra le novità registriamo ad esempio *amio* m. ‘amore’^[13], *caldo* agg. ‘detto di ragazzo che possiede particolare entusiasmo (o vitalità) in vista di uno specifico evento, spec. durante serate con gli amici o feste’ (es.: «sei caldo per stasera?»), il suo accrescitivo *caldone* agg. ‘che possiede grande energia; bello, carismatico, che piace’, *sbanfa* f. ‘odore sospetto, spec. di hashish o marijuana’ («da dove arriva questa sbanfa?»)^[14], *zibba* f. ‘spinello, canna’, alcuni casi di locuzioni (*regalare gioie* ‘dare felicità, dare soddisfazione’: «almeno tu mi regali delle gioie ogni tanto») e alcune sigle (CPS ‘ci può stare’). Al di là di questi casi, la scarsa consistenza della componente innovativa sembra quindi determinare, allo stato attuale, una tangibile flessione nelle dinamiche di rimodellamento del lessico, mediante neologismi endogeni, tipiche del LG di tutte o quasi le fasi storiche anteriori^[15].

In questi ultimi anni si assiste semmai a un processo di consolidamento di voci ed espressioni dello strato gergale tradizionale (il linguaggio giovanile di lunga durata), in grado di garantire in generale «una certa continuità cronologica di una parte almeno

[12] Cortelazzo 2010.

[13] Cfr. a tale proposito il paragrafo 3.2.4.

[14] La voce è già registrata in *LinguaGiovani*, ma con altro significato.

[15] Sulla storia delle varietà giovanili in Italia si rimanda al saggio di Michele A. Cortelazzo contenuto in questo volume. Si veda inoltre il magazine in quattro puntate realizzato da Gianluca Lauter per il portale Treccani.it al link https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Giovaniz.html.

del bagaglio terminologico e fraseologico giovanile»^[16]. Tra le numerose forme che possiamo ritenere “storiche” (con diversi gradi di longevità) ricordiamo almeno *cartellare* v.tr. ‘picchiare, malmenare’, *drago* ‘ragazzo molto popolare o particolarmente abile’, *limonare* ‘abbandonarsi ad effusioni amorose, a baci appassionati’, *paglia* ‘spinello, canna’, *pula* ‘polizia’, *roito* ‘ragazza molto brutta’, *zecca* ‘ragazzo che adotta stili di vita e atteggiamenti alternativi rispetto ai modelli di chi giudica, spec. legato alla galassia dei movimenti della sinistra (radicale); tirchio, pitocco’.

La conservazione di questo ampio settore del vocabolario tradizionale giovanile costituisce tuttavia almeno in parte una conferma della fase di parziale stagnazione che il LG sta attraversando; parallelamente all’incremento esponenziale dei social network, sembra infatti prevalere oggi una sorta di stereotipia iterativa di alcuni modelli generazionali, più o meno datati, verosimilmente favoriti dal processo di “viralità” che distingue le forme della scrittura digitata e in parte promossi dalla loro ricorrenza ossessiva nei testi del rap e della trap. Si ha di conseguenza l’impressione che una sezione non trascurabile di questo lessico, specie quella di provenienza gergale, risulti ormai privata della sua efficacia originaria (si vedano, ad esempio i casi di *asciugare* v.tr. ‘rubare’, *cisti* agg. ‘bello’ e inter. di area torinese per esprimere ammirazione, approvazione o per richiamare all’attenzione, spec. nella locuz. *fai cisti!* ‘fai attenzione!’^[17], *gaggiarsela* v.procompl. ‘atteggiarsi, pavoneggiarsi’, *fare occhio* locuz.verb. ‘stare in allerta’ e forse anche gli allocutivi di gruppo citati poc’anzi), in quanto poco o affatto conciliabile con il contesto comunicativo del web, e che gli stessi giovani ne facciano un uso prevalentemente imitativo, non del tutto consapevole, talvolta macchietistico o parodico. Va in aggiunta segnalato (ma il dato necessiterebbe di indagini mirate) che parte del patrimonio storico del LG che ha saputo superare gli ostacoli della precoce obsolescenza sembra avere perso buona parte della connotazione identitaria che lo contraddistingueva: alcune delle voci registrate, infatti, sopravvivono ormai stabilmente anche nell’italiano colloquiale per effetto del processo di interferenza della varietà giovanile sulla lingua dell’uso dei registri informali garantito principalmente dal tramite delle generazioni degli “ex-giovani”.

La sensazione di una diffusa incapacità del LG contemporaneo di rinnovarsi come in passato viene del resto confermata dal confronto con i più affidabili strumenti lessicografici del gergo dei giovani dei decenni passati: senza considerare gli anglicismi, una percentuale superiore al 70% del complesso del corpus raccolto nell’arco cronologico 2018-2022 risulta già attestata nei tradizionali repertori dei linguaggi giovanili. La stessa percezione dei neologismi da parte dei ragazzi viene infine reputata almeno in parte significativa: la documentazione in nostro possesso dimostra infatti che le segnalazioni delle novità ritenute proprie del periodo da parte dei diretti interessati – ad esempio *maffo* ‘oggetto molto brutto’, *sbocco* ‘vomito’ («fuori dal locale era pieno di sbocco»), *zora* ‘tamarrà’ – identificano per lo più voci ed espressioni in uso almeno a partire dagli ultimi anni del XX secolo.

[16] Cortelazzo 2010.

[17] Sulla storia e sull’etimologia di *cisti* si rinvia in particolare Scala 2016: 223-234.

3.2.2 Estinzione o resistenza? Uno sguardo sul dialetto

La complessità che ha storicamente caratterizzato il rapporto tra dialetto e repertorio linguistico giovanile nei diversi territori d'Italia è stata nel decennio scorso individuata e illustrata attraverso numerose e autorevolissime riflessioni^[18]; le ricerche che si sono concentrate sulle tendenze attualmente in atto parrebbero invece definire, rispetto al passato, un processo di ricodifica linguistica nel quale la vivacità degli idiomi locali nella gergalità generazionale tende progressivamente a sfumare: in altri termini, la variazione areale determina ancora oggi una certa fluidità del LG nello spazio nazionale, ma con tinte meno vistose di un tempo. Nel territorio indagato, di conseguenza, si individua con chiarezza la persistenza di scenari eterogenei che distinguono in linea di massima la dimensione cittadina, la provincia e le aree rurali, seppure a fronte di un progressivo annacquamento delle divergenze diatopiche e micro-diatopiche più profonde per il probabile effetto, ancora una volta, dell'espansione generalizzata della comunicazione digitale.

Nel dettaglio possiamo riconoscere che l'apporto del dialetto all'interno del LG dei centri urbani di maggiori dimensioni (Torino, Cuneo, Vercelli, Biella, Savona, Imperia) è senz'altro modesto: i dialettismi non sembrano ormai in grado, nello scenario contemporaneo, di contribuire in maniera apprezzabile alla caratterizzazione lessicale del gergo giovanile. Nel capoluogo subalpino, l'ambiente più refrattario all'idioma locale, la loro presenza è ad esempio limitata all'ambito delle espressioni paradigmatiche piemontesi (tra le più diffuse *va bin*, *bòja fauss*, *foma ch'andoma*) o, sporadicamente, alla categoria dei prestiti adattati (ad esempio *ciulare* v.tr. 'rubare, sottrarre qualcosa a qualcuno; imbrogliare' e 'avere un rapporto sessuale; possedere sessualmente')^[19].

Procedendo dalle città verso i centri minori delle province il contributo della componente locale si fa appena più consistente: nel lessico dei ragazzi dell'entroterra savonese abbiamo registrato, ad esempio, alcuni casi di dialettismi sottoposti in genere ad adattamento, tra i quali *belinata* f. 'stupidaggine, sciocchezza', *belino* m. 'organo sessuale maschile (anche fig.)', *butallo* m. 'ragazzo non bello, ragazza non bella', *ciaraffo* m. 'oggetto di scarso valore; persona non avvenente', *grammo* agg. 'scarso, incapace', *imbelinarsi* v.pronom. 'cadere, inciampare', *patone* m. 'schiaffo'. Ad eccezione di alcuni di questi (*belino* e i suoi derivati), si tratta tuttavia di termini caratterizzati da circolazione medio-bassa o bassa e da una competenza attiva concentrata nella fascia d'età superiore degli informatori, utilizzati – senza esigenze comunicative specifiche – per scopi prevalentemente connotativi, in particolare per caratterizzare ironicamente un messaggio. In tal senso va letto anche qualche sporadico accatto da ambiti extraregionali, giunto per tramite digitale o attraverso la canzone o, ancora, grazie ad alcuni prodotti di successo della serialità televisiva nostrana: ricordiamo almeno il tipo meridionale *fratm* 'fratello' in uso come allocutivo amichevole o – nei commenti a un contenuto su TikTok o altro social network – come esclamazione^[20].

[18] Molte di queste sono raccolte in Marcato 2006, cui si rinvia.

[19] Cfr. anche Bellone 2018: 44.

[20] All'origine dell'impiego dell'appellativo di provenienza campana va probabilmente riconosciu-

In alcune aree rurali del nord-ovest, invece, il dialetto sembra ancora costituire una delle riserve lessicali più produttive per il LG: è ciò che avviene in particolare in un'ampia sezione della provincia di Cuneo di marcata tradizione agricola e zootecnica delimitata dai centri principali (Fossano, Bra, Savigliano e Saluzzo) e nelle Langhe. In questa zona l'elemento di matrice locale è infatti attestato – quasi sempre senza adattamenti fonomorfolologici – in tutti i domini comunicativi tipici dell'età adolescenziale, al punto da rendere non del tutto percettibile l'esistenza di una vera e propria varietà giovanile: gli ambiti più produttivi sono quelli del sesso (*brigna, ciorgna* e *picio* sono ad esempio le voci più diffuse per designare gli organi genitali) e dell'aspetto fisico (una persona non avvenente è detta di volta in volta *bidon, cess, ciòspa, sgor* 'sgorbio', *soiro* 'animale non di razza', ecc.), dell'offesa e dell'insulto (*bagassa, picia, trua, putana* sono, in ordine decrescente di popolarità, alcune delle forme della nutrita terminologia impiegata per oltraggiare una donna o una ragazza), del divertimento e dello sballo (tra le denominazioni dell'ubriacatura registriamo *cioca* 'ciucca', *lorda* lett. 'colpo, percossa', *piomba, sumia* lett. 'scimmia', *tron-a* lett. 'colpo di tuono', ecc.)^[21]. Dal punto di vista motivazionale, i due terzi dei giovani informatori della campagna cuneese dichiarano di ricorrere al dialetto (in contesti italo-foni o di code-mixing) per abitudine o per contrassegnare il discorso con caratteri ironico-scherzosi; un ragazzo su due ne giustifica l'impiego per ragioni espressive, ritenendo l'inserito vernacolare in una conversazione nell'idioma nazionale una risorsa comunicativa privilegiata per mettere in evidenza determinati enunciati o specifici contenuti: non deve in definitiva sorprendere che la varietà dialettale possa acquisire una connotazione "giovanilese" che limita in maniera tangibile gli innesti da altre componenti (neologismi, forme dell'italiano dei media digitali, forestierismi).

3.2.3 Da aggro a zoomer: l'anglofilia digitale delle ultime generazioni

Come da previsione va evidenziata, nel LG degli ultimi anni, la crescita ragguardevole dell'apporto lessicale e fraseologico di matrice anglofona, una componente libera – date le sue modalità di immissione nelle consuetudini linguistiche dei giovani – da dinamiche di radicamento nel territorio, quindi non sottoposta a differenziazione nel suo processo di diffusione su scala geografica. Da un lato il ricorso all'anglicismo marca ancora, come in passato, «il senso di appartenenza del gruppo a un più vasto universo giovanile, di dimensioni sovranazionali»^[22]; dall'altro è tuttavia indubbio che per i Millennials e ancora di più per i rappresentanti della cosiddetta "Generazione Z", proiettati fin dall'infanzia a un legame permanente con la rete e all'uso quotidiano dei supporti digitali e delle loro applicazioni anche per finalità interazionali, parole ed espressioni

ta l'eco del brano *Fratm* del rapper napoletano Ntò, prodotto nel 2016 insieme a Guè Pequeno («Fratm è fratm, non entro senza di lui, siamo cresciuti insieme; / fratm è fratm, da quando ho dieci anni, facciamo solo danni») oltre all'espressione «fratm ingiustamente carcerato» contenuta in un video di TikTok, divenuto assai popolare sui social network nel corso del 2020, dedicato da un utente a un giovane amico (forse arrestato per possesso di stupefacenti).

^[21] Per maggiori dettagli si rinvia a Bellone 2019: 27-43.

^[22] Cortelazzo 2010.

inglesi sono ormai moduli quasi connaturati alla propria modalità espressiva. Un atteggiamento di spontanea inclinazione all'elemento esogeno, diremmo di "anglofilia", che ha però vocazione essenzialmente tecnologica: non va infatti dimenticato che la traccia più pronunciata dell'irradiazione degli anglicismi è ancora oggi ravvisabile soprattutto all'interno delle produzioni scritte (chat, post e storie, ecc.) e parlate (componenti orali nei video di Instagram e TikTok) caratteristiche dei social network.

In questa fase TikTok rappresenta per gli adolescenti una sorta di spazio sicuro «per sfuggire al controllo dei più grandi e dei genitori»^[23], un luogo di incontri e di scambi virtuali ancora "protetto", dove comunicare liberamente esperienze ed emozioni con un linguaggio sostenuto da alcune peculiarità generazionali che gli conferiscono in parte la natura di codice di gruppo. Non sarebbe possibile fornire in questa sede una rappresentazione significativa dei modelli inglesi oggi circolanti nei contenuti di giovani e giovanissimi attivi sulla piattaforma: il dinamismo che contraddistingue un'ampia porzione dello slang digitale dei ragazzi rende infatti vano ogni tentativo di allestimento di un corpus dall'assetto stabile, sia pur in una dimensione temporale circoscritta. Segnaliamo tuttavia una serie minima di forme recenti non adattate recenti affinché possano offrire un saggio minimo degli anglicismi all'interno di alcune delle sfere di riferimento più ricettive della sottocultura digitale: *awkward* agg. 'imbarazzante'; *date* m. '(anche scherz.) incontro spec. intimo tra due persone'; l'espressione *low-key* 'nell'intimo; sotto sotto', seguita di norma da un aggettivo («Si vede che sei low-key gelosa»); *plot-twist* m. '(anche scherz.) colpo di scena'; *rant* m. 'rimprovero, filippica'; *sexting* m., da *sex* e *texting* ('invio di sms'), termine impiegato per indicare l'invio di messaggi a tema sessuale (anche immagini o video espliciti) attraverso dispositivi digitali; *simp* agg. 'sottomesso', detto di ragazzo innamorato, che cerca di conquistare la persona amata con atteggiamenti succubi; *tip* m. 'suggerimento'; *zoomer* m. 'giovane nativo digitale (nato tra la fine del secolo scorso e il 2010) appartenente alla "Generazione Z"»^[24].

L'esposizione all'angloamericanismo raggiunge il livello più alto nelle comunità videoludiche: il linguaggio dei "gamer" – un codice in grado di garantire da un lato l'identità di gruppo, dall'altro un necessario tasso di specializzazione per designare referenti peculiari in maniera univoca – si fonda infatti sui modelli offerti dall'inglese, spesso attraverso processi di adattamento o di calco. Senza entrare nel dettaglio, indichiamo almeno, tra i tecnicismi (specifici e collaterali) del settore, *aggrare* v.tr. e intr. 'attaccare un nemico in maniera aggressiva', *aggro* m. 'livello di aggressività di un personaggio', *buildare* v.tr. 'costruire qc.', *clash* f. 'modalità di scontro a squadre', *nabbo* agg. 'principiante, ragaz-

^[23] La citazione è tratta da un dettagliato contributo di Beatrice Cristalli (*Parlare sui social. Dentro la Generazione Zeta*) pubblicato sul portale Treccani.it al link https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Parlare_sui_social.html.

^[24] In crescita costante sono inoltre le sigle: tra le molte ricordiamo almeno ATM («at the moment») 'al momento'; BAE («before anyone else») lett. 'prima di chiunque altro', per indicare il migliore amico, il fidanzato, una persona cara; BYOB («bring your beverage/beer/bottle») 'portati da bere'; FYI («for your information») 'per tua informazione'; IDK («I don't know») 'non so'; TBH («to be honest») 'a essere onesti'.

zo inesperto in campo informatico o videoludico, *pussy* m. 'giocatore senza coraggio, pavido', *run* f. 'partita singola', *trade* m. 'combattimento di breve durata tra due sfidanti'^[25].

Stabilire con precisione la consistenza degli anglicismi in grado di transitare dall'ambiente digitale all'oralità è operazione non agevole; grazie all'analisi dei dati raccolti sul campo possiamo nondimeno supporre che la permeabilità del parlato spontaneo di giovani e giovanissimi sia in tal senso sufficientemente ampia. Oltre agli ormai "illustri" *boomer* e *cringe* (quest'ultimo con i suoi derivati *cringiare* e *cringiata*), abbiamo infatti rilevato l'impiego di un buon numero di forme non adattate, in origine limitate a una circolazione "virtuale", caratterizzate oggi da buona diffusione negli scambi "in presenza": tra queste indichiamo come esempi *challenge* f. 'su TikTok, sfida tra gli utenti che consiste in una prova di abilità su un tema determinato (ballo, recitazione, canto, moda, cucina, sport, ecc.) e che si realizza attraverso la pubblicazione di video'; *chill* agg. 'tranquillo, rilassato' («non agitarti, stai chill»); *crush* m. e f. 'cotta' (spec. nella locuz. 'avere una crush': «Ludovica ha una crush per il suo vicino di casa», anche come personificazione: «ieri ho incontrato crush»)^[26], dalla quale dipende il verbo *crushare* v.intr. 'prendersi una cotta'; *ship* f. 'relazione' (abbreviazione di *relationship*); *stonks* agg. 'vantaggioso, favorevole, buono', anche in costrutti negativi («Non trovo il telefono... not stonks»); *streamer* m. 'persona che trasmette video in diretta, per lo più nell'ambito dei videogiochi, da una piattaforma di streaming'^[27]; *tiktoker* m. 'utente di TikTok che pubblica "contenuti" di successo sulla piattaforma'; *trend* m. 'su TikTok, video, creato da un tiktoker, che viene condiviso o imitato da altri utenti, generando una tendenza'; *vibe* f. 'vibrazione, umore', usata spec. nelle locuz. *good vibe(s)* e *bad vibe(s)*.

Nutrita è inoltre, come da previsione, la serie dei verbi adattati: tra i più utilizzati ricordiamo *crashare*, spec. nella locuz. *essere crashato* 'essere privo di connessione a Internet' («è saltata la corrente in casa e sono crashato»); *droppare* v.tr. 'pubblicare, spec. una foto su Instagram, un brano musicale, un album', ma anche 'abbandonare, mollare, ad esempio, in riferimento a una serie televisiva' («ho droppato l'ultima stagione di *Gomorra*»), con ulteriore slittamento a 'mollare, lasciare andare qc.' (ad esempio, «droppare la scuola»); *instagrammare* v.tr. e intr. 'comunicare attraverso Instagram' (dal quale *instagrammabile* agg. 'di contenuto che si può condividere su Instagram': «questa mattina non hai un aspetto instagrammabile»); *shazammare* v.tr. 'utilizzare l'app Shazam per scoprire o riconoscere il titolo di un brano musicale'; *shippare* v.tr. 'desiderare o sostenere una relazione sentimentale tra due persone; essere emotivamente coinvolto per una relazione tra due personaggi (ad esempio, di serie televisive)'; *tryhardare* v.intr. 'impegnarsi; provare a fare qc. con grande impegno' («la verifica è andata male: ora devo tryhardare»).

[25] Un ricco glossario del gergo delle comunità videoludiche è in Urraci 2017: 299-321.

[26] Per approfondimenti si rinvia all'articolo di Beatrice Cristalli, *Parlare dei sentimenti. Dentro la Generazione Zeta*, su Treccani.it (https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Parlare_dei_sentimenti.html).

[27] Si veda la scheda della voce realizzata da Luisa di Valvasone nella sezione "Parole nuove" del sito dell'Accademia della Crusca al link <https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/streamer/20509>.

Si osserva a latere che un ulteriore canale di irradiazione delle forme inglesi continua a essere costituito dai testi del rap, e in particolare da quelli della sua variante più recente, la trap, corrente musicale apprezzata in Italia soprattutto dai più giovani, costantemente esposta – in quanto prodotto della controcultura hip-hop – alla gergalità di provenienza angloamericana; sebbene una valutazione attendibile dell’incidenza di questa componente sul LG potrà essere ottenuta solo mediante studi specifici, registriamo almeno i casi di *dissare* v.tr. ‘(nel rap) insultare q. attraverso una canzone’ (poi, per estensione, al di fuori dell’ambito musicale ‘offendere q.’)^[28], *dissing* m. ‘brano rap che ha l’obiettivo di deridere, criticare o insultare una o più persone, spec. all’interno dell’ambiente rap’^[29], *homie* m. ‘amico fidato’, *hype* m. ‘attesa, aspettativa caricata di toni enfatici nei confronti di una novità dell’ambito tecnologico, musicale, cinetelevisivo (videogioco, brano musicale, serie tv, ecc.)’, *slime* m. ‘amico, compagno’, *snitch* m. ‘spia, infiltrato, traditore; chi tradisce la fiducia di q.; persona della quale non ci si può fidare’, *snitchare* v.intr. ‘fare la spia; confessare qc. dopo essere stati scoperti’, *twerkare* v.intr. ‘ballare muovendo velocemente i fianchi per creare un movimento sensuale delle natiche’, tutti riconosciuti dai giovani come vocaboli in uso nella loro varietà.

3.2.4 «Le brutte intenzioni, la maleducazione»: tormentoni

Sempre per effetto della costante esposizione alle modalità interazionali del web, va segnalata, accanto al gusto per l’anglicismo, e parallelamente ad esso, la crescente propensione all’impiego dei cosiddetti tormentoni, vale a dire parole, espressioni, intere clausole di provenienza disparata (dalle canzoni alle serie tv, dal cinema ai frammenti della galassia del “trash” del web, del mondo televisivo o dell’attualità) caratteristiche di un dato momento storico, per lo più riconoscibili – e di conseguenza fruibili (anche mediante riformulazione) – in prima battuta da chi condivide specifiche coordinate socioculturali. Si tratta di elementi linguistici nati spesso a partire da circostanze fortuite, che, attraverso il riuso nell’ambito di uno o più ambienti social, acquisiscono diffusione capillare in un lasso di tempo circoscritto mediante trasferimento all’interno di un meme o di un breve video in grado di sfruttarne la portata espressiva, soprattutto in chiave ironico-scherzosa.

Tra gli esempi più noti di questi anni segnaliamo «Le brutte intenzioni, la maleducazione»^[30], «Scusate, non ho capito il gioco: gelato?»^[31], «Fratm ingiustamente

^[28] Per approfondimenti su *dissare* (e *dissing*) si consulti la scheda di Barbara Patella realizzata per il sito dell’Accademia della Crusca (“Parole nuove”) al link <https://accademiadellacrusca.it/parole-nuove/dissare/20508>.

^[29] Cfr. la voce *dissing* nella sezione “Neologismi” del sito Treccani.it al link [https://www.treccani.it/vocabolario/dissing_res-5a9cc2ef-8997-11e8-a7cb-00271042e8d9_\(Neologismi\)](https://www.treccani.it/vocabolario/dissing_res-5a9cc2ef-8997-11e8-a7cb-00271042e8d9_(Neologismi)).

^[30] Dall’incipit del testo “alternativo” del brano *Sincero* di Morgan e Bugo, presentato al Festival di Sanremo del 2020, modificato dal primo in un atto d’accusa verso il secondo durante la competizione canora.

^[31] All’origine della battuta, un bizzarro intervento di Francesca Cipriani nel quiz televisivo *Caduta libera* condotto da Jerry Scotti.

carcerato»^[32], «So' Lillo»^[33], «Ok, let's go!»^[34], «Con le mani, ciao ciao»^[35]. Collochiamo tra i tormentoni del momento anche il cosiddetto “parlare in corsivo”, una sorta di stile orale assai popolare nei video degli adolescenti su TikTok, nato verosimilmente per parodiare l’inflessione milanese propria di molti *influencer*; il suo tratto distintivo, ormai usato dai giovanissimi anche nel parlato spontaneo, è costituito dalla tendenza all’allungamento e alla dittongazione (o frangimento) delle vocali finali: *amore* > *amo* > *amio* (in ambito scritto realizzato con la grafia *amïo*); *aperitivo* > *ape* > *apie* (*apie*); *fuori* > *fuorie* (*fuorie*); *gelato* > *gelatio* (*gelatio*)^[36].

Accanto a una fulminea notorietà, queste formule subiscono di norma un’eclissi assai rapida; in alternativa, possono garantirsi una sopravvivenza più ampia sedimentandosi al di fuori del contesto comunicativo generazionale, con conseguente perdita della loro incisività originaria, specie per il diverso tempismo con il quale gli adulti sono in grado di intercettare le tendenze più innovative del web. Si ritiene tuttavia che la diffusione “virale” di modismi della scrittura (e oggi dell’oralità) della galassia digitale sia ormai divenuta una componente stabile del parlato dei ragazzi degli ultimi anni, una nuova declinazione dell’“estetica della serialità”^[37] che si configura come una delle novità più evidenti della loro lingua.

4. Dal parlato allo scritto (e ritorno): impoverimento o svecchiamento?

Le riflessioni prodotte in queste pagine possono consentire, giunti a questo punto, alcune minime considerazioni conclusive. Giovani e giovanissimi di oggi sono indiscutibilmente i protagonisti principali di una nuova fase storica a trazione tecnologica: in particolare, la loro è la prima generazione di nativi digitali cresciuti con i social network. In una dimensione extra-linguistica, gli ultimi anni si contraddistinguono di conseguenza per una ristrutturazione, parziale ma significativa, delle modalità di socializzazione e di interazione: dalla strada a TikTok si potrebbe dire, forse accentuando appena, nel complesso, le dinamiche della transizione, ma senza andare incontro a una pericolosa forzatura interpretativa.

Il mutato assetto sociale e interazionale, certo amplificato – ma non originato – dalla pandemia da Coronavirus, ha inevitabilmente prodotto una serie di effetti “a cascata” che, sul piano della lingua, si sono nell’insieme concretizzati in un moto oscillatorio all’interno delle polarità diamesiche generazionali: dal parlato allo scritto, e ritorno.

^[32] Cfr. la nota 20.

^[33] Pronunciata dall’attore comico Pasquale Petrolò, «so' Lillo» è una delle battute più note della prima edizione del reality show *LOL. Chi ride è fuori*, andato in onda nel corso del 2021.

^[34] L’espressione proviene da un video recentemente rilanciato su TikTok nel quale un bambino, giocando con un modellino di Luna Park della Lego, imita la battuta del giostraio dei seggiolini volanti all’avvio di una corsa.

^[35] Dal ritornello del brano *Ciao Ciao* eseguito dal gruppo La rappresentante di lista durante il Festival di Sanremo 2022.

^[36] Ringrazio Antonio Romano per la preziosa consulenza a riguardo.

^[37] Cfr. a questo proposito Eco 1985: 125-146.

Se la prima fase dell'arco cronologico esaminato è coincisa con lo stadio conclusivo della migrazione verso la scrittura digitata ad ampio raggio^[38], l'ultimo quinquennio si sta differenziando per una sorta di inversione di rotta che riporta all'oralità, anzi, che conduce a una nuova forma di oralità, trasmessa, a distanza, eventualmente asincrona. La "rivincita" del parlato è stata anzitutto favorita dall'introduzione delle note vocali – recepite e fatte proprie dai giovani per gli evidenti vantaggi in termini di praticità dialogica – ed è stata successivamente incoraggiata da altri fattori: basti pensare al successo della tecnologia di ascolto propria dei podcast (e degli eBook), alla crescente diffusione, in ambito domestico (e non solo), degli assistenti vocali, alla popolarità delle piattaforme dedicate alla condivisione di contenuti in diretta (*streaming*), specie di ambito videoludico, e naturalmente all'espansione dei social network "parlanti" attraverso i quali transita oggi parte dell'interazione giovanile (tra tutti TikTok)^[39].

Dal punto di vista lessicale e fraseologico, l'eclissi (temporanea?) di alcune componenti storiche del LG (lo strato gergale innovante) e l'attenuazione di altre (il gergo giovanile storico), per quanto tangibili, non possono allora destare eccessiva sorpresa: nel vocabolario di Millennials e Zoomer la loro contrazione è ormai almeno parzialmente compensata dal vistoso vigore neologico acquisito dagli angloamericanismi, ritenuti modelli moderni ed efficaci per finalità espressive. Non va trascurato, a tale proposito, un fattore forse implicito, ma determinante: a eccezione dei prestiti di necessità, da un lato, e dei tormentoni, dall'altro, una volta fuoriuscite dal loro contesto più caratteristico (social network, *gaming*, canzone rap e trap) e trasferite nella sfera dell'oralità "tradizionale", parole, espressioni e sigle inglesi sono talvolta in grado di distinguersi sul piano funzionale per impieghi traslati (ludici, ironico-scherzosi, caricaturali) che ne determinano una possibile estensione d'uso, quindi una maggiore longevità.

Impoverimento o svecchiamento? Non possiamo dirlo. Ciò che sappiamo però è che il LG continua a essere mosso da impulsi imprevedibili, forse oggi più che in passato: pertanto, occorre continuare a osservare le sue fluttuazioni con la necessaria cura, attraverso attente e periodiche ricerche sul campo. Siamo certi che in questo modo potremo ottenere anche l'approvazione dell'utente che, commentando con apprezzabile sensibilità linguistica il dialogo tra Luca e Camilla dal quale siamo partiti, ha scritto: «Mi sfugge perché agli adulti dovrebbe interessare [il LG contemporaneo]: dalla notte dei tempi ogni generazione ha "creato" il proprio gergo proprio per differenziarsi dalle generazioni precedenti... Generazioni precedenti che di regola hanno sempre gioiosamente (e saggiamente) ignorato la cosa».

Bibliografia

Ambrogio e Casalegno 2004 = Renzo Ambrogio, Giovanni Casalegno, *Scrostati gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET.

^[38] Per approfondimenti si rimanda in particolare ad Antonelli 2013: 537-556 e ai saggi raccolti in Lubello 2016.

^[39] Si veda l'interessante contributo di Alice Avallone al link <http://www.beunsocial.it/perche-le-note-vocali-hanno-cosi-successo-tra-gli-adolescenti/>.

- Antonelli 2013 = Giuseppe Antonelli, *L'e-taliano: una nuova realtà tra le varietà linguistiche italiane?*, in Enrico Garavelli, Elina Suomela-Härmä (a cura di), *Dal manoscritto al web. Canali e modalità di trasmissione dell'italiano: tecniche, materiali e usi nella storia della lingua*. Atti del XII congresso SILFI, Società Internazionale di Linguistica e Filologia Italiana (Helsinki, 18-20 giugno 2012), vol. II, Firenze, Cesati, pp. 537-556.
- Banfi e Sobrero 1992 = Emanuele Banfi, Alberto Sobrero, *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole, invenzioni, gioco*, Bari, Laterza.
- Bellone 2014 = Luca Bellone, *In disagio we are not alone: avviamento allo studio del lessico giovanile torinese contemporaneo*, in AA.VV., *A Warm Mind-Shake. Studi in onore di Paolo Bertinetti*, Torino, Trauben, pp. 56-68.
- Bellone 2018 = Luca Bellone, *Zero sbatta, zì!': novità dal linguaggio giovanile torinese contemporaneo*, in «Bollettino dell'Atlante Linguistico Italiano», XLII, pp. 35-65.
- Bellone 2019 = Luca Bellone, *Giovani, linguaggio giovanile, dialetto in provincia di Cuneo: nuove riflessioni sociolinguistiche e lessicali a margine di una recente inchiesta sul campo*, in «L'Italia dialettale», LXXX, 2019, pp. 27-43.
- Bertini Malgarini e Caria 2021 = Patrizia Bertini Malgarini, Marzia Caria, *Le "parole per ferire" nel linguaggio giovanile: il progetto della LUMSA tra diacronia e sincronia*, in Donatella Pacelli (a cura di), *Hate speech e hate words. Rappresentazioni, effetti, interventi*, Milano, FrancoAngeli, pp. 17-39.
- Beyens, Frison e Eggermont 2016 = Ine Beyens, Eline Frison, Steven Eggermont, *I Don't Want to Miss a Thing: Adolescents' Fear of Missing Out and Its Relationship to Adolescents' Social Needs, Facebook Use, and Facebook Related Stress*, in «Computers in Human Behavior», LXIV, pp. 1-8.
- Casalegno e Goffi 2005 = Giovanni Casalegno, Guido Goffi, *Brutti, fessi e cattivi. Lessico della maldicenza italiana*, Torino, UTET.
- Cortelazzo 1994 = Michele A. Cortelazzo, *Il parlato giovanile*, in Luca Serianni, Pietro Trifone (a cura di), *Storia della lingua italiana: Scritto e parlato*, vol III, Torino, Einaudi, pp. 291-317.
- Cortelazzo 2005 = Michele A. Cortelazzo, *www.maldura.unipd.it/giov*, in Fusco, Marcato 2005, pp. 101-115.
- Cortelazzo 2006 = Michele A. Cortelazzo, *Per la storia del lessico giovanile. Sondaggi preliminari*, in Marcato 2006, pp. 45-53.
- Cortelazzo 2010 = Michele A. Cortelazzo, *Giovanile, linguaggio* in *Enciclopedia dell'Italiano (EncIt)*, diretta da R. Simone, con la collaborazione di G. Berruto, P. D'Achille, 2 voll., Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, vol. I, pp. 583-586, anche in https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/.
- Coveri 1983 = Lorenzo Coveri, *Prospettive per una definizione del linguaggio giovanile in Italia*, in Günter Holthus, Edgar Radtke (a cura di), *Varietätenlinguistik des Italienischen*, Narr, Tübingen, pp. 134-141.
- Coveri 1992 = Lorenzo Coveri, *Gli studi in Italia*, in Banfi, Sobrero 1992, pp. 59-69.
- Coveri 1993 = Lorenzo Coveri, *Novità del/sul linguaggio giovanile*, in Radtke 1993, pp. 35-47.
- Coveri 2014 = Lorenzo Coveri, *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani*, Firenze, Cesati.
- D'Achille 2005 = Paolo D'Achille, *Mutamenti di prospettiva nello studio del linguaggio giovanile*, in Fusco, Marcato 2005, pp. 117-129.
- D'Achille 2006 = Paolo D'Achille, *Per una storia del concetto di giovane: aspetti e problemi linguistici*, in Marcato 2006, pp. 5-17.
- Eco 1985 = Umberto Eco, *Tipologia della ripetizione*, in Id., *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani, pp. 125-146.
- Faloppa 2004 = Federico Faloppa, *Parole Contro. La rappresentazione del diverso in italiano e nei dialetti*, Milano, Garzanti.
- Fusco e Marcato 2005 = Fabiana Fusco, Carla Marcato, *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, Il Calamo.
- Lubello 2016 = Sergio Lubello, *L'e-taliano. Scrittori e scritture nell'era digitale*, Firenze, Cesati.
- Marcato 2006 = Gianna Marcato (a cura di), *Giovani, lingue e dialetti*, Atti del convegno, Sappada/Plodn (Belluno), 29 giugno-3 luglio 2005, Padova, Unipress.
- Marcato 2013 = Carla Marcato, *I gerghi italiani*, Bologna, il Mulino.
- Marcato 2016 = Carla Marcato, *Gerghi. Lingua e giovani. Lingua e genere*, in Sergio Lubello (a cura di), *Manuale di linguistica italiana*, Berlino, De Gruyter, 2016, pp. 351-370.

- Radtke 1993 = Edgar Radtke, *La lingua dei giovani*, Tübingen, Gunter Narr Verlag.
- Saura e Stefanelli 2011 = A. Valeria Saura, Stefania Stefanelli, *I linguaggi giovanili*, Firenze, Accademia della Crusca.
- Scala 2016 = Andrea Scala, Cestil 'silenzio, attenzione', grimaglia 'protesi dentaria' e gavalò 'aiutante': intorno all'origine di tre lessemi del dritto, in «Rivista Italiana di Dialettologia», XL, 2016, pp. 223-234.
- Simonetti 2015 = Maria Simonetti, *Slangopedia. Dizionario dei gerghi giovanili*, Viterbo, Stampa Alternativa.
- Sobrero 1992 = Alberto Sobrero, *Varietà giovanili: come sono, come cambiano*, in Banfi, Sobrero 1992, pp. 45-58.
- Sobrero 1993 = Alberto Sobrero, *Costanza e innovazione nelle varietà linguistiche giovanili*, in Radtke 1993, pp. 95-108.
- Urraci 2017 = Giovanni Urraci, *Il lessico dei MMORPG. Glossario commentato dei tecnicismi delle comunità video-ludiche*, in «Letterature straniere &», XVII, pp. 299-321.

Fa la bella vita però finge / io penso soltanto tu sia cringe cringe*

PATRIZIA BERTINI MALGARINI E MARZIA CARIA

1. Il progetto del Glossario del linguaggio giovanile

Da alcuni anni stiamo portando avanti all'Università LUMSA di Roma un lavoro di ricerca sul linguaggio giovanile (o linguaggi giovanili, o giovanilese)^[1], che fin dall'inizio ha visto la collaborazione degli studenti dei corsi di Linguistica italiana. Il progetto è partito nel 2016^[2], con la raccolta da parte degli studenti stessi di forme ed espressioni effettivamente e spontaneamente da loro utilizzate con i coetanei, all'interno del gruppo dei pari (il cosiddetto *peer group*). A differenza di altre inchieste sul linguaggio giovanile, per lo più realizzate attraverso la compilazione di questionari, in cui tutti gli intervistati vengono chiamati a rispondere agli stessi quesiti^[3], nella nostra indagine sono stati "i giovani" a essere sollecitati a interrogarsi liberamente sulle proprie abitudini linguistiche. Sono stati cioè gli stessi studenti a "intervistarsi" tra di loro, interagendo gli uni con gli altri, senza l'ausilio di una griglia di domande preordinate: una sorta di "intervista non strutturata" che ciascuno è stato stimolato a condurre anche al di fuori del contesto universitario per ampliare l'indagine alla propria cerchia amicale e familiare.

Il buon numero di forme censite, circa cinquecento (506 per l'esattezza), ci ha spinto a predisporre un glossario che è stato pubblicato a distanza di un anno dall'inizio della ricerca, nel 2017, proprio "a cura degli studenti di Scienze della comunicazione, marketing dell'Università LUMSA di Roma", con il titolo di *Bella ci*.^[4] Il Glossario è

* Nell'ambito di una concezione unitaria, pertengono a Marzia Caria il paragrafo 2; a Patrizia Bertini Malgarini il paragrafo 3, il paragrafo 1 è comune.

[1] D'ora in avanti anche LG. Sul linguaggio giovanile si rinvia a Cortelazzo 1994; Cortelazzo 2010; alla raccolta di saggi di Coveri 2014. Per i lavori lessicografici cfr. Ambrogio, Casalegno 2004; Simonetti 2015 (*Slangopedia*), consultabile in rete; su Internet anche *LinguaGiovani* dell'Università di Padova.

[2] Nell'ambito del Corso di laurea triennale di Scienze della comunicazione del Dipartimento di Scienze Umane, a.a. 2016-2017.

[3] Così Serianni in Rati 2013: IV (*Prefazione*): «L'inchiesta o il questionario somministrato a un campione sono per loro natura rigidi e riducono inevitabilmente la realtà a una risposta secca, per giunta condizionata dalla sincerità o dalla disponibilità a collaborare della singola fonte [...]. Per superare l'*impasse* non c'è che da affiancare alle inchieste fondate su domande precostituite indagini di taglio diverso; nella fattispecie ascoltare come parlano realmente i giovani, mettendo a frutto la lezione degli etnologi e richiamandosi al principio dell'osservazione sistematica; vedremo che, proprio assumendo questa visuale, scaturiscono risultati molto interessanti nient'affatto scontati».

[4] Sottotitolo *Piccolo glossario di una lingua sbalconata* (Alghero, Edicions de l'Alguer).

stato ristampato nel 2019: la nuova edizione presentava un maggior numero di termini (843)^[5] ed era arricchita da nuove sezioni in relazione all'avanzamento del lavoro di ricerca intercorso tra la prima e la seconda edizione. Ci fa piacere insistere sulla caratteristica fondamentale di questo repertorio che non è realizzato da addetti ai lavori, ma da chi utilizza questa particolare varietà linguistica, conservando quindi la freschezza e la "spontaneità" dei giovani che lo hanno elaborato.

Fin dall'edizione del 2017, è stato definito l'assetto della scheda lessicografica, articolata in modo da offrire per ogni forma lemmatizzata la categoria grammaticale, l'etimologia^[6], il tipo lessicale (dialettalismo o regionalismo; prestito; neologismo, inteso anche con il valore di neoformazione), l'ambito di attestazione, il significato, l'esemplificazione. Si è deciso di distinguere il lemmario in tre sezioni: vocaboli, acronimi, locuzioni e modi di dire; nella seconda edizione del Glossario si sono aggiunte altre due parti: "Parole per ferire"^[7] e "Parole dei videogiochi"^[8], in considerazione dell'alto numero di voci individuate dagli studenti, riferibili rispettivamente alla sfera dell'odio (parole cioè usate dai giovani in modo dispregiativo, per offendere, il cosiddetto *hate speech*), e a quella dei videogiochi (praticati soprattutto on-line).

2. LG: una lingua "fatta a strati"

Nel passare a descrivere gli aspetti linguistici del Glossario, cercheremo di individuare via via le componenti fondamentali che caratterizzano il nostro lemmario, rifacendoci alla ormai "tradizionale" descrizione del linguaggio giovanile risalente agli anni Novanta del secolo scorso^[9], secondo la quale questa particolare varietà di italiano sarebbe caratterizzata, soprattutto nel suo aspetto lessicale, da una serie di "strati", cui corrispondono apporti linguistici di varia provenienza. Partiamo da quella fascia di italiano colloquiale, informale, scherzoso che ne costituisce, come da tempo dimostrato^[10], la base. In questo ambito troviamo termini^[11] come *beccarsi*^[12] 'incontrarsi, vedersi' (*Ci*

[5] Lucenti e Montanari 2019.

[6] Quando possibile e grazie all'ausilio dei principali repertori lessicografici (nei casi in cui la voce risulti già registrata).

[7] Si è scelta l'espressione italiana "parole per ferire", in luogo di *hate words* o *hate speech*, come omaggio a Tullio De Mauro, che dedicò alle "Parole per ferire" il suo ultimo importante lavoro, uscito parzialmente sulla rivista *Internazionale* nel 2016, a cui si rinvia.

[8] Su cui vd. par 3.

[9] Cfr. Sobrero 1990; Sobrero 1992; Cortelazzo 1994. Per un quadro generale sul LG si rimanda anche a Radtke 1993; Cortelazzo 2010; ai volumi Fusco, Marcato 2005; Marcato 2006; e ai saggi di Lorenzo Coveri ora raccolti in Coveri 2014.

[10] Cfr. almeno Cortelazzo 1994: 293 (sull'italiano colloquiale nel LG: 300-302); Cortelazzo 2010.

[11] Le voci scelte per il presente studio, con i relativi significati ed esempi d'uso, sono state tratte dall'ultima edizione del glossario *Bella ci!* (2019); nei casi in cui i significati siano stati attinti da altra fonte (dizionari cartacei o elettronici), se ne dà opportuna indicazione in nota.

[12] Cfr. *Linguaggi giovani*, s.v., che registra anche *beccarsi* per 'riuscire con una ragazza' (*Pier ed Eleonora si sono beccati, messi insieme*), forma segnalata da un utente di Torino nel 2000.

becchiamo domani); *bordello* ‘confusione, disordine, chiasso, baccano’ (*Che bordello che c’è in classe*); *sfottere* ‘prendere in giro, deridere’ (*Quei tre ragazzi mi sfottono sempre*), fino ai più recenti *percolare*^[13] ‘deridere, sbeffeggiare, sfottere’ (*Basta percolare Amanda*) e *svalvolare* ‘andare su di giri, andare fuori di testa’ (*Stai calmo, non svalvolare*); e non pochi elementi fraseologici del tipo di (*essere*) *fuori come un balcone* ‘essere fuori di testa’ (*Stai fuori come un balcone se ti arrabbi per una sciocchezza simile*), oggi ampiamente documentati (desemantizzati) tanto nelle varietà giovanili quanto nelle varietà meno sorvegliate impiegate nelle situazioni comunicative informali, come si può verificare attraverso qualche sondaggio sui dizionari pubblicati più di recente^[14].

È riferibile alla colloquialità anche il ricorso a parole formate con alcuni suffissi particolarmente produttivi nelle varietà giovanili (gli aggettivali *-oso, -ata*); nel nostro repertorio registriamo *palloso*^[15] ‘noioso, poco sopportabile’ (*Non fare il palloso... stasera ci ubriachiamo*), il “politicamente scorretto”^[16] *cinesata* ‘prodotto economico, di solito di scarsa qualità’ (*Cos’è questo oggetto? / È una chinesata*), e *gufata* ‘parola o frase che porta sfortuna’ (*Rubrica “Gufate”, Striscia la Notizia*). Ampiamente attestato pure il suffisso nominale *-aro* (di origine romanesca), come in *gossiparo* ‘chi si compiace del pettegolezzo’ (*Ma potresti evitare di fare il gossiparo? Sembri un perdente*); *graffitaro* ‘chi realizza graffiti, writer’ (*Mod, punk, b-boy, graffitari*)^[17]; *paccaro* ‘colui che pacca, ovvero qualcuno che si dimostra inaffidabile nel presentarsi a un appuntamento’ (*Allora prima che vi parli dei paccari, sarò sincero con voi ragazzi! Ci sono passato, ok? Sia come paccato che come paccaro*), e così via.

Va riferita a varietà meno sorvegliate la cospicua presenza di forme ascrivibili alla sfera sessuale e quella di termini coprolalici^[18], per i quali è da rilevarne l’uso da parlanti di ambedue i generi: maschile e femminile^[19], tra cui citiamo *bombare* ‘avere un rapporto intimo con qualcuno’ (*Marco si è bombato una ragazza russa*); e, di significato più o meno analogo, *sdrumare*^[20] ‘soddisfare sessualmente una persona’ (*Stanotte l’ho*

[13] Dalla loc. (*prendere*) per (*il*) *cul(o)* con l’aggiunta della desinenza *-are*.

[14] Cfr., ad esempio, GRADIT, che registra *bordello* e *sfottere*; cfr. GARZANTI, s.v. *svalvolare*; cfr. Treccani *Neologismi* 2017, s.v. *percolare*, battezzata come «voce che ha origine nei linguaggi giovanili»; cfr. Treccani *Neologismi* 2018, s.v. *svalvolare* (marcata come voce “scherzosa, ironica”), ma già attestata nel giornale «la Repubblica» del 29 aprile 2004, p. 40. Non è invece presente nei dizionari dell’uso consultati l’accezione di *beccarsi* ‘incontrarsi’, nonostante sia molto diffusa (e non solo tra i giovani).

[15] Su *palloso* cfr. anche GDLI, s.v., che registra l’accezione di ‘stucchevole, pedante, noioso’ come propria del gergo studentesco.

[16] Il tema del *politically correct* nella lingua italiana è stato affrontato in particolare da Arcangeli 2005; Arcangeli 2011, e da ultimo Fresu 2011.

[17] La frase-esempio è tratta dal brano “M3”, contenuto nell’album *Guilty*, pubblicato nel 2010 dal rapper romano Noyz Narcos.

[18] Sulla «desemantizzazione, lo “svuotamento” semantico che ha detabuizzato» parole come *casino, cazzo* nel LG cfr. Coveri 2011: 20 (ora Coveri 2014: 113).

[19] Già lo notava Cortelazzo nel 1994 (302).

[20] Nel Glossario *sdrumare* ha anche altri due significati: ‘conciare male, distruggere’ (*Ho preso a pugni Pietro, l’ho sdrumato*); ‘stancare’ (*Questa lezione m’ha sdrumato*). Il verbo è registrato in Treccani, s.v., in cui si fa risalire la forma al friul. *sdrumà* propr. ‘scuotere, squassare i rami’, tecnicismo

sdrumata), insieme all'espressione disfemica *E anche oggi si tromba domani* per indicare una 'scarsa attività sessuale'; ancora più "creativa", ma di importazione straniera, è l'espressione eufemistica *Netflix and chill*^[21] 'fare sesso con un'altra persona con Netflix in sottofondo' (*Ehi Giulia, ti va di passare da me per un po' di Netflix and Chill?*). Si usa invece in riferimento ad azioni o attività eseguite 'in modo contorto, senza criterio', la locuzione *A cazzo di cane*^[22] (*La faccia, se mi permette, a cazzo di cane*), diventata virale grazie alla serie Tv *Boris*, e al personaggio principale René Ferretti^[23].

Al nucleo di parole colloquiali si aggiunge una buona quota di forme locali (dialettali o regionali)^[24]: come di consueto elementi di questo tipo svolgono un ruolo chiave nel rafforzamento dell'identità di gruppo e di radicamento nel territorio, fornendo al contempo maggiore vivacità ed espressività al discorso^[25]. Nel nostro caso (per ovvi motivi) si registra una netta prevalenza di voci ed espressioni provenienti da Roma e dal Lazio: la "macchia localistica" è in particolar modo presente nelle aree semantiche, individuate da Cortelazzo, «degli insulti», «dell'innamoramento», del «picchiarsi»^[26].

Così, per esempio, nel nostro Glossario abbiamo *infamone*^[27] 'persona spregevole' (*Claudio è davvero un infamone*) per l'area degli insulti; il verbo *accannare*, usato dai giovani romani con il significato di 'lasciare, detto spec. di un ragazzo e una ragazza che stanno insieme' (*Mi ha accannato per un altro*) per l'ambito semantico delle relazioni amorose^[28]; per l'area relativa al "picchiarsi" abbiamo l'espressione *dare 'na pista*, regi-

del linguaggio aviatorio, spec. del passato, usato con il significato di 'colpire, ridurre in cattive condizioni, abbattere un avversario o altro obiettivo'. Per estensione la voce ha assunto nel linguaggio giovanile il valore di 'conciare male un avversario, distruggere' o 'picchiare violentemente'. L'agg. *sdrumato* è usato invece nel gergo dei tossicodipendenti per indicare qualcuno 'completamente inebetito per l'effetto di stupefacenti'; nel linguaggio giovanile per 'stanco morto, stremato', cfr. *ibidem*.^[21] Ma anche 'passare una serata romantica con qualcuno guardando Netflix' (*È confermato domani sera Netflix and Chill?*); o, più genericamente, 'rilassarsi guardando una serie Tv su Netflix' (*Che bello, stasera Netflix and Chill!*). L'unica risorsa lessicografica che registra l'espressione è il sito Urban Dictionary, che la data con il riferimento al sesso nel 2014.

^[22] La definizione è in Treccani, s.v. *cazzo*.

^[23] Interpretato da Francesco Pannofino; l'esemplificazione scelta è tratta proprio dalla serie.

^[24] Sull'uso del dialetto da parte dei giovani si richiamano in particolare Cortelazzo 1994: 302-305; Cortelazzo 1995: 581-586; per Roma cfr. almeno D'Achille-Giovanardi 2001: 133 sgg.

^[25] Cfr. Cortelazzo 2010.

^[26] *Ibidem*.

^[27] Da *infame* con il suff. *-one*, su cui cfr. VRC, s.v., che attesta l'uso di questo appellativo nel romanesco agli inizi del secolo scorso. Sulle forme denigrative di origine dialettale presenti nel Glossario cfr. Bertini-Caria 2021a: 440-442; Bertini-Caria 2021b: 20-21.

^[28] Nel Glossario anche con il significato di 'smettere, far smettere' (*Ma devi accannà de rappà come su Affare Romano*); l'esempio è tratto dal verso di una canzone del 2008 di Gemitaiz, pseudonimo di Davide De Luca, rapper e produttore discografico originario di Roma, il cui titolo è proprio "Accannate". In *Linguaggi giovani*, s.v., compare con due accezioni: 'smettere di disturbare' (*ooh! e accanna; ooh! e smettila*) e 'dare buca, interrompere bruscamente' (*essere accannato: essere lasciato da solo... "mollato"*), segnalate entrambe da utenti romani, rispettivamente nel 1999 e nel 2000. Sulla polisemia di *accannare* nel LG romano cfr. Giovanardi 2020: 222.

strata nel Glossario con questo significato^[29] (*Se me guardi così, te do 'na pista e te faccio arrivà al Verano*).

Ma sono attestati pure termini che potremmo definire “classici” del romanesco (diffusi e studiati da tempo) come *piotta*^[30] ‘100 euro’ (*Ho speso tre, quattro piotte per farlo, solo in materiali*); da *piotta*, in ambito giovanile, è derivato *piottare*^[31] ‘correre’ cioè ‘andare a cento all’ora’, spiegabile «sempre a partire dal numero 100, con riferimento al limite di 100 km orari»^[32]. Muove da *piotta* anche *piottaro*^[33], presente nel nostro repertorio con l’accezione di ‘meschino’ (*Mi hai imbrogliato come un piottaro*). Si ridetermina semanticamente presso i giovani romani anche *sgravare*^[34] ‘esagerare’ (*Oh Lollo, porcoddue cè, te lo giuro hai sgravato, li mortacci tua!*); e si rivitalizzano voci romanesche come *tajo*^[35], attestato dagli studenti con il valore aggettivale di ‘divertente, persona che fa ridere’ (*Ciro sei un tajo*), insieme al verbo pronominale *tajarsi* cioè ‘sbellicarsi dalle risate’. Molto in uso presso i giovani romani pure elementi fraseologici, quali, per esempio, le locuzioni avverbiali (*u*)’*na ceppa/cippa*^[36] ‘nulla’ (*Non hai capito una ceppa*) e (*u*)’*na cifra*^[37] ‘molto’ (*Questo CD mi piace 'na cifra*).

Ancora sul versante del localismo, di particolare interesse, le forme di altri dialetti importate nel linguaggio dei giovani romani, legate solo in parte alla presenza di studenti di origine geografica diversa (Umbria, Toscana, Campania). Di provenienza meridionale, più esattamente napoletana, sono le forme *seccia*^[38] ‘sfortuna’, registrata nel nostro lemmario con il significato di ‘colui che porta sfortuna’ (*Sei una seccia*), da cui il verbo *secciare* ‘portare sfortuna’ (*Non mi secciare*); e *intalliare*^[39] ‘indugiare, gingillarsi’

[29] Ma l’espressione è impiegata dai giovani pure con l’accezione di ‘essere migliore di qualcuno in qualcosa’ (*Sei troppo lento, te do 'na*); nel gergo dei tossicodipendenti *pista* indica invece la ‘striscia di cocaina’.

[30] Voce di origine gergale con il significato di ‘moneta da cento lire’, successivamente ‘banconota da centomila lire’, e (più recentemente) ‘banconota da cento euro’. Deriva probabilmente da *piota* ‘pianta del piede’, secondo D’Achille, Giovanardi 2001: 100. Sull’etimologia di *piotta* si è soffermato da ultimo Matt 2020.

[31] Cfr. D’Achille 2005: 122.

[32] *Ibidem*.

[33] Cfr. Matt 2020, nota 1.

[34] Su cui cfr. Di Carlo 2022.

[35] Su cui cfr. D’Achille 2005: 122. Cfr. anche *Slangopedia*, che registra *tajo* per ‘persona o situazione divertente’ (su segnalazione nel 2008 di un’utente romana), e con i medesimi significati anche le forme con grafia italiana *taglio* e *tagliarsi*, suggerite anch’esse da utenti di Roma.

[36] Da *ceppa* ‘membro virile’. Nelle frasi negative, quando la parola è preceduta dall’articolo indeterminativo, il sostantivo assume nel giovanile di area romana il significato di ‘niente’. Si tratta però di una forma che circola ormai da tempo anche in altre regioni, come dimostra *Linguagiovani*, s.v., che ha registrato la voce con questo significato a Milano nel 2001. La voce è stata inoltre segnalata a *Slangopedia* da un utente veneto, ma con il significato di ‘sbronza’.

[37] Anche in *Linguagiovani*, s.v. Su questa ed altre espressioni usate nel LG romano cfr. lo studio di Giovanardi in D’Achille, Giovanardi 2001: 136-137.

[38] Lett. ‘seppia’, cfr. De Blasi 2011.

[39] *Ibidem*, che menziona *intallarsi* ‘perdere tempo’ (lett. ‘mettere radici’).

(*Volevo uscire, ma mi sono intalliato e ormai si è fatta ora di cena*). Ancora da Napoli proviene l'espressione *sta' senza pensier*, utilizzata per 'tranquillizzare una persona' o 'per dirle che non si deve occupare di qualcosa', irradiata da *Gomorra*^[40]. Quest'ultimo esempio conferma il ruolo significativo dei mezzi di comunicazione quali cinema e televisione (oggi soprattutto serie televisive trasmesse anche attraverso piattaforme come Sky, Netflix, Amazon Prime Video) nella diffusione di termini o locuzioni dialettali anche al di fuori dell'area di provenienza. Un caso interessante di circolazione di forme locali in linguaggi giovanili di regioni diverse è rappresentato dal saluto informale *bella!*, diffuso da Milano e da Roma^[41], il cui tramite è stato verosimilmente la lingua del rap, in particolare di cantanti romani^[42].

Altra fonte importante di provenienza di giovanilismi lessicali è costituita dalle lingue straniere^[43], la cui presenza nel LG ha fatto parlare di una «macroarea» linguistica che si contrappone alle «micro-aree» delle parlate locali^[44]. Si tratta per la stragrande maggioranza dei casi di angloamericanismi, legati a culture giovanili specifiche, in particolare la musica, la rete, i videogiochi. Al web rimanda per esempio *challenge*^[45] 'sfida, nel gioco' (*Oggi faremo la Smoothie Challenge*), generalmente lanciata sui social allo scopo di essere diffusa e diventare virale; dagli ambiti dei social media e della musica (trap e rap) si irradia il sostantivo maschile *dissing*^[46] 'astio, rivalità' (*Dissing tra Yotobi e Shade!!! Da vedere assolutamente!!!*), che nella cultura hip-hop e, in particolare, nella musica rap, indica una 'canzone, brano che ha l'obiettivo di prendere in giro, criticare o addirittura insultare una o più persone, di solito appartenenti all'ambiente stesso della musica rap'^[47]. Dal mondo dei videogiochi^[48] arriva

[40] La fortunatissima serie Tv ambientata a Napoli, liberamente ispirata all'omonimo *best seller* di Roberto Saviano, pubblicato nel 2006. L'espressione viene pronunciata da uno dei protagonisti della serie, Ciro di Marzio (alias Marco D'Amore), all'inizio della prima stagione trasmessa su Sky nel 2014.

[41] Cfr. Marcato 2016: 357.

[42] Cfr. Rati 2013: 14-15.

[43] Sull'uso di forestierismi nell'italiano dei giovani cfr. Cortelazzo 1994: 312-314; Cortelazzo 2010.

[44] «Pare indiscusso [...] che i modelli identificativi socio-culturali che incidono sui segmenti giovanili si polarizzano verso due estremi: da un lato il piano della 'micro-area', talora urbana e provinciale [...], dall'altro il piano della 'macro-area', che, assumendo le peculiarità linguistiche proprie dell'internazionalità, proietta i giovani, di culture e di tradizioni linguistiche diverse, in una dimensione potenzialmente omogenea, fatta di mode musicali e cinematografiche, abbigliamenti originali, foggie del taglio di capelli, ecc.» (Fusco, Marcato 2005: 5-6 [*Premessa*]).

[45] Ma anche 'gara', 'competizione', cfr. Treccani, s.v.

[46] Cfr. la sezione *Neologismi* Treccani del 2018, s.v. *Dissing* è nata probabilmente per scorciamento da (*to*) *disrespect*, «registrato dai dizionari anglosassoni col significato di 'parlare senza rispetto o criticare' ed è etichettato come termine "informale" o come termine dello slang, diffusosi inizialmente negli Stati Uniti, dov'era in uso soprattutto fra le comunità afroamericane fra gli anni '80 e '90; sarà poi la subcultura rap, con pesanti faide tra rapper americani (alcune delle quali sfociate persino in violenza non verbale), a esportare e a far circolare in Italia il *dissing*, sia come parola sia come pratica», Patella 2022 (s.v. *dissare*, su cui vd. anche oltre).

[47] La definizione è presa da Treccani *Neologismi* 2018, s.v.

[48] Per il linguaggio videoludico si rinvia specificatamente al par. 3.

multiplayer ‘multigiocatore’ (*ma come funziona quindi il multiplayer?*), utilizzato per indicare la modalità in cui più persone partecipano simultaneamente allo stesso gioco. Importante per i giovani è senz’altro l’aspetto, e quindi la moda; si pensi allora ad *outfit*^[49], sostantivo usato per definire ‘l’insieme degli abiti e degli accessori indossati da una persona’ (*Sfida a colpi di outfit*), la cui diffusione sarà da collegare al successo di alcuni programmi televisivi^[50]. Sempre alla percezione della sfera estetica è riferibile l’impiego di *trash*^[51], attribuito a ‘prodotto (libro, film, spettacolo televisivo e simili) caratterizzato da cattivo gusto, volgarità, temi e soggetti scelti volutamente e con compiacimento per attirare il pubblico con quanto è scadente, di bassa lega, di infimo livello culturale’; l’aggettivo viene attribuito anche a ‘persone che mostrano di avere un pessimo gusto’ (*Ma la Ludo è trash ultimamente!*).

Angloamericanismo d’impiego più recente è senz’altro *cringe*^[52] (*Questo video è molto cringe*), col valore sia di aggettivo (‘imbarazzante, detto di scene e comportamenti altrui che suscitano imbarazzo e disagio in chi le osserva’), sia di sostantivo (‘la sensazione stessa di imbarazzo’ o ‘il fenomeno del suscitare imbarazzo e, in particolare, le scene, le immagini, i comportamenti che causano tale sensazione’). Le prime attestazioni della parola risalgono al 2011 e 2012, ma il «periodo di affermazione»^[53] è il 2020, forse in relazione al successo della canzone^[54] intitolata “Cringe” di Beba (nome d’arte di Roberta Lazzerini), una rapper di origine torinese. La canzone è uscita nel 2020 ed è contenuta nell’album *Cringe*, nato dalla collaborazione tra Beba e Samurai Jay (abbiamo scelto proprio un verso della canzone per il titolo del nostro contributo, *Fa la bella vita però finge / io penso soltanto tu sia cringe cringe*)^[55].

Tra i prestiti da lingue straniere, prevalgono ovviamente quelli provenienti dall’angloamericano, ma non mancano esempi da altre lingue; nel Glossario sono registrati tre

[49] Cfr. Treccani *Neologismi* 2018, s.v., ma la prima attestazione risale al 1989, nel quotidiano «la Repubblica».

[50] Grande seguito tra i giovani hanno avuto trasmissioni del tipo *Ma come ti vesti?!*, *Shopping night*, *Guardaroba perfetto*.

[51] Per la definizione qui impiegata cfr. Treccani, s.v.

[52] Cfr. di Valvasone 2021, da cui si riprendono le definizioni. Ma cfr. anche Biffi 2021; lo studio prende spunto da *cringe* per parlare più ampiamente della facilità (mista a imperizia) con cui i giornali attribuiscono spesso all’Accademia della Crusca lo «sdoganamento» di quelle forme pubblicate nella sezione *Parole nuove* del sito web dell’Accademia. Così è per *cringe*, che «di giornale in giornale, di blog in blog, [...] diviene nuova parola dell’italiano, “promossa” dalla Crusca, che la inserisce persino nel suo dizionario corrente (che non esiste)», ivi: 12.

[53] *Ibidem*.

[54] Non ci soffermiamo sul rapporto tra LG e canzoni, rinviando al contributo specifico sul tema contenuto in questo volume.

[55] Un caso particolare è costituito dalla forma *ship* ‘relazione tra persone’, nata dall’abbreviazione di *relationship* (*Qui parte la ship / Ma che cos’è una ship? / Che ne so io? / L’avranno inventata loro*; esempio tratto dalla canzone “Qui parte la ship” di Antony Di Francesco, giovane youtuber romano); e da *top* ‘fantastico’ (*Sei il top con questa maglietta*).

nipponismi: *anime*^[56], usato per indicare ‘un’opera d’animazione (film, cortometraggi ecc.) di produzione giapponese’ (*L’hai visto l’anime di Ranma?*), derivata di solito da un *manga*^[57] ‘fumetto giapponese’ (*Ho letto Touch, uno dei manga di Misturu Adachi*). Al mondo dell’animazione giapponese rinvia anche *hentai*^[58] per ‘opera di anime o manga che contiene arte sessuale o pornografica’ (*Ci sono molti hentai ambientati nelle scuole*).

Il rapporto con le lingue straniere da parte dei giovani non si limita però a una mera ripresa di forestierismi integrali (veri o falsi che siano), ma favorisce una cospicua serie di adattamenti fonomorfolgici, spesso molto creativi e divertenti. Ecco allora le lunghe liste (in continua espansione) di verbi denominali e deaggettivali derivati da basi straniere, nella stragrande maggioranza anglismi^[59], cui si applica la desinenza *-are*^[60]; basti pensare a *cringiare*^[61] ‘sentirsi in imbarazzo’ (*Che cosa imbarazzante! Ho cringiato!*); *dissarre*^[62] ‘offendere’ (*Se mi lasci ti disso vs Giulia Penna*); *shippare*^[63] ‘unire per amicizia o per amore due personaggi su Internet da parte dei loro fan’ (*Sto shippando Emma e Hook*), cui aggiungiamo anche i vari *checkare* ‘controllare, dare un’occhiata’ (*Sono morto perché non ho checkato prima*); *clippare* ‘fare una clip’ (*nessuno ha clippato?*); *startare*^[64] ‘iniziare a fare qualcosa’ (*Startiamo la partita*); *winnare* ‘vincere’ (*winnalo*), e tutte quelle parole che si sono formate dal nome commerciale di aziende (come *googlare* da Google), software informatici (*photoshoppare* da Photoshop), applicazioni multimediali (*snapphattare* da Snapchat, *shazammare* da Shazam, *whatsappare* da WhatsApp)^[65], riferibili in buona parte all’ambito dei videogiochi e della comunicazione elettronica.

[56] Abbrev. di *animēshon*, voce entrata già negli anni Novanta, cfr. Treccani *Lessico del XXI Secolo* (2012), s.v.

[57] Registrata in Treccani, s.v.

[58] *Hentai* in giapponese significa ‘pervertito/perversione’.

[59] Ma comunque già ben acclimatati nella lingua italiana, almeno negli ambiti di maggiore uso e diffusione, cfr. Setti 2016.

[60] Come è stato osservato, la maggior parte delle neoformazioni viene inserita nella prima coniugazione, l’unica oggi produttiva, cfr. Serianni 2005, XI, § 53.

[61] Oltre a *cringiare*, in Italia si sono diffusi anche il superlativo *cringissimo*; il part. pres. con valore agg. ass. *cringiante*; il sost. *cringiata*, cfr. di Valvasone 2021.

[62] In Patella 2022 si riportano due significati: ‘insultare mordacemente qualcuno o qualcosa attraverso il testo di una canzone (specialmente un cantante rivale)’; e, per estensione, ‘denigrare e screditare qualcosa o qualcuno’. Su *dissing* vd. anche sopra, in partic. nota 46). Si noti anche il caratteristico raddoppiamento della consonante finale della forma straniera.

[63] Quando le persone *shippate* si uniscono in coppia gli ammiratori univerbano in una sola parola i loro nomi o cognomi, come è stato in passato per *Brangelina*, quando Brad Pitt e Angelina Jolie erano sposati; oppure, più di recente, per *Ferragnez*, dall’unione tra la “fashion blogger” Chiara Ferragni e il cantante Fedez, cfr. Gheno 2018.

[64] Forma utilizzata in modo particolare in ambito informatico e videoludico con il significato generico di ‘avviare, iniziare’, su cui cfr. di Valvasone 2022.

[65] *Shazammare* ‘utilizzare l’applicazione Shazam capace di riconoscere qualsiasi canzone o programma televisivo’ si trova ora tra i *Neologismi* (Treccani) con attestazioni nei giornali dal 2015, cfr. Setti 2016. Al verbo *whatsappare* ‘mandare un messaggio su WhatsApp’ ha dedicato una scheda Olmastroni 2015.

Non solo serie verbali, ma anche nomi e aggettivi: abbiamo ad esempio la coppia di sinonimi *shortino* e *shottino*, ovvero ‘cocktail ad alto contenuto alcolico servito in un bicchierino, da bersi tutto d’un fiato’^[66] (*Facciamoci questo shortino/shottino*), che hanno scalzato nell’italiano dei giovani il nostrano “bicchierino”, ma non *cicchetto*^[67], che continua a essere usato per indicare genericamente un ‘bicchierino di liquore’, da non consumare necessariamente però in un colpo solo; e al giocoso *niubbo* ‘principiante’ (*Sei un niubbo del cazzo*), una delle numerose varianti derivate da *newbie* (da *new boy* ‘novellino, ultimo arrivato’)^[68]. Dall’Olanda arriva invece *drummino* ‘sigaretta fatta a mano’ (*Mi fai un drummino?*), da *Drum* ‘marca olandese di tabacco grezzo’.

Ben più limitato il bagaglio lessicale proveniente dalle lingue speciali: dalla lingua della medicina, il noto *sclerare*^[69] ‘andare fuori di testa’ (*L’ho lasciato e ha sclerato*), che riprende *sclerosi* ‘alterazione patologica degli organi’; dalle lingue delle scienze, *atomico* ‘bellissimo, eccezionale’ (*Giulio è un ragazzo atomico*); e dal linguaggio giuridico, con analogo significato, *illegale* (*Con questa maglietta sei illegale*).

Rientrano nello strato proveniente dalla lingua dei mass-media (televisione, pubblicità, cartoni animati, web) termini o, più spesso, slogan e battute ripetute (i cosiddetti “tormentoni”)^[70], impiegati in genere in contesti scherzosi: *No Maria, io esco* ‘Non lo accetto, me ne vado’ (*Che dici? No, Maria io esco*), battuta pronunciata da Tina Cipollari nel programma “Uomini e Donne”; *Dobbiamo stare vicini vicini* (Striscia la Notizia); dalla pubblicità: *Anto’, fa caldo!*, espressione utilizzata per indicare un calore asfissante (Luisa Ranieri, tè Nester); *Non ci vedo più dalla fame*, cioè ‘ho molta fame’ (spot merendine Fiesta); dai cartoni animati: *Momento, momento, momento* ‘aspetta un attimo’ (Peter Griffin, *I Griffin*); dal cinema: *Che la forza sia con te*, usata per incitare o sostenere qualcuno (*Star Wars*, film); dalle serie televisive: *Dritto per dritto* ‘andare nella direzione giusta’ (serie Tv “Mario”, interpretato da Maccio Capatonda); dal web: *Far salire il crimine* ‘arrabbiarsi moltissimo’ (FaviJ, YouTube).

Come da tempo rilevato, «il nucleo più consistente»^[71] del linguaggio giovanile è costituito da gergalismi tradizionali (di lunga durata) e da voci ‘innovanti’ (di breve durata)^[72]. Per i primi, citiamo dal nostro Glossario *ganzo*^[73] ‘individuo di bell’aspetto’ (*Quell’uomo è un ganzo*); *gasare* ‘elettrizzare, eccitare’ (*Mi sto gasando tantissimo*); *pacco*

[66] Il primo deriva dall’agg. *short* ‘corto’; *shottino* è il diminutivo di *shot* (o *shots*), termine con il quale già si indicavano in Italia questi mini drink, e che a sua volta deriverebbe da *shot glass*, il nome del bicchierino usato per i superalcolici.

[67] Dal piem. *cichet*, prob. dal provenz. *chiquet* ‘bicchierino’, cfr. GRADIT, s.v.

[68] Entrambe le parole sono usate in modo dispregiativo (ma per lo più scherzoso), specie «nelle comunità virtuali come blog e forum in riferimento ai nuovi utenti o ad utenti inesperti, poco capaci», Francelanci 2018b.

[69] Citato anche da Marcato 2016: 361.

[70] Cortelazzo 2010. Molti dei quali ancora in uso nonostante siano legati a campagne pubblicitarie o programmi televisivi del passato.

[71] Coveri 2014: 114.

[72] *Ibidem*. Su queste componenti del LG cfr. anche Cortelazzo 1994: 306-310; Cortelazzo 2010.

[73] Nel Glossario anche con l’accezione di ‘cosa o situazione particolarmente gradita’ (*Ganza’sta cosa!*).

‘fregatura’ (*Two Fingerz è pacco pacco, doppio pacco, Fingerz 2Pac*)^[74], veri e propri “ever-green” del LG^[75]; per le parole “nuove”, quelle impiegate in un gruppo o in una serie di gruppi affini in un determinato periodo di tempo^[76], si registrano in particolare meccanismi di formazione lessicale ricorrenti; nel nostro repertorio riscontriamo i consueti casi di spostamenti di significato, come in *spaccare*^[77] ‘avere successo’ (*Non è importante quanti game, è importante che spacchiamo*); *bidonare* ‘mancare a un appuntamento’. Abbiamo inoltre esempi di metafore, usate spesso con intento offensivo, come in *busta* per ‘ragazza particolarmente brutta’^[78], e nei casi di «animalizzazione ingiuriosa»^[79]: da *gufo* ‘persona che porta sfortuna’ (*Mio dioooo, sei un gufo!*); *pollo* ‘ingenuo, sciocco’ (*Alessandro è proprio un pollo*); *zecca* ‘persona massimamente appiccicosa’ (*Basta Erica, sei una zecca*), fino alla più recente espressione *cagna maledetta*^[80], impiegata nel linguaggio giovanile, con una marcata implicazione discriminatoria legata al genere, quando si vuole insultare qualcuno (*Cagna... cagna maledetta*)^[81]. Sul piano formale, numerosi gli scorciami, tra cui spiccano gli allocutivi “giovanili” *bro* ‘fratello’ (*Parle dotto flow piano, iflow Tutti fanno vai bro*)^[82]; *sis* ‘sorella’ (*Ciao sis, ci vediamo domani*); *raga/regga* ‘ragazzi’ (*Raga, che facciamo domani?*); e moltissime sigle e acronimi: *BRB* ‘torno subito’ (*Vado in camera mia, BRB*); *CBCR* ‘cresci bene che ripasso’ (*Sei piccolino... CBCR!*); *FWU* ‘ti fotto’ (*Davvero l’hai fatto? FWU!*); *ROFL* ‘rotolarsi dal ridere, ridere a crepelle’ (*ROFL, non ci credo*), ecc.

3. *Craftare, blastare*: il linguaggio dei videogiochi

Soprattutto negli ultimi anni un importante ambito d’uso del giovanilese è quello dei videogiochi, un genere ludico che ha conosciuto un crescente successo anche in Italia a partire dalla fine degli anni Novanta, in particolare grazie alla diffusione dei giochi

[74] L’esemplificazione è presa dal testo della canzone “Mouse music”, pubblicata nel 2012 dai Two Fingerz, un gruppo musicale elettrorap italiano.

[75] Si tratta in questo caso di voci ormai stabili anche nell’italiano colloquiale, cfr. Cortelazzo 2010.

[76] Cfr. Cortelazzo 1994: 307.

[77] Nel Glossario il verbo è registrato anche con altri due significati: ‘malmenare qualcuno’ e ‘divertirsi in modo sfrenato’.

[78] Così in VRC, s.v. Nel Glossario la si trova registrata nelle polirematiche *busta de cocce de fave* e *busta de piscio*, entrambe per ‘persona esteticamente brutta’, su cui cfr. Bertini-Caria 2021a: 450 e nota 55; Bertini-Caria 2021b: 28.

[79] Cortelazzo 2010.

[80] È l’espressione che utilizza René Ferretti (vd. sopra) nella serie Tv *Boris* per sottolineare le scarse doti recitative di Corinna Negri (alias Carolina Crescentini).

[81] Per la presenza di queste forme denigratorie nei dizionari si rinvia a Bertini-Caria 2021a: 449-450 (in nota); Bertini-Caria 2021b: 27 (in nota).

[82] L’esempio è tratto dalla canzone “Vai bro”, pubblicata nel 2015 dal rapper di origine pugliese MadMan (pseudonimo di Pierfrancesco Botrugno), insieme al dj milanese Aquadrop.

online^[83], specie di quei ‘giochi di ruolo di massa online’ chiamati MMORPG^[84]. Si tratta di giochi *multiplayer*^[85], in cui migliaia di utenti si connettono simultaneamente in rete per giocare, interpretando personaggi virtuali, generalmente di ambientazione fantasy^[86]. L’interazione in tempo reale fra più utenti favorisce la necessità di condividere un linguaggio comune, che consenta di comunicare in modo rapido, uno «specifico linguaggio»^[87], senz’altro di difficile comprensione per i non “addetti ai lavori”. La cripticità di questo linguaggio è particolarmente evidente nel lessico selezionato; osserviamo infatti la presenza di termini specialistici provenienti dall’informatica, dalla rete, cui si aggiungono sigle, abbreviazioni, acronimi specifici di questo ambito^[88].

Tra i tecnicismi provenienti dall’area informatica (legati all’interfaccia di gioco), nel nostro Glossario si registra ad esempio la forma *buggato*^[89], derivato dall’ingl. *bug*^[90] ‘errore’: un gioco è quindi *buggato* quando presenta anomalie (*Ma perché mi si bugga la live??*)^[91] che dipendono dalla cattiva progettazione del software o dal ‘mal funzionamento di un componente hardware’.

La rapidità con la quale ci si deve muovere nell’ambito dei videogiochi spiega la presenza massiccia di sigle e abbreviazioni^[92]: *CC* (da *crowd control* ‘controllo della folla’) ‘effetto debilitante’ (*Lancia un cc sul mago*); *CD*, non è la ormai desueta abbreviazione di “compact disc”, ma quella di *to cool down* ‘calmarsi’, per indicare il ‘tempo di ricarica delle skill’^[93] (*Quanto di cd?*); più o meno dalla stessa base (*to cool down + reduction*) anche *CDR* per definire la ‘riduzione del tempo di ricarica’ (*Devo aumentare la CDR*). Ancora tra le abbreviazioni troviamo *coop* (da *cooperation*), cioè ‘giocare insieme a qualcuno’ (*L’ho provato in coop, fighissimo*), e *PK* (da *player kill*), usato sia come verbo con il significato di ‘killare’^[94] (uccidere) un altro giocatore’ (*Stai facendo PK... non è corretto!*), sia come sostantivo per definire il ‘giocatore che *kill*a un altro giocatore nei videogiochi

[83] Cfr. Bussolino, Quaglino 2012: 585, utile anche per il rimando bibl. alla nota 2 per una breve storia dei giochi di ruolo.

[84] Acronimo di *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*.

[85] Su cui vd. sopra.

[86] Cfr. Francalanci 2018a; Francalanci 2018b.

[87] Francalanci 2018b.

[88] Sulle componenti lessicali del linguaggio videoludico cfr. Bussolino, Quaglino 2012, che hanno analizzato un *corpus* di otto glossari MMORPG in rete; Francalanci 2018a; Francalanci 2018b.

[89] La forma è registrata nel vocabolario Treccani, s.v.; sulla voce cfr. anche Francalanci 2018a.

[90] Letteralmente *bug* significa ‘insetto’. Il termine cominciò a essere utilizzato in ambito informatico proprio per via di un insetto che si era incastrato nei circuiti di uno dei primi modelli di computer.

[91] Ma *buggato* può, nei videogiochi, avere anche un valore positivo, quando le anomalie vengono sfruttate dai giocatori per migliorare le caratteristiche di un elemento del gioco e ottenere così un vantaggio (in caso di un aumento delle “vite” a disposizione o del mancato attacco di un nemico), cfr. Glossario, s.v.; e cfr. Francalanci 2018a.

[92] Cfr. Francalanci 2018a; Francalanci 2018b.

[93] Nelle comunità videoludiche la *skill* indica una qualsiasi abilità di cui è dotato un personaggio.

[94] Altro termine dei videogiochi che significa ‘uccidere un nemico nel gioco’ (così è definito nel Glossario), su cui cfr. anche Francalanci 2018a; Francalanci 2018b.

chi' (*Marsala è un PK, non fidarti di lui!*); e PKK (da *player killer killer*) per 'giocatore che killa un PK' (*Ho deciso: da oggi sarò un PKK! Mi sono stufato di essere preso di mira!*).

Come era da attendersi, quasi tutti i tecnicismi del linguaggio videoludico provengono dalla lingua inglese, prestiti integrali ma anche molti prestiti adattati alla morfologia italiana. Da basi inglesi derivano, per esempio, mediante la consueta aggiunta di *-are*^[95], i verbi *backare*^[96] 'tornare indietro, tornare in base' (*Sciolto, backo dietro!*); *baitare* 'fare da esca' (*Baitalo che arriviamo*); *blindare* 'accecare' (*Sono stato blindato da Marco*); *blastare*^[97] 'distruggere (emotivamente), esplodere' (*Tra questi c'è una sorta di pub/hotel [...] che spesso fa queste battaglie del non senso [...], così da raccogliere l'applauso di tutti gli altri cercando di blastarli*); *buffare* 'lucidare', ovvero 'migliorare le caratteristiche di un giocatore, potenziare un elemento del gioco nei videogiochi' (*Ma non devi buffare il meat wagon, altrimenti non tira fuori l'uovo*); *burstare* 'scoppiare, far esplodere' (*Sono stato burstato*); *camperare* 'campeggiare', a indicare l'azione che compie un personaggio che staziona in un luogo con pazienza aspettando dei nemici da uccidere, in genere in una posizione tale da non essere colpito con facilità (*raga ma io mi rompo un pò a vedere sta gente sempre camperata*); *craftare* 'creare' (*raga lo crafto l'odd mech?*).

In alcuni casi poi termini della lingua comune assumono nel linguaggio dei videogiochi significati tecnici; si pensi ad esempio a *rollare* 'arrotolare una cartina per confezionare una sigaretta', che prende il significato di 'lanciare un dado' (*Rollate il dzo prima di iniziare la partita*). Ma accade anche l'inverso: alcuni tecnicismi dei giochi di ruolo perdono la loro specificità e vengono impiegati al di fuori del "gioco" in interazioni (reali e virtuali) con i coetanei. Così *blastare* viene registrato dagli studenti non solo nella sezione dedicata ai tecnicismi dei giochi di ruolo, ma compare anche, con il medesimo significato (figurato), nell'elenco in cui si trovano le forme usate dai giovani nella loro comunicazione quotidiana. Sarà da rilevare inoltre che, talora, alcune parole (quali, ad esempio, *blastare* o *bannare*) del giovanilese passano alla lingua comune, soprattutto grazie alla spinta propulsiva dei *media* e dei social in particolare; si pensi a un titolo recentissimo del giornale online *Europa Today*, relativo alle cronache di guerra tra Russia e Ucraina, *La missione di Di Maio a Mosca: evitare di finire 'blastato' da Lavrov*^[98].

[95] Vd. sopra, par. 2.

[96] Nelle chat può trovarsi anche abbreviato con la lettera iniziale (B).

[97] *Blastare* è tra i *Neologismi* Treccani 2018. Per un approfondimento sulla voce cfr. la scheda di Gheno 2020, che riporta questa definizione: 'attaccare, deridere o zittire, con violenza e pubblicamente (soprattutto sui social network), solitamente da una posizione di forza, chi ha palesemente detto una sciocchezza'.

[98] Sabato, 14 Maggio 2022, <https://europa.today.it/attualita/dimaio-blastato-lavrov-mosca.html>.

BELLA Ci!

PICCOLO GLOSSARIO
DI UNA LINGUA SBALCONATA



 LUMSA
Università

Bella ci! Piccolo glossario di una lingua sbalconata, a cura di L. M. Lucenti, J. Montanari, Alghero, Edicions de l'Alguer, 2019 [1^a ed. 2017].

Bibliografia

- Ambrogio e Casalegno 2004 = Renzo Ambrogio, Giovanni Casalegno, *Scrostati gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET.
- Arcangeli 2005 = Massimo Arcangeli, *Globalizzazione e pensiero politico: il politically correct*, in Id. (a cura di), *Lingua e società nell'era globale*, Roma, Meltemi, pp. 125-153.
- Arcangeli 2011 = Massimo Arcangeli, *1992. Politicamente corretto (locuz. m.)*, in Id. (a cura di), *Itabolario. L'Italia unita in 150 parole*, Roma, Carocci, pp. 266-268.
- Bertini Malgarini e Caria 2021a = Patrizia Bertini Malgarini, Marzia Caria, *Ma stai zitto bufu! Parole dell'odio nel linguaggio giovanile*, in *Les idéologies linguistiques: langues et dialectes dans les médias traditionnels et nouveaux*, ed. by Ana Pano Alamán, Fabio Ruggiano, Olivia Walsh, Berlin, Peter Lang, pp. 435-463.
- Bertini Malgarini e Caria 2021b = Patrizia Bertini Malgarini, Marzia Caria, *Le "parole per ferire" nel linguaggio giovanile: il progetto della LUMSA tra diacronia e sincronia*, in Donatella Pacelli (a cura di), *Hate speech e hate words. Rappresentazioni, effetti, interventi*, Milano, FrancoAngeli, pp. 17-39.
- Biffi 2021 = Marco Biffi, *Quando il gioco si fa cringe al linguista tremano i polsi*, in «Corriere fiorentino», 4 febbraio 2021, p. 12.
- Bussolino e Quaglino 2014 = Claudia Bussolino, Margherita Quaglino, *La lingua dei MMORPG: prime osservazioni sui glossari in rete*, in Enrico Garavelli, Elina Suomela-Harma (a cura di), *Dal manoscritto al web. Canali e modalità di trasmissione dell'italiano*, Atti del XII Congresso SILFI - Società Internazionale di Linguistica e Filologia Italiana (Helsinki, 18-21 giugno 2012), Firenze, Cesati, pp. 585-594.
- Cortelazzo 1994 = Michele A. Cortelazzo, *Il parlato giovanile*, in Luca Serianni, Pietro Trifone (a cura di), *Storia della lingua italiana: Scritto e parlato*, vol III, Torino, Einaudi, pp. 291-317.
- Cortelazzo 1995 = Michele A. Cortelazzo, *La componente dialettale nella lingua delle giovani e dei giovani*, in Gianna Marcato (a cura di), *Donna e linguaggio*. Atti del Convegno Internazionale di Studi (Sappada-Poldn), Padova, CLEUP, pp. 581-586.
- Cortelazzo 2010 = Michele A. Cortelazzo, *Giovanile, linguaggio*, in *Enciclopedia dell'Italiano (EnIt)*, diretta da Raffaele Simone, con la collaborazione di Gaetano Berruto, Paolo D'Achille, 2 voll., Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, vol. I, pp. 583-586, anche in https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/.
- Coveri 2011 = Lorenzo Coveri, *Forever Young. Lingua dei giovani, linguaggi giovanili*, in Stefania Stefanelli, Valeria Saura (a cura di), *I linguaggi giovanili*, Firenze, Accademia della Crusca, pp. 15-28.
- Coveri 2014 = Lorenzo Coveri, *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani*, Firenze, Cesati.
- D'Achille 2005 = Paolo D'Achille, *Mutamenti di prospettiva nello studio del linguaggio giovanile*, in Fabiana Fusco, Carla Marcato (a cura di), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, Il Calamo, pp. 117-129.
- D'Achille e Giovanardi 2001 = Paolo D'Achille, Claudio Giovanardi, *Dal Belli ar Cipolla. Conservazione e innovazione nel romanesco contemporaneo*, Roma, Carocci.
- De Blasi 2011 = Nicola De Blasi, *Napoli, italiano di*, in *Enciclopedia dell'Italiano (EnIt)*, diretta da Raffaele Simone, con la collaborazione di Gaetano Berruto, Paolo D'Achille, 2 voll., Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, vol. II, pp. 936-938, anche in https://www.treccani.it/enciclopedia/italiano-di-napoli_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/.
- De Mauro 2016 = Tullio De Mauro, *Le parole per ferire*, in «Internazionale», 27 settembre 2016, in <https://www.internazionale.it/opinione/tullio-de-mauro/2016/09/27/razzismo-parole-ferire>.
- Di Carlo 2022 = Miriam Di Carlo, *In sala parto si può sgravare?*, in «Consulenza linguistica», Accademia della Crusca, 16 marzo 2022, in <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/emin-sala-parto-si-puem-sgravareemem/13105>.
- di Valvasone 2021 = Luisa di Valvasone, *cringe*, in «Parole nuove», Accademia della Crusca, 11 gennaio 2021, in <https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/cringe/18487>; pubblicato anche in *Italiano digitale*, XVI, 1, 2021, pp. 118-125.
- di Valvasone 2022 = Luisa di Valvasone, *Possiamo startare?*, in «Consulenza linguistica», Accademia della Crusca, 4 febbraio 2022, in <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/possiamo-startare/10085>.

- Francalanci 2018a = Lucia Francalanci, *Dal mob killato al pg skillato: il gergo dei giochi di ruolo online*, in «Consulenza linguistica», Accademia della Crusca, 09 gennaio 2018, in <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/dal-mob-killato-al-pg-skillato-il-gergo-dei-giochi-di-ruolo-online/1393>; pubblicato anche in *Italiano digitale*, IV, 1, pp. 6-8.
- Francalanci 2018b = Lucia Francalanci, *Il gergo dei giochi di ruolo online*, in «Consulenza linguistica», Accademia della Crusca, 09 gennaio 2018, in <https://accademiadellacrusca.it/it/contenuti/il-gergo-dei-giochi-di-ruolo-online/85>; pubblicato anche in *Italiano digitale*, IV, 1, pp. 113-124.
- Fresu 2011 = Rita Fresu, *Politically correct*, in *Enciclopedia dell'Italiano (EncIt)*, diretta da Raffaele Simone, con la collaborazione di Gaetano Berruto, Paolo D'Achille, 2 voll., Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, vol. II, pp. 1117-1119, anche in https://www.treccani.it/enciclopedia/politically-correct_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/.
- Fusco e Marcato 2005 = Fabiana Fusco, Carla Marcato (a cura di), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, Il Calamo.
- Gheno 2018 = Vera Gheno, *Le lingue italiane di Facebook, galassia in espansione*, in «Treccani Magazine Lingua italiana», in https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/reti/Gheno.html.
- Gheno 2019 = Vera Gheno, *Blastare? No, grazie*, in *Parole nuove*, Accademia della Crusca, 19 marzo 2020; pubblicato anche in *Italiano digitale*, IX, 2, pp. 86-88.
- Giovanardi 2020 = Claudio Giovanardi, *Sui neologismi della lettera «A» del Vocabolario del romanesco contemporaneo (VRC)*, in Vincenzo Faraoni, Michele Loporcaro (a cura di), *E parole de Roma»: Studi di etimologia e lessicologia romanesche*, Berlin-Boston, De Gruyter, pp. 215-226.
- Lucenti e Montanari 2019 = Lorenzo Maria Lucenti, Jacopo Montanari (a cura di), *Bella ci! Piccolo glossario di una lingua sbalconata*, Alghero, Edicions de l'Alguer [1ª ed. 2017].
- Marcato 2016 = Carla Marcato, *Gerghi. Lingua e giovani. Lingua e genere*, in Sergio Lubello (a cura di), *Manuale di Linguistica italiana*, Berlin-Boston, De Gruyter, pp. 351-370.
- Marcato 2006 = Gianna Marcato (a cura di), *Giovani, lingue e dialetti*, Atti del Convegno (Sappada-Plodn, 29 giugno-3 luglio 2005), Padova, Unipress.
- Matt 2020 = Luigi Matt, *Per l'etimologia del romanesco piotta*, in «Filologia antica e moderna», XXX, 49, pp. 123-135.
- Olmastroni 2015 = Stefano Olmastroni, *Whatsappiamo?*, in «Consulenza linguistica», Accademia della Crusca, 16 gennaio 2015, in <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/whatsappiamo/936>.
- Patella 2022 = Barbara Patella, *dissare*, in *Parole nuove*, Accademia della Crusca, 13 gennaio 2022, in <https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/dissare/20508>; in corso di pubblicazione in *Italiano digitale*, XX, 1.
- Radtke 1993 = Edgar Radtke (a cura di), *La lingua dei giovani*, Tübingen, Narr.
- Rati 2013 = Maria Silvia Rati, *In Calabria dicono bella. Indagini sul parlato giovanile di Reggio Calabria*, Roma, Società Editrice Romana.
- Serianni 2005 = Luca Serianni, *Grammatica italiana. Italiano comune e lingua letteraria*, con la collaborazione di Alberto Castelvocchi, Torino, UTET.
- Serianni 2013 = Luca Serianni, *Prefazione*, in Maria Silvia Rati, *In Calabria dicono bella. Indagini sul parlato giovanile di Reggio Calabria*, Società Editrice Romana, Roma, pp. III-VII.
- Setti 2016 = Raffaella Setti, *Appuntamentare, efficientare, scadenzare, bloggare, googlare, postare... ma quanti nuovi verbi in -are! E alcuni sostantivi in -aggio...*, in «Consulenza linguistica», Accademia della Crusca, 16 dicembre 2016, in <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/appuntamentare-efficientare-scadenzare-bloggare-googlare-postare-ma-quanti-nuovi-verbi-in-are-e-alcuni-sostantivi-in-aggio/1203>.
- Simonetti 2015 = Maria Simonetti, *Slangopedia. Dizionario dei gerghi giovanili*. Introduzione di Valerio Magrelli, Viterbo, Stampa Alternativa.
- Sobrero 1990 = Alberto A. Sobrero, *Varietà linguistiche giovanili fra passato e futuro*, in Graziano Martignoni (a cura di), *Seduzioni di normalità. Linguaggi giovanili e anni Ottanta*, Comano, Alice, pp. 97-109.
- Sobrero 1992 = Alberto A. Sobrero, *Varietà giovanili: come sono, come cambiano*, in Emanuele Banfi, Alberto A. Sobrero (a cura di), *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole, invenzioni, gioco*, Bari, Laterza, pp. 45-58.

Vocabolari e repertori

GARZANTI = *Garzanti Linguistica*, consultabile all'indirizzo web <https://www.garzantilinguistica.it/>.

GDLI = *Grande dizionario della lingua italiana*, diretto da Salvatore Battaglia, 21 voll., Torino, UTET, 1961-2002.

GRADIT = *Grande dizionario italiano dell'uso*, diretto da Tullio De Mauro, Torino, UTET, 1999-2007.

TRECCANI = *Vocabolario Treccani online*, <https://www.treccani.it/vocabolario/>.

TRECCANI *Lessico del XXI Secolo* = https://www.treccani.it/enciclopedia/elenco-opere/Lessico_del_XXI_Secolo/X.

TRECCANI *Neologismi* = https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/neologismi/.

VRC 2016 = Paolo D'Achille, Claudio Giovanardi, *Vocabolario del romanesco contemporaneo*. Sezione etimologica a cura di Vincenzo Faraoni, Michele Loporcaro. *Lettera I, J*, Roma, Aracne.

VRC 2018 = Paolo D'Achille, Claudio Giovanardi, *Vocabolario del romanesco contemporaneo*. Sezione etimologica a cura di Vincenzo Faraoni, Michele Loporcaro. *Lettera B*, Roma, Aracne.

Sitografia

Linguagiovani = <http://www.maldura.unipd.it/linguagiovani/modules/ellegi/>.

Slangopedia = <http://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia/>.

Urban Dictionary = <https://www.urbandictionary.com/>.

«Come dicono i giovani».

La percezione del linguaggio giovanile in rete

KEVIN DE VECCHIS

1. Premessa

Si parla, a partire almeno dagli anni Ottanta^[1], di una lingua dei giovani o linguaggio giovanile (d'ora in avanti LG) come di una varietà di italiano fortemente caratterizzata sul piano diastratico (riguarda, difatti, la fascia più giovane^[2] della popolazione senza, però, possibilità di delimitarla all'interno di confini anagrafici precisi^[3] e diafasico/diamesico (il LG si connota come un registro impiegato in situazioni comunicative informali, specie orali, tra pari)^[4], le cui varie componenti (il dialetto, il gergo, la lingua della pubblicità e dei mass media, l'inglese e altre lingue straniere, i linguaggi settoriali) attecchiscono sull'italiano colloquiale^[5].

[1] Per alcuni studiosi è possibile individuare un uso linguistico proprio dei giovani già intorno agli anni Cinquanta e Sessanta del Novecento, prima del fenomeno socio-culturale del Sessantotto. In precedenza, «gli unici accenni reperibili [al linguaggio giovanile] sono quelli in cui si allude alla maggiore capacità che hanno i giovani rispetto agli anziani di apprendere altre lingue e quindi alla loro facoltà di parlare in toscano anziché in dialetto», così come dimostra uno scambio di battute tratto dalla commedia *Il buon compratiotto* (1761) di Goldoni (D'Achille 2008: 2343).

[2] Si potrebbe parlare del LG come di una lingua marcata anche in (micro)diacronia.

[3] Si pensi alle varie diciture date nel tempo alle diverse generazioni. Oggi si parla della cosiddetta *generazione y* (o anche detti *millennials*, ossia i nati grossomodo tra il 1985 e il 1996, su cui cfr. Torchia 2019) e della *generazione z* (i nati all'incirca tra il 1997 e il 2012), caratterizzate, principalmente, dal fatto di essere native digitali.

[4] Questo vale anche per il parlato trasmesso, se si considerano varietà quali la musica (in particolar modo il rap e la trap, vedi di Valvasone in questo volume) e lo streaming (ad esempio la piattaforma Twitch, che ha contribuito alla circolazione di giovanilismi quali *streammare* e *streamer*, cfr. di Valvasone 2021b).

[5] Cfr. Cortelazzo 2010, con l'avvertenza che la lingua della pubblicità oggi risulta meno importante. Anche l'asse diatopico, inizialmente sottovalutato negli studi, ricopre un ruolo decisivo. Si pensi, ad esempio, al LG delle grandi città: per Roma, cfr. almeno Giovanardi 1993; D'Achille e Giovanardi 1995; Antonelli 1999; Arcangeli 1999; D'Achille 2005). Per un quadro teorico più specifico, si rimanda ad altri contributi compresi in questo volume; ci si limita a ricordare che gli studiosi che si sono occupati in passato di LG hanno concentrato la loro attenzione sul lessico, notandone le principali componenti (prestiti da altre lingue, prestiti interni dal dialetto, neoformazioni, accorciamenti, ecc.), cfr. almeno Banfi e Sobrero 1992; Coveri 1993; Radtke 1993b, 1993c; Cortelazzo 1994, 1995; Renzo e Casalegno 2004; Fusco e Marcato 2005; Marcato 2006.

Oltre a essere una varietà parlata, il LG viene impiegato anche nello scritto e nello scritto trasmesso: per il primo, si può almeno accennare alle scritte murali spontanee o al fenomeno dei murales^[6], per il secondo, basti pensare alla rete e ai social network^[7]. L'asse diamesico assume oggi un'importanza ancora maggiore: proprio a seconda del mezzo materiale si possono rintracciare caratteristiche specifiche, alcune già note (nello scritto, ad esempio, l'impiego di abbreviazioni, segni matematici, sistemi alfanumerici e sigle)^[8], altre di recente coniazione (quelle proprie delle piattaforme social nate dopo gli anni Duemila^[9] o del mondo dei videogiochi online)^[10].

Si può senz'altro asserire che per sua stessa natura il LG è in continua ristrutturazione. Ogni generazione, infatti, vive all'interno di un contesto socio-economico e culturale che la differenzia da quella precedente, in cui rientrano fenomeni quali le mode, le creazioni digitali e le innovazioni tecnologiche (si pensi, oggi, ai cosiddetti *meme*^[11] e alla creazione del *metaverso*)^[12], ecc., da cui rimangono tagliati fuori non solo gli adulti, ma anche i "fratelli maggiori". Questa esclusione comporta una ricezione soltanto passiva di termini ed espressioni giovanili, assicurata dai contatti quotidiani con il LG (basti pensare ai genitori che sentono parlare i figli, ai docenti che insegnano nelle scuole o agli adulti che frequentano i social), che non riesce a tradursi in una reale condivisione (e comprensione) del retroterra socio-culturale del linguaggio giovanile^[13].

Viene, dunque, da chiedersi: qual è l'immagine che i non (più) giovani hanno del LG? Tale domanda è al centro del mio contributo, che intende studiare la percezione che gli adulti hanno del LG. A tal proposito ho voluto verificare quali espressioni sul social network Twitter^[14] vengono attribuiti ai giovani e, tramite l'analisi di queste, quale impressione si ha della cultura giovanile odierna. Sul modello di studi precedenti^[15] è

[6] Cfr. da ultimo, ancora con riferimento a Roma, D'Achille e De Vecchis 2021.

[7] Cfr. Prada 2015; Patota e Rossi 2018.

[8] Alcuni giovanilismi, difatti, sono relegati al mezzo scritto, trovando poco utilizzo nell'oralità, se non in contesti particolari, come il mondo dei videogiochi (è il caso di alcune sigle inglesi come *LOL* 'lot of laughing', *ASAP* 'as soon as possible', *IMHO* 'in my honest opinion').

[9] Cfr. ad esempio Barco 2021 per la lingua di TikTok.

[10] Si veda il contributo di Francalanci in questo volume.

[11] Cfr. di Valvasone 2022.

[12] Cfr. Francalanci 2022.

[13] Per un caso esemplare, finito anche tra le pagine di cronaca, cfr. l'articolo di Veronica Cursi, «*Bella raga!*»: lo slang dei giovani diventa un esercizio a scuola (ma è polemica), [messaggero.it](https://www.ilmessaggero.it/roma/senzarete/giovani_slang_esercizio_libro_scuola_grammatica_parole_generazione_z_news-6271843.html), 22/10/2021, consultabile all'indirizzo: https://www.ilmessaggero.it/roma/senzarete/giovani_slang_esercizio_libro_scuola_grammatica_parole_generazione_z_news-6271843.html.

[14] Il social network Twitter raccoglie un bacino di utenti molto ampio (12,8 milioni di italiani) ed è frequentato da categorie generazionali molto diverse tra loro (il 6,6% ha tra i 13-17 anni, il 17,1% tra i 18 e i 24, il 38,5% tra i 25 e i 34, il 20,7% tra i 35 e i 49, il 17,1% più di 50). La funzione «ricerca avanzata» permette di cercare stringhe di parole in una determinata lingua e in un preciso intervallo temporale. Per i dati statistici si rimanda a <https://www.oberlo.it/blog/statistiche-twitter> e a <https://www.statista.com/statistics/283119/age-distribution-of-global-twitter-users/>.

[15] Cfr. ad esempio Trifone 2013.

stata ricercata la stringa «come dicono i giovani»^[16], formula che introduce un termine o una frase che lo scrivente, evidentemente non più giovane, ritiene tipica del LG. La stringa ha permesso di costituire un corpus di giovanilismi (o comunque di termini ed espressioni avvertiti come tali) che rappresentano un'efficace cartina di tornasole per cogliere la percezione del LG presso parlanti che, con l'utilizzo di tale proposizione, si pongono volontariamente al di fuori della categoria^[17].

2. Presentazione del corpus e classificazione dei dati

Il corpus consta di 398 occorrenze di 218 *types* apparse su Twitter nel periodo compreso tra il 1° gennaio 2021 e il 1° aprile 2022^[18]. Si tratta, principalmente, di parole, locuzioni e frasi, italiane o inglesi (o un ibrido tra le due lingue), a volte di origine gergale o dialettale, mutate da diversi ambiti (la musica, i film, i social, l'informatica, ecc.)^[19].

Dal punto di vista lessicale la composizione della raccolta è piuttosto omogenea: si possono individuare 122 forme italiane per un totale di 206 tokens (*arrivare* 'trasmettere emozioni'), alcune delle quali calcate sul modello inglese (come *vibrazioni positive*, dall'inglese *good vibes*); 74 prestiti integrali, non adattati, dall'inglese, per un totale di 139 tokens (per es. *iconic* 'memorabile' o *snitch* 'spia'), in cui si inseriscono anche pseudo-anglismi, come *fly down* (lett. 'volare basso', che in italiano ha il senso figurato di 'porsi obiettivi poco ambiziosi') e *first reaction shock* (lett. 'prima reazione: shock!')

^[16] La stringa «come dicono i giovani» non ha nessun riscontro prima della metà del Novecento (ricerca in Google libri). La prima attestazione della formula è in *Acque di primavera*, racconto russo di Ivan Turgenev tradotto da Sofia De Gubernatis-Besobràsof nel 1872 («e che egli era disposto, come dicono i giovani - a morire ai piedi di lei»), in cui *giovani* è da intendere *innamorati* e non vale come categoria sociale distinta nel linguaggio, che infatti sembra costituirsi soltanto nella seconda metà del secolo scorso (cfr. *supra*, nota 1).

^[17] Un tweet del 28 agosto del 2021 dice: «Se lo introduci con “come dicono i giovani” diventa tipico dei non-giovani».

^[18] Per controprova sono state cercate nello stesso arco temporale anche le stringhe «come scrivono i giovani» (che ha dato 3 risultati), «come scriviamo noi giovani» (nessun risultato), «come scrive mio/a figlio/a» (nessun risultato), «come scrivono i/le miei/mie figli/figlie» (nessun risultato), «come diciamo noi giovani» (22 risultati, in cui rientrano molti termini attestati nel corpus, quali *cringe*, *raga*, *sbloccare un ricordo*, *spaccare*, *volare*, *tanta roba*, e altri, invece, non presenti, come per es. *matchare* 'combaciare', *oke* 'okay', *spoilerare* 'rivelare il finale di un libro o di un film'), «come dicono i miei figli» (18 risultati, da cui emergono gli stessi termini del corpus e poche novità, come per es. *ciaone* 'addio', *stocazzare* 'prendere in giro, fare uno scherzo'), «come dice mio figlio» (21 risultati, di cui soltanto pochi termini nuovi, per es. *nabbi* 'inesperti'), «come dicono le mie figlie» (2 risultati già presenti nel corpus), «come dice mia figlia» (23 risultati, tra cui si segnalano l'espressione spagnola *que chica mala* 'che ragazza cattiva!', il verbo *amorare* 'amare', l'aggettivo *fotonico* 'spettacolare' e il sostantivo *outfit* 'vestito'). Sull'archivio della "Repubblica", invece, la stringa «come dicono i giovani» riporta soltanto 6 occorrenze (arco cronologico dal 1984 a oggi) e nessun termine degno di nota.

^[19] Per l'elenco completo si rimanda all'appendice finale, in cui sono riportati, ove ritenuto opportuno, anche i significati.

frase estratta da un discorso di Matteo Renzi in un'intervista alla BBC del 2016 divenuto popolare per via della sua pronuncia inglese "maccheronica"); 21 prestiti adattati, sempre dall'inglese, con 52 tokens (si tratta principalmente di verbi inglesi inseriti nella prima coniugazione, come *driappare* 'grondare di stile'); 1 formazione ibrida inglese-italiana con un solo token (si tratta di *softbloccare* 'bloccare un utente sui social network per poi sbloccarlo subito dopo').

Dal punto di vista grammaticale, la situazione è più variegata e non sempre di facile interpretazione^[20]. All'interno delle forme italiane, si possono individuare, innanzitutto, 28 espressioni fisse o cristallizzate, di solito citazioni estratte da canzoni, film, programmi televisivi e video. In questo gruppo si hanno: frasi ellittiche (per es. *amo noi*, in cui *amo* significa 'amore' con valore allocutivo ed è rivolto alla persona che viene coinvolta nel commento^[21]; *io non*, con un pronome personale soggetto sospeso a cui segue la negazione *non* priva del predicato verbale), frasi semplici (per es. *la gang non si infama*, divenuta nota grazie alla Dark Polo Gang, gruppo musicale trap italiano; *la domanda mi devasta*, la cui paternità è da attribuire al fumettista romano Zerocalcare; *la prima regola è colpirla*, tratta dalla canzone *Phi* del rapper Ernia; *chiedo per un amico*, probabilmente dall'inglese *asking for a friend*, usata per chiedere qualcosa di imbarazzante o stupido facendo finta che sia per conto di qualcun altro; *che comportamento è questa?*, tratta dal film *Quo vado* di Checco Zalone del 2016; *130 si vola*, con *130* che vale *130km/h* con valore avverbiale, frase pronunciata dal protagonista di un video amatoriale del 2016 in cui si fa riferimento al dj olandese Martin Garrix); frasi costituite dal solo elemento verbale, senza esplicitazione del soggetto e del clitico argomentale (per es. *adoro* per manifestare apprezzamento nei confronti di qualcosa; *mangerei*, anch'esso per esprimere un apprezzamento ma generalmente verso qualcuno) o con quest'ultimo presente (per es. *urlalo*, che dovrebbe ricalcare l'espressione inglese *say it louder [for the people in the back]* 'dillo più forte [per la gente che sta dietro]'; che è utilizzata come risposta a frasi che contengono un'asserzione con la quale si è d'accordo, per es. - *Il rap è migliore della trap!* - *Urlalo!*); frasi coordinate (per es. *si, ma stai calmo*, in cui la coordinata avversativa segue l'avverbio olofrastico *si*; *spiace ma le regole non le faccio io*); subordinate (per es. *prima che arrivano le guardie*); interrogative (per es. *che fai? te ne privi?*, con valore retorico e antifrastico); complesse (per es. *dimmi che sei a Roma senza dirmi che sei a Roma*)^[22]. Passando alle parti del discorso, abbiamo, in ordine decrescente di

[20] Spesso, infatti, la parola o l'espressione identificata come giovanilismo è riportata tra virgolette, del tutto decontestualizzata, per es. *come dicono i giovani "io non"*.

[21] Parlo di ellissi del predicato in quanto la frase dovrebbe essere *amore, siamo noi*.

[22] L'espressione (in cui al posto di *Roma* ci può essere qualsiasi altro luogo o anche un aggettivo, come per es. *dimmi che sei italiano senza dirmi che sei italiano*) è una formula nata su diversi social network, primo tra tutti TikTok, che consiste nel porre una foto di una città o di un gesto stereotipato che rivela il luogo in cui ci si trova o alcune informazioni sulla persona. L'espressione circola anche sulla stampa: https://www.corrieredellosport.it/news/calcio/serie-a/juve/2021/08/08-84317372/bonucci_dimmi_che_sei_italiano_senza_dirmi_che_sei_italiano_; https://www.repubblica.it/spettacoli/musica/2022/05/13/news/meme_eurovision_2022_i_piu_divertenti_sulla_secon

types, la categoria grammaticale dei verbi e delle locuzioni verbali (38), come *spaccare* o *prendere un palo*, alcuni verbi procomplementari come *starci*, che ricorre nella forma *ci sta* 'è adatto alla situazione', altri calchi semantici dall'inglese, per es. *seguire* da *to follow* 'seguire qualcuno sui social network', altri attestati in italiano ma usati con diverso valore, come *uscire* transitivo, proprio in realtà di alcune varietà meridionali. Numerosi anche gli aggettivi e le locuzioni aggettivali (21), come *pieno*, *ingiocabile*, spesso accorciati (*tranqui* 'tranquillo') o al grado superlativo (*infossatissimo*); seguono i sostantivi e le locuzioni sostantivali (14), per es. *tanta roba* (usata anche come esclamazione), *sbatti* (accorciamento), *sms* (sigla) e gli allocutivi *raga* (anche nella variante *raghy*) e *zia*. Abbiamo infine 10 tra esclamazioni e interiezioni (es. *scialla*, *anche basta*, *io boh*, *chissene*); 6 avverbi e locuzioni avverbiali (es. *forte*, *a nastro*); 2 abbreviazioni (*dgt* del verbo *digitare*; *ti vi bi*, cioè *ti voglio bene*); 1 congiunzione (*manfatti*); 1 onomatopea (*pem pem pem*) e 1 nome proprio (*SanSa*, riduzione del nome del quartiere torinese di San Salvario)^[23].

Tra i prestiti non adattati dall'inglese si trovano 13 espressioni fisse. Possono essere frasi semplici (*fight me*), complesse (per es. *prove me I'm wrong*), esclamative (*what a time to be alive*) o anche sintagmi verbali come per es. *is over* 'è finito', che viene unito a diversi soggetti. Tra le parti del discorso abbiamo, in ordine decrescente, 43 sostantivi e locuzioni sostantivali (per es. *bodyshamer*, *glow up*, *queen*, *influencer*, l'allocutivo *bro*), alcuni dei quali ricorrono anche come aggettivi (per es. *bestie* 'best friend' e *cringe*, usato anche come esclamazione) o come sigla (per es. *gg* cioè *good game*); 11 aggettivi e locuzioni aggettivali (per es. *biased*, *supercute*, *unbothered*; *gender fluid*); 3 avverbi e locuzioni avverbiali (per es. *too much* o l'alfanumerico *2l8* ossia *too late*, visto che la pronuncia inglese di *2* è simile a *too* e quella di *8* a *ate* in *late*); 2 interiezioni (*yeah* e *yo*); 2 soli verbi (*fly down* e *to blow up*).

La categoria dei verbi predomina, invece, tra i prestiti adattati, che ne annovera infatti 18 (per es. *blessare* da *to bless* e *lovvare* da *to love*), a cui si aggiungono 3 aggettivi (*basato*, *ghostato*, *scriptato*, tutti derivati poi dai participi passati delle forme verbali italianizzate, rispettivamente *basare*, *ghostare* e *scriptare*).

3. Analisi complessiva

I dati ottenuti consentono di trarre alcune considerazioni in varie direzioni. Innanzitutto, possiamo registrare e commentare i giovanilismi che hanno una frequenza superiore alle 3 occorrenze, sintomo che la percezione di giovanilità non è avvertita da singole persone. Si tratta principalmente di termini che hanno effettivamente una certa circolazione, o perché in uso da più tempo o perché trattati dalle pagine di cronaca. Se ne riporta qui l'elenco, in ordine decrescente di frequenza (segnalata tra parentesi o esplicitata nel testo).

[da_seminfinale_reazioni_social-349251615/?ref=fbpr&fbclid=IwAR30vJyNXzrYoXVVM6vp7A-DLmO43MnL7jAP-e470qvTOW_3ukfmiTfyGtXM](https://www.reazioni-social.com/da_seminfinale_reazioni_social-349251615/?ref=fbpr&fbclid=IwAR30vJyNXzrYoXVVM6vp7A-DLmO43MnL7jAP-e470qvTOW_3ukfmiTfyGtXM).

^[23] Lo stesso fenomeno di riduzione si registra anche per alcuni quartieri di Roma, come *San Basilio* > *SanBa*, *Tor Bella Monaca* > *TorBella*, cfr. Bernhard 2012.

Il primo è *sbloccare un ricordo* (34), una locuzione verbale attestata su Twitter nel 2020, che significa ‘richiamare alla mente un ricordo’, tramite un commento, un’immagine o un video sui social (i contenuti riguardano principalmente richiami al mondo dell’infanzia, come vecchi cartoni animati o giocattoli, o a canzoni e programmi televisivi del passato). Tale locuzione (caratterizzata come giovanile soprattutto per la presenza del verbo *sbloccare*) sembra aver avuto risonanza anche presso la fascia generazionale più adulta, probabilmente perché è quella dotata di un bagaglio di ricordi più vasto.

Segue *cringe* (33) ‘imbarazzante’ o ‘il fatto di suscitare imbarazzo’, affermata nel 2020, ma già diffusa tra il 2015 e il 2016 grazie ad alcuni video intitolati “Try not to cringe” (lett. ‘ti sfido a non provare imbarazzo’) che riprendevano persone in situazioni ridicole. La parola ha avuto un’ampia diffusione, tanto da essere inserita nella sezione “Parole nuove” dell’Accademia della Crusca^[24].

Decisamente inferiori sono le occorrenze della terza parola, ossia *spaccare* (11) ‘provocare entusiasmo’, ‘convincere’, ‘andare forte’ (specie con riferimento a un’esibizione canora), un verbo che in realtà non è nato in questi ultimi anni; si configura come un giovanilismo di lunga durata, presente già nel primo decennio del 2000 (su Twitter una prima attestazione è del 2007, così anche su Google Libri in un libro di Raffaele Sedda, intitolato *Maria Teresa Sedda: diario condiviso*) e oggetto di riflessione anche da parte della stampa nel 2015^[25].

Raggiungono 10 occorrenze anche *flexare* ‘mettere in mostra’, dall’inglese *to flex* ‘ostentare’, ossia mostrare oggetti o capi di abbigliamento di valore per far vedere a tutti il proprio status sociale ed economico^[26], e la locuzione *tanta roba*, espressione ammirativa che serve a sottolineare interesse e soddisfazione, in uso da diversi anni (nel 2010 è stata scelta come nome dell’etichetta discografica di musica hip hop del rapper Gué Pequeno).

Un altro termine abbastanza frequente è *crush* ‘persona per cui si prende una cotta’ (6), spesso scritto senza articolo determinativo e quindi trattato come nome proprio (per es. *ieri ho visto crush*), dall’inglese *crush* ‘cotta’ (si registra anche *to have a crush on sb* ‘avere una cotta per qualcuno’), in uso sui social network già da diversi anni (su Twitter si trovano attestazioni a partire dal 2015); con 6 occorrenze ricorre anche l’allocutivo *bro* ‘fratello, amico’ (6), accorciamento di *brother*, che può essere usato anche con funzione di sostantivo (es. *sei un bro!* ‘sei un fratello’). Il termine, in uso da tempo, ancora oggi è molto frequente, in alternativa a *fra e fratè* (o *fràte*) o al più recente *broski*, anch’esso dallo slang inglese, la cui origine è però incerta^[27]. Segue *triggerare* (6) ‘innescare’, ‘far arrabbiare’, probabilmente dal sostantivo inglese *trigger* ‘grilletto, innesco’

^[24] Cfr. di Valvasone 2021a.

^[25] <https://www.ilfattoquotidiano.it/2015/12/03/ha-spaccato-unespressione-spesso-fuori-luogo/2274733/>.

^[26] Per la storia della parola, cfr. <http://blog.terminologiaetc.it/2020/02/11/origine-significato-flexare/>.

^[27] <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Broski>.

oppure adattamento del verbo inglese *to trigger* ‘attivare, innescare’, anch’esso presente nella sezione “Parole nuove” dell’Accademia della Crusca^[28].

Registrano 5 occorrenze le seguenti parole: il sostantivo plurale *vibes*, letteralmente ‘vibrazioni, energie’, spesso accompagnato dall’aggettivo *good* o inserito in espressioni come *only good vibes* ‘solo vibrazioni positive’, in uso da tempo (si segnala la canzone di Mahmood del 2019 *Milano good vibes*, ma si possono trovare attestazioni già in alcuni tweet del 2008); i verbi *droppare* ‘pubblicare, uscire, rilasciare’ – dall’inglese *to drop* ‘far cadere’, che ricorre sia nel mondo dei videogiochi (quando alcuni mostri, una volta uccisi, lasciano cadere a terra oggetti utili al giocatore), della musica (quando un artista pubblica un singolo o un album) e dei social network (quando un utente pubblica una foto) – e *lovvare* ‘amare’, dall’inglese *to love* ‘amare’ (presente già in un articolo di Repubblica del 2008)^[29].

Hanno, invece, 4 occorrenze nel corpus: *boomer*, ossia l’appellativo ironico e spregiativo con cui i giovani chiamano le persone con atteggiamenti o modi di pensare ormai superati, che ha avuto una grande diffusione anche sulla stampa ed è stata trattata sul sito della Crusca nella sezione “Parole nuove”^[30]; *hype* ‘battage pubblicitario’, ossia la grande attesa che viene appositamente creata intorno a una nuova uscita di un prodotto, di un videogioco o di un album per aumentarne le vendite; la citata sigla *LOL* dall’inglese *laughing out loud* o *lots of laughs*, presente nello scritto già a partire dal 2011 (OED)^[31]; l’aggettivo *pieno* ‘saturato, colmo’, che è proprio anche della lingua comune (ricordiamo l’espressione *essere pieno di qualcuno* o *di qualcosa* ‘averne abbastanza, non poterne più’, che ricorre nei *Promessi Sposi* di Manzoni: «son venuto via, che n’ero pieno»).

Chiudono la lista i termini e le espressioni con 3 occorrenze: i verbi *shippare* ‘vedere bene due persone insieme e sperare che ciò accada’, dall’inglese *to ship*, registrato con questo significato dal Merriam-Webster (ma interpretato anche come derivazione dalla parola *relationship* ‘relazione’)^[32]; *spillare* ‘tirare fuori la verità’, anch’esso presumibilmente dall’inglese *to spill* ‘divulgare un segreto’ (che ricorre nella cultura drag americana anche nella locuzione *spill the tea* o *spill the t* dove *t* sta per *truth* ‘verità’, assumendo una connotazione più improntata verso il gossip)^[33], ma compatibile anche con *spillare* italiano nel significato di ‘forare con lo spillo la botte per cavarne vino’ e, in senso figurato, di ‘far uscire, far trapelare’; *spezzarsi* ‘far ridere’, che probabilmente è da collegare ad altri verbi che indicano effetti negativi estremi causati dal troppo ridere, come *crepare* o *morire dalle risate*; la locuzione *toccarla piano* nel senso antifrasti-

[28] Cfr. Cresti 2020.

[29] <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2008/06/03/facciamo-amore-mettiti-il-domopak.html?ref=search>.

[30] Cfr. Giovine 2021.

[31] Oggi con la sigla *lol* si intende sia il videogioco *League of Legends* sia il programma comico *LOL - Chi ride è fuori*.

[32] Sulla parola cfr. Gheno 2018.

[33] <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=spill%20the%20tea>.

co di ‘muovere forti critiche a qualcuno’, che secondo Slengo deriverebbe dal mondo del calcio^[34]; *volare* nel senso metaforico di ‘divertirsi’, divenuto popolare soprattutto grazie alla canzone *Volare* di Fabio Rovazzi e Gianni Morandi del 2017, in cui ricorre il ritornello *mi fa volare* ‘mi diverte’. Abbiamo, ancora, la locuzione sostantivale *stan account* ‘account di un fan particolarmente ossessionato’, in cui *stan* è una sorta di crasi di *stalker* e *fan*, ricorrente almeno a partire dal 2019^[35]; l’aggettivo *ingiocabile* ‘invincibile’, ‘con cui non ci si può giocare’, calco dall’inglese *unplayable*, che presuppone *giocare* transitivo non secondo lo standard (oggi è comune tra i giovani anche l’espressione *giocare un videogioco*)^[36]; *adoro*, probabilmente dal francese *j’adore*, in cui *adorare* significa ‘amare’, e *mangerei*^[37].

Tutte le parole e le espressioni finora citate fotografano sotto una giusta luce il LG, così come altre, che possono essere considerate giovanilismi più recenti, come *aesthetic*, *biased*, *capire il compito*, *go outside and touch the grass*, *tonnellate*, *very submissive and breedable*. Ma all’interno del corpus si trova anche una serie di termini ed espressioni che non appartengono a tale linguaggio. Si tratta di parole desuete, come nel caso dello storico *matusa*, risalente agli anni Sessanta, il cui referente è oggi se mai definito in altri modi, dell’abbreviazione *dgt* per ‘digitare’, di *sms*, che si riferisce a un *designatum* di fatto uscito dall’universo giovanile (che privilegia piuttosto la messaggistica istantanea), di parole che in realtà appartengono anche all’italiano colloquiale (come *bono*, *cafone*, *fare gola*, *farsi brillare*, *farsi friggere*, *gnocco* ‘bello’, *prendere un palo*, *sneakers* ‘scarpe da ginnastica’, *vecchio*, o tutte le locuzioni avverbiali come *a bestia*, *a muzzo*, *a nastro*, *a palla*). Ma si possono segnalare qui anche termini che, seppur nati recentemente, sono già diventati alquanto rari o comunque non caratterizzano le ultime generazioni (*big*, *dissing*, *featuring*, *king*, *mash up*, *scialla*, *swag*, *ti vi bi*, *yeah*, *yolo*, *yo*). Altre espressioni, decontestualizzate, appaiono del tutto immotivate e prive di riscontri nel mondo giovanile: *asserire il proprio dominio*, *dirla*, *la gente è strana*, *mentalità pazzesca*, *problematico*. Una scarsa familiarità con il LG si evince anche dalla grafia con cui alcuni termini sono scritti: è il caso di *guggolare* e *googolare* per *googlare* o di *trastare* che deriverebbe da *to trust*.

Interessante è inoltre la presenza di espressioni o termini che non sono giovanili di per sé ma si legano a movimenti o tematiche a cui la cultura di oggi sembra particolarmente attenta, come l’ecologia (si pensi alla frase *non esiste un pianeta B*), la sessualità (la locuzione aggettivale *gender fluid*), l’attenzione a evitare la discriminazione fisica (*bodyshamer* e *curvy*), o il digitale (es. gli *NFT*, ossa i gettoni non riproducibili, legati

^[34] <https://slengo.it/define/la-tocca-piano>.

^[35] <http://www.beunsocial.it/non-un-semplce-fan-non-del-tutto-stalker-il-significato-di-stan/>.

^[36] Sull’uso particolare degli aggettivi in *-bile*, cfr. Ricca 2004. L’uso di *ingiocabile* con questo significato è frequente anche nella cronaca sportiva, per es. https://www.repubblica.it/sport/volley/2022/02/11/news/volley_donne_in_cinque_per_il_tricolore_nel_campionato_piu_incerto-337282668/?ref=search.

^[37] Cfr. quanto detto nel paragrafo precedente.

alla cosiddetta tecnologia della blockchain)^[38]. A questi si aggiungono termini che si potrebbero definire non tanto tipici del LG, ma piuttosto di Twitter, come *LRT*, *moot*, *mutual*, *sofibboccare* e *stan account*.

Un altro dato interessante è la massiccia presenza dell'inglese, che, oltre al numero considerevole di prestiti non adattati (soprattutto sostantivi), rivela il suo prestigio anche attraverso il meccanismo del calco (è il caso citato di *ingiocabile* o di frasi come *capire il compito* dall'inglese *understand the assignment* 'dare il massimo, impegnarsi in una situazione'). Questo dato è indice di una competenza linguistica giovanile molto maggiore rispetto a quella delle generazioni precedenti.

Spiccano, poi, da un punto di vista morfologico, le frequenti riduzioni, che colpiscono non solo gli aggettivi *prefe*, *stupe*, *simpi* (a volte anche *simpa*), *tranqui*, ma anche la formula di saluto *buon gio* 'buon giorno' e il citato toponimo *SanSa*. Si aggiunge anche il caso interessante, ma isolato, di *sciocobasito*, un composto formato dagli aggettivi *scioccato* e *basito*.

Da ultimo, notiamo che gli adulti avvertono come proprie del LG anche esclamazioni o frasi che in realtà i giovani hanno utilizzato, principalmente con funzione ludica, per poco tempo e che di fatto non sono entrate stabilmente (es. *che comportazione è questa* o *first reaction shock*).

4. Conclusioni

La percezione del LG che emerge dal corpus di Twitter è quella di un contenitore caotico in cui rientrano termini, locuzioni, frasi e citazioni, spesso decontestualizzate. Si potrebbe imputare tale percezione a due fattori principali: la condivisione del contesto, che viene dato come presupposto, e la caducità dei contenuti che compongono l'universo giovanile. Per i giovani, infatti, molte espressioni si basano su un'inferenza, che come tale non viene esplicitata: si rimanda implicitamente a canzoni, film, video o a determinati contenuti digitali che sono stati oggetto di meme o sono divenuti virali nella rete. Si tratta, però, di espressioni e di parole che hanno una vita estremamente breve, che, anche se entrano a far parte dell'immaginario collettivo giovanile, fuoriescono presto dall'uso, pronte a essere rimpiazzate da altre. La presupposizione del contesto di base e della vitalità dei termini permette ai giovani di padroneggiare il loro linguaggio e di comunicare lasciando impliciti molti elementi, il cui uso, infatti, nel LG è spesso del tutto transitorio, relegato a commenti e non istituzionalizzato. Questo non vale per gli adulti, e in generale per coloro che non condividono lo stesso scenario digitale. Essi, sebbene riescano a recepire certe parole o espressioni, le usano poi in modo approssimativo (grafia sbagliata, citazioni mancanti di parti salienti, mezzo di comunicazione non idoneo). Così, percepiscono il LG come un linguaggio fatto di frasi cristallizzate, quasi plastificate, e di termini vuoti, apparentemente privi di senso, alcuni dei quali, oltre tutto, desueti, vengono recuperati perché rimasti incastrati nei nodi della rete.

[38] Il discorso è analogo a quanto riscontrato da Trifone (2013), che nota come alla formula "come si dice a Roma" siano ricollegati anche termini non strettamente romani perché Roma viene interpretata non solo come un luogo geografico preciso, ma anche come un posto simbolico e immaginario.

La comprensione delle forme e dei meccanismi del LG, che restano grosso modo gli stessi (accorciamenti, prevalenza dell'inglese, elementi dialettali^[39], riferimenti alla musica rap e hip hop, termini volgari), sembra abbastanza diffusa presso i parlanti più anziani e molti termini sono stati colti con precisione, probabilmente perché divulgati dalla stampa o circolanti anche fuori dal social network Twitter. Resta, tuttavia, una differenza sostanziale tra le generazioni passate e quelle nuove che non permette ai primi di cogliere pienamente il LG, ossia la familiarità e la padronanza che i giovani hanno con ciò che viene creato nella rete.

Bibliografia

- Antonelli 1999 = Giuseppe Antonelli, *A proposito della neodialettalità metropolitana: un'inchiesta sul linguaggio giovanile romano*, in Dardano et alii 1999, pp. 225-248.
- Arcangeli 1999 = Massimo Arcangeli, *Bella! Ma de che? Lingua giovanile metropolitana in bocca romana*, in Dardano 1999 et alii, pp. 249-266.
- Banfi e Sobrero 1992 = Emanuele Banfi e Alberto A. Sobrero (a cura di), *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole, invenzioni, gioco*, Roma-Bari, Laterza.
- Barco 2021 = Simone Barco, *Calchi linguistici che vanno virali su TikTok*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/TikTok.html.
- Bernhard 2012 = Gerald Bernhard, *Jugendsprache und jugendliches Sprechen in Rom 2006 und 2011: eine kleine Fallstudie*, in Silvia Natale et alii (a cura di), «Noio volevàn sauuar». *Studi in onore di Edgar Radtke nel sessantesimo compleanno / Festschrift für Edgar Radtke zu seinem 60. Geburtstag*, Frankfurt am Main, Peter Lang, pp. 121-130.
- Cortelazzo 1994 = Michele A. Cortelazzo, *Il parlato giovanile*, in Luca Serianni e Pietro Trifone (a cura di), *Storia della lingua italiana*, vol. II, *Scritto e parlato*, Torino, Einaudi, pp. 291-317.
- Cortelazzo 1995 = Michele A. Cortelazzo, *La componente dialettale nella lingua delle giovani e dei giovani*, in Gianna Marcato (a cura di), *Donne e linguaggio*. Atti del Convegno (Sappada-Plodn (Belluno), 26-30 giugno 1995), Padova, Cleup, pp. 581-586.
- Cortelazzo 2010 = Michele A. Cortelazzo, *Giovanile, linguaggio*, in Raffaele Simone (a cura di), *Enciclopedia dell'italiano*, vol. I, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, pp. 583-586, consultabile in rete all'indirizzo https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/.
- Coveri 1993 = Lorenzo Coveri, *Novità del/sul linguaggio giovanile*, in Radtke 1993a, pp. 35-48; rist. in Lorenzo Coveri, *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani*, Firenze, Cesati, 2014, pp. 51-60.
- Cresti 2019 = Simona Cresti, *Triggerare*, in «Italiano digitale», VIII, pp. 69-76.
- D'Achille 2005 = Paolo D'Achille, *Mutamenti di prospettiva nello studio della lingua dei giovani*, in Fusco e Marcato 2005, pp. 117-129; rist. col titolo *Aspetti della lingua dei giovani*, in Paolo D'Achille, Antonella Stefanlongo e Anna Maria Boccafurni, *Lasciatece parlà: il romanesco nell'Italia di oggi*, Roma, Carocci, 2012, pp. 181-188 e 324-325.
- D'Achille 2008 = Paolo D'Achille, *Le varietà diastratiche e diafasiche delle lingue romanze dal punto di vista storico: italiano*, in Gerhard Ernst et alii (a cura di), *Romanische Sprachgeschichte Histoire linguistique de la Romania*, Berlin/New York, de Gruyter, pp. 2334-2355.
- D'Achille e De Vecchis 2021 = Paolo D'Achille e Kevin De Vecchis, *Parole al muro e sull'asfalto per le vie di Roma. Epigrafi, targhe d'inciampo, scritte spontanee e murali*, in «Lid'O. Lingua italiana d'oggi», XVI, 2019 [ma 2021], pp. 51-101.
- D'Achille e Giovanardi 1995 = Paolo D'Achille e Claudio Giovanardi, *Romanesco, neoromanesco o romanaccio?*

[39] Si possono ricondurre al romanesco giovanile *accollarsi, anche sticazzi, fare rate, mo so' cazzi, pisciare, sottone, spicciare casa*.

- La lingua di Roma alle soglie del Duemila*, in Maria Teresa Romanello e Immacolata Tempesta (a cura di), *Dialetti e lingue nazionali*. Atti del XXVII Congresso internazionale di studi della Società di linguistica italiana - SLI (Lecce, 28-30 ottobre 1993), Bulzoni, Roma, pp. 397-412; rist. con una nota di aggiornamento in Paolo D'Achille e Claudio Giovanardi, *Dal Belli ar Cipolla. Conversazione e innovazione nel romanesco contemporaneo*, Roma, Carocci, 2001, pp. 13-28.
- Dardano et alii 1999 = Maurizio Dardano et alii (a cura di), *Roma e il suo territorio. Lingua, dialetto, società*, Roma, Bulzoni.
- di Valvasone 2021a = Luisa di Valvasone, *Cringe*, in «Italiano digitale», XVI, pp. 118-125.
- di Valvasone 2021b = Luisa di Valvasone, *Nuove figure del web tra videogiochi e intrattenimento: streamer*, in «Italiano digitale», XIX, pp. 146-152.
- di Valvasone 2022 = Luisa di Valvasone, *L'arte di memare non è per tutti*, in «Italiano digitale», XX.
- Ferrero 1991 = Ernesto Ferrero, *Dizionario storico dei gerghi italiani. Dal Quattrocento a oggi*, Milano, Mondadori.
- Francalanci 2022 = Lucia Francalanci, *Metaverso: un universo metalinguistico*, in «Italiano digitale», XX.
- Fusco e Marcato 2005 = Fabiana Fusco e Gianna Marcato (a cura di), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, Il Calamo.
- Gheno 2018 = Vera Gheno, *Le lingue italiane di Facebook, galassia in espansione*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/reti/Gheno.html.
- Giovine 2020 = Sara Giovine, *Ok, boomer: uno scontro generazionale combattuto (anche) a colpi di meme*, in «Italiano digitale», XVI, pp. 126-131.
- Marcato 2006 = Gianna Marcato (a cura di), *Giovani, lingue e dialetti*. Atti del Convegno (Sappada-Plodn (Belluno) 29 giugno-3 luglio 2005), Padova, Unipress.
- Patota e Rossi 2018 = Giuseppe Patota e Fabio Rossi (a cura di), *L'italiano e la rete, le reti per l'italiano*, Firenze, Accademia della Crusca, goWare.
- Prada 2015 = Massimo Prada, *L'italiano in rete: usi e generi della comunicazione mediata tecnicamente*, Milano, Angeli.
- Radtke 1993a = Edgar Radtke (a cura di), *La lingua dei giovani*, Tübingen, Narr.
- Radtke 1993b = Edgar Radtke, *Il linguaggio giovanile in Italia: state of the art, le fonti, la documentazione, la descrizione linguistica*, in Radtke 1993a, pp. 1-24.
- Radtke 1993c = Edgar Radtke, *Varietà giovanili*, in Sobrero 1993a, pp. 191-235.
- Renzo e Casalegno 2004 = Ambrogio Renzo e Giovanni Casalegno, *Scrostatì gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET.
- Ricca 2004 = Davide Ricca, *Il suffisso -bile*, in Maria Grossmann e Franz Rainer (a cura di), *La formazione delle parole in italiano*, Tübingen, Niemeyer, pp. 422-429.
- Sobrero 1992 = Alberto A. Sobrero, *Varietà giovanili: come sono, come cambiano*, in Banfi e Sobrero 1992, pp. 45-69.
- Sobrero 1993a = Alberto A. Sobrero (a cura di), *L'italiano contemporaneo*, vol. II, *La variazione e gli usi*, Roma/Bari, Laterza.
- Sobrero 1993b = Alberto A. Sobrero, *Costanza e innovazioni nelle varietà linguistiche giovanili*, in Radtke 1993a, pp. 95-108.
- Torchia 2019 = Maria Cristina Torchia, *Millennial*, in «Italiano digitale», X, pp. 26-34.
- Trifone 2013 = Pietro Trifone, *Come si dice a Roma*, in Claudio Giovanardi e Elisa De Roberto (a cura di), *Il linguaggio formulare in italiano tra sintassi, testualità e discorso*. Atti delle Giornate Internazionali di Studio (Università Roma Tre, 19-20 gennaio 2012), Napoli, Loffredo, pp. 75-82.

Appendice

Si riportano in ordine alfabetico i giovanilismi attestati nel corpus seguiti dalla frequenza delle occorrenze tra parentesi (solo quando superiore a 1). Per ognuno vengono indicati la categoria grammaticale e, laddove necessario, il significato. I verbi e le locuzioni verbali sono riportati all'infinito, le frasi e le espressioni cristallizzate, invece, così come sono state scritte su Twitter; gli aggettivi sono stati lemmatizzati al singolare maschile, così come, di norma, i sostantivi, anche se non attestati.

giovanilismo	categ. gramm. (e sign.)
130 si vola	frase
2 8	loc. avv. alfanumerica, <i>too late</i> 'troppo tardi'
a bestia (2)	loc. avv., 'tanto'
a me purtroppo	frase ellittica
a muzzo	loc. avv., 'casualmente'
a nastro	loc. avv., 'velocemente'
a palla (2)	loc. avv., 'al massimo'
accollarsi	v., 'essere insistente'
adoro (3)	frase, 'mi piace questa cosa'
aesthetic (2)	agg., lett. 'estetico', tipo di stile che richiama gli anni '80 e '90
agile	agg.
amo noi (2)	frase ellittica
anche basta	escl.
anche meno	escl.
anche sticazzi	escl.
arrivare	v., 'trasmettere emozioni'
asserire il proprio dominio	loc. v.
avere una certa (2)	loc. v., 'avere un'età adulta'
bad bitch	loc. sost., 'ragazzaccia'
basato (2)	agg., 'apprezzabile, coraggioso'
based (2)	agg., cfr. <i>basato</i>
bella storia	escl.
bestie	sost. e agg., <i>best friend</i> 'migliore amico/a'
biased	agg., 'prevenuto'
big	sost.
blastare	v., 'attaccare o deridere chi dice sciocchezze'
blessare	v., 'allietare con contenuti piacevoli'
blessed	agg., cfr. <i>blessare</i>
bodyshamer	sost., 'chi critica per l'aspetto fisico'
bono	sost.
boomer (4)	sost.

giovanilismo	categ. gramm. (e sign.)
bro (6)	alloc., <i>brother</i> 'fratello, amico'
buon gio'	escl.
buona l'acqua	escl. per esprimere apprezzamento estetico
cafone	agg.
capire il compito	loc. v., 'compiere un'azione al massimo delle proprie possibilità'
c'era una bella situazione	frase, 'si era creata un'atmosfera piacevole'
che comportazione è questa	frase, 'che comportamento è questo?'
che fai te ne privi	frase, 'non puoi farne a meno'
chiedo per un amico	frase, 'chiedo per conto di un'altra persona'
chissene	interiez.
content	sost., 'contenuto, argomento trattato sulle pagine dei social network'
cringe (33)	sost., agg. ed escl.
crush (6)	sost., 'persona per cui si ha una cotta'
curvy	agg., 'formoso'
definitivo	agg.
defolloware	v., 'smettere di seguire qualcuno sui social'
dgt	abbrev. di <i>digitare</i>
dimmi che sei a [...] senza dirmi che sei a [...] (2)	frase
dirla	v.
dissing (2)	sost., 'insulto', 'derisione attraverso una canzone, generalmente rap, ai danni di un cantante rivale'
dovevo	frase, 'ero obbligato'
driappare	v., 'grondare di stile'
droppare (5)	v., 'pubblicare'
eccoci live	frase, 'eccoci in diretta'
è giù male	frase, 'è depresso per amore'
è per la scienza	frase, 'è giustificato da motivi scientifici'
essere avanti	loc. v., 'essere più avanti rispetto ai tempi'
essere social	loc. v., 'essere un frequentatore assiduo dei social network'
essere un gallo	loc. v.
fare rate	loc. v., 'fare schifo'
fake	agg., 'falso'
fare gola	loc. v.
fare la fine di Emily	loc. v., 'fare una brutta fine, rimanere a mani vuote'
farne	v., 'combinarne'
farsi brillare	loc. v., 'farsi saltare in aria'
farsi friggere	loc. v.
featuring	sost., 'collaborazione musicale'
feeling	sost.

giovanalismo	categ. gramm. (e sign.)
fight me	frase, 'contrastami'
first reaction shock	frase ellittica
flame	sost., 'messaggio offensivo'
flexare (10)	v., 'ostentare'
floppare (2)	v., 'fallire'
fly down	v., 'volare basso'
for me for the gang for the fam	frase ellittica, 'per me per il gruppo per la famiglia'
forte	avv.
friendzonare (2)	v.
fumare male	loc. v., 'fumare tanto'
gasare (2)	v.
gender fluid	loc. agg., 'che non si riconosce nel binarismo di genere'
GG	sigla, <i>good game</i> 'buona giocata, ottima esibizione'
ghostato	agg., 'che viene ignorato improvvisamente da qualcuno con cui si era iniziata una frequentazione'
glow up	sost., 'cambiamento positivo'
gnocco	agg.
go outside and touch the grass	frase, 'vai fuori a giocare all'aria aperta'
grazie per la mia vita	escl.
guardazione	sost.
guggolare/googolare (2)	v., 'cercare su Google'
h word	sost., <i>horny</i> 'eccitato'
hype (4)	sost., 'battage pubblicitario'
ICE	sost.
iconic	agg., 'memorabile'
if you know you know	frase, 'se lo sai, lo sai'
impazzire	v.
influencer	sost.
infossatissimo	agg., 'ossessionato'
ingiocabile (3)	agg., 'invincibile'
invecchiato malissimo (2)	loc. agg., 'detto di un commento che non ha avuto successo negli anni perché smentito dai fatti'
io boh (2)	interiez.
io non	frase ellittica
is over	frase, 'è finito'
istant movie	sost., 'film su un avvenimento recente'
king	sost.
la domanda mi devasta	frase
la gang non si infama	frase, 'non si diffamano i propri amici'
la gente è strana	frase

giovanilismo	categ. gramm. (e sign.)
la prima regola è colpirla	frase
layer	sost., 'livello di ironia all'interno di un meme'
legacy	sost., 'eredità'
line	sost., 'verso', 'tema'
LOL (4)	sigla
lovvare (5)	v.
LRT (2)	sigla, <i>last retweet</i> 'ultimo retweet'
manfatti	cong.
mangerei (3)	frase, 'ti mangerei'
manifesting	avv., 'visibilmente'
mash-up	sost., 'combinazione', spesso di due brani musicali
matusa	sost.
mental breakdown	loc. sost., 'esaurimento nervoso'
mentalità pazzesca (2)	loc. sost.
mi sale il crimine (2)	frase, 'questa cosa mi urta a tal punto che commetterei un reato'
mindfuck	sost., 'sconvolgimento psicologico'
mi trema il culo	frase, 'sono agitato'
mo so' cazzi	frase
mondo dominazione	loc. sost., 'conquista del mondo'
mood	sost., 'umore, stato d'animo'
moot (2)	sost., accorciamento di <i>mutual</i>
morire	v., 'morire dalle risate', spesso al part. pass. <i>morto</i>
mutal (2)	sost., 'utente seguito e che segue a sua volta sui social'
NFT	sigla, <i>Non-Fungible Token</i> 'gettone non copiabile'
ninjare	v., 'ingannare agendo furtivamente'
non esiste un pianeta B	frase
normalizzare (2)	v., 'rendere socialmente accettabile'
onesto	agg.
palle a mollo	loc. avv., 'senza far nulla'
pem pem pem	onomat.
period	sost., 'punto, fine'
piangere anche le lacrime del battesimo	loc. v., 'versare molte lacrime'
pieno (4)	agg., 'saturò'
pisciare	v., 'abbandonare, lasciare'
post muto	loc. sost., 'post che non ha bisogno di descrizione'
prefe	agg., accorciamento di <i>preferito</i>
prendere un palo	loc. v.
prima che arrivino le guardie	frase
problematico	agg.

giovanilismo	categ. gramm. (e sign.)
prove I'm wrong	frase, 'dimostrami che sbaglio'
queen	sost., 'regina, diva'
quotare	v., 'condividere, citare'
raga/raghy (2)	alloc.
SanSa	nome proprio, abbrev. di San Salvario, quartiere di Torino
say it louder	frase, 'dillo più forte'
sbatti (2)	sost., accorciamento di <i>sbattimento</i>
sbloccare un ricordo (34)	loc. v.
scialla	escl.
sciocobasito	agg., 'estremamente sorpreso'
screaming and crying and throwing up (2)	frase
scriptato	agg., 'di cui si sa già il risultato perché preimpostato'
seguire	v.
sei informazione	frase
severo ma giusto (2)	loc. agg.
sfigato (2)	agg.
sgamare	v.
sgravato	agg.
shippare (3)	v., 'vedere bene due persone insieme'
simpi	agg., accorciamento di <i>simpatico</i>
sì ma stai calmo	frase
sms	sost.
sneakers	sost.
snitch	sost., 'spia'
snoffare	v., 'espirare con il naso'
softbloccare	v., 'bloccare un utente sui social network per poi sbloccarlo subito dopo'
sorry not sorry	frase usata per dire di essere fintamente dispiaciuti
sottone (2)	agg., 'passivo, sottomesso alla volontà altrui'
spaccare (11)	v.
spammare (2)	v., 'inviare messaggi o pubblicità indesiderati a molti destinatari'
spezzarsi (3)	v.
spiace ma le regole non le faccio io	frase
spicciare casa	loc. v., 'essere inferiore'
spillare (3)	v., 'dire una verità scomoda, criticare'
stan account (3)	loc. sost., 'account di un fan particolarmente ossessionato'
starci	v., 'essere adatto'
stare sotto	loc. v., 'essere ossessionati da qualcosa o qualcuno'
stimare	v.

giovanilismo	categ. gramm. (e sign.)
stonks	sost., 'azioni o cose vantaggiose'
stupe	agg., accorciamento di <i>stupendo</i>
supercute	agg.
swag	sost., 'stile'
tanta roba (10)	loc. sost. ed escl.
ti vi bi	sigla
to blow up	v., 'diventare virale'
toccarla piano (3)	loc. v., 'muovere forti critiche a qualcuno'
tonnellate	sost., 'grande quantità', spesso usata per indicare una persona molto bella, per es. <i>le tonnellate di figaggine</i>
too much (2)	loc. avv.
top/toppissimo (2)	agg.
tossico	agg., 'nocivo, detto spesso di una relazione'
toxic	agg., cfr. <i>tossico</i>
tranqui	agg., accorciamento di <i>tranquillo</i>
trastare	v., 'credere', cfr. ingl. <i>to trust</i>
triggerare (6)	v., 'innescare', 'far arrabbiare'
troll	sost., 'utente anonimo che invia messaggi provocatori'
trollare	v., 'prendere in giro un utente', 'comportarsi da troll', cfr. <i>troll</i>
unbothered	agg., 'indisturbato'
urlalo	frase, cfr. <i>say it louder</i>
uscire	v. (usato transitivamente)
valere	v.
vecchio	sost.
very submissive and breedable	frase di apprezzamento rivolta spesso agli uomini, 'desiderabile'
vibes (5)	sost., 'vibrazioni'
vibrazioni	sost.
vivere nel 3000	loc. v., 'essere più avanti rispetto ai tempi'
volare (3)	v., 'divertirsi'
what a time to be alive	frase, 'che epoca fantastica in cui vivere'
yeah	interiez.
yo	interiez.
YOLO	sigla, <i>You only live once</i> 'vivi una volta sola'
you're down bad	frase
zia	alloc., rivolto ad amiche o sconosciute

Cantare giovane, parlare (e scrivere) giovane. Sulle tracce dei linguaggi giovanili nella canzone italiana recente

LORENZO COVERI

È l'amiaccade llade Scascru la scacru
I dicusto del riocontra dichie a noi la rmafo stagiù
È l'amiaccade llade scascru la scacru
I dicusto del riocontra dichie a noi dichie a noi

(Nerone [Massimiliano Figlia, 1991], *Max*, 2017; da leggere invertendo le sillabe)

1. Preludio *fin-de-siècle*

Nel capitolo dedicato alle “fonti” dei linguaggi giovanili in Italia, il dizionario storico *Scrostati gaggio!* di Renzo Ambrogio e Giovanni Casalegno (2004) annoverava, accanto alla “narrativa”, a “Internet” e ai “repertori”, la “musica”. Con la seguente motivazione:

Questo *Dizionario* ha anche attinto ai testi delle canzoni. Circa due terzi di questi provengono dal rap. Tale genere è infatti caratterizzato da uno spiccato utilizzo del linguaggio gergale. [...] È un linguaggio che si basa sull'identificazione nel gruppo e dunque assume caratteristiche di gergo vero e proprio. Un procedimento analogo coinvolge il rap italiano che presenta evidenti prestiti dal modello americano insieme con il tentativo di stabilire una propria autonomia. Lo dimostrano i riferimenti sia agli ambienti delle periferie metropolitane (di Roma e delle città del nord) sia una spiccata regionalità (tanto è vero che si è verificata una sensibile riscoperta del dialetto, non in senso folkloristico ma come rinnovata identità) (Ambrogio e Casalegno 2004: XVIII).

In effetti, la maggior parte delle attestazioni del settore “musicale” nel dizionario citato provenivano da testi di esponenti della “prima ondata” (dagli anni Ottanta del secolo scorso) del rap italiano: artisti allora agli esordi come Frankie Hi Nrg Mc (con gli album *Verba manent*, 1997 e *La morte dei miracoli*, 1993); Jovanotti (cui probabilmente si deve l'introduzione del rap in Italia, con sei album: *La mia moto*, 1989; *Giovani Jovanotti*, 1990; *Una tribù che balla*, 1991; *Lorenzo 1992*, 1992; *Lorenzo 1994*, 1994; *L'albero*, 1997); La Pina (*Piovono angeli*; *Il CD della Pina*; *Cora*, tutti 1995); Neffa (*107 elementi*, 1997; *Arrivi e partenze*, 2001); “Er” Piotta (*Comunque vada sarà un successo*, 1999; *Democrazia del microfono*, 2000). Ben più consistente il numero delle band o *posse* storiche: rap o reggae come Articolo 31, Assalti frontali, Colle der Fomento, Flaminio Maphia, Pitura Freska (*'Na bruta banda*, 1991, in veneziano),

Punkreas, Sangue Misto (*SXM*, 1994, in salentino), Sensasciòu (*In scio bleu*, 1994, in genovese) o rock come Negrita (3 album), Sottotono (4 album), Subsonica (2 album), Timoria (3 album).

Alla prima ondata rap risalivano numerosi prestiti lessicali più o meno adattati, soprattutto di provenienza angloamericana (*b-boy*, *bhoda*, *biccìa*, *brother*, *chiminal-brotha*, *clika*, *crew*, *family*, *flow*, *flylady*, *freesta*, *homeboy*, *homie*, *motha'*, *fucker*, *rappa*, *sister*, *sicker*, *weda*) o ispanoamericana (*barrio*, *gana*, *porro*, *puta*, *tio*, *vida*) e calchi (*fratello*, *micia*, *sorella*, *zozza*) (Ambrogio e Casalegno 2004: x), alcuni dei quali di lunga durata.

Ancora in gran parte attuali e di uso più ampio erano anche i termini (tecnici, ma correnti nell'ambiente) del "glossarietto rap" compilato da Arno Scholz (2005) nella sua raccolta di saggi su subcultura e lingua giovanile in Italia, in cui era prevalente l'influsso dell'inglese: *base*, *b-boy* [*break-boy*], *be real*, *beat* (ritmo), *bitch* (*biatch*, adatt. *biccìa*), *chill*, *DJ*, *fake* (*finto*), *family* (*clan*, *crew*, *posse*), *flavour*, *flow*, *fly*, *fratello* (*brother*), *free style*, *gangsta*, *ghetto*, *hardcore* (adatt. *arcore*), *hip hop*, *homie* (*homey*, *home boy*), *jam*, *lirica* (*lyric*), *loop*, *MC* (*master of ceremony* o *mike checker*), *merda* (*shit*), *motherfucker*, *new / old school* (*nuova / vecchia scuola*), *pace* (*peace*), *rap*, *rappare*, *rappresentare*, *rima*, *rispetto* (*respect*), *scratching*, *skill*, *sorella* (*sister*), *stile*, *sucker*, *turntablism* (Scholz 2005: 164-166).

A Scholz 2005 si deve anche l'individuazione, nei testi rap, di tre livelli di gergalità: un primo grado di italiano colloquiale medio con elementi del parlato giovanile panitaliano; un secondo grado caratterizzato dalla forte presenza di termini mutuati dallo slang angloamericano; un terzo grado di marcata gergalità: forme dialettali, tecnicismi della cultura rap, termini comprensibili solo agli adepti (Scholz 2005: 144-145).

Tra le fonti di Ambrogio e Casalegno 2004 non mancavano rockstar come Ligabue (*Buon compleanno Elvis*, *Sopravvissuti*, 1992; *A che ora è la fine del mondo*, 1994) e Vasco Rossi, con titoli che da allora sono entrati a far parte dell'immaginario della cultura giovanile (*Non siamo mica gli americani*, 1979; *Colpa d'Alfredo*, 1980; *Siamo solo noi*, 1981; *Vado al massimo*, 1982; *Bollicine*, 1983).

Una buona parte dei giovanilismi registrati (per cui si veda anche Depaoli 1988, con piccolo glossario) era poi attribuibile al rock "demenziale" del Settantasette (il mondo di Freak Antoni, degli "indiani metropolitani") e successivi: i bolognesi Skiantos, *nomen omen* dal gergo studentesco anni '60 (con un numero record di album, nove: *Cortina*, 1993; *Inascoltable*, 1997; *Non c'è gusto in Italia ad essere intelligenti*, 1987; *Karabigniere* [sic] *blues / Io sono un autonomo*, 1978; *Kinotto* [ancora con *k* "politico"], 1979; *MONO tono*, 1978, *Pesissimo* ['pesantissimo'], 1981; *Signore dei dischi*, 1992; *Troppo rischio per un uomo solo*, 1989); i Gaznevada (l'album omonimo, 1979; *Sick Soundtrack*, 1980); i milanesi Kaos Rock (*Basta basta / La rapina*, 1980); i geniali Elio e le Storie Tese (giovanilistico anche il nome del gruppo) con ben otto album (*Craccracriccrecr*, 1999; *Eat the phikis*, 1996; *Elio samaga hukuman karyaana turu*, 1989; *Esco dal mio corpo e ho molta paura*, 1993; *Inediti e rarità* [nel sito www.elio.net.it], anni Novanta; *Peerla*, 1998; *Tutti gli uomini del deficiente*, 1999). Creatività lessicale, sberleffi linguistici, xenismi giocosi, paronomasie, calembours: lingua

d'autore, ma anche tendenze di quel versante ludico dei linguaggi giovanili che non è venuto meno neppure negli anni successivi.

In questo contesto, spiccavano due nomi dell'albo d'oro della canzone d'autore, Francesco Guccini (*Via Paolo Fabbri 43*, 1976; *Amerigo*, 1978) e Giorgio Gaber (*Giorgio Gaber*, 1961), cui si deve uno dei più antichi (se non il più antico dei) segnali di convergenza tra italiano della canzone e italiano giovanile, come ha notato Gianluca Lauti (2018.4), ancora prima della stagione dei "complessi" beat:

Non voglio i cento sacchi né il grano per gli intappi / Né regalini a mucchi / Sei ricca ma sei sciocca, / Per me sei troppo secca, / Per questo non mi cucchi (*Una fetta di limone*, di Giorgio Gaber ed Enzo Jannacci [*I due Corsari*], testo di Umberto Simonetta, 1961 [il 45 giri è del 1960], cit. in Lauti 2018, 19.4).

Ecco alcune altre "schegge" dell'ultimo ventennio del Novecento:

Mamma dammi la benza / Non posso fare più senza / Ne sento già la mancanza / Esiste la dipendenza (Gaznevada, *Mamma dammi la benza*, 1979)

Mi piaccion le sbarbine / Mi piaccion le sbarbine / Mi piaccion le sbarbine / Non posso farci niente / (Mi piaccion le sbarbine) / Mi sento deficiente / (Yeah, yeah, yeah) / Lo so che non conviene / (Oh no mai) / Però voglio starci assieme / (Oh yes) (Skiantos, *Mi piaccion le sbarbine*, 1980).

Aveva scritto, a proposito degli Skiantos (e in particolare dell'album *Pesissimo*, 1980), Maria Corti:

I prelievi dall'italiano sono sempre al registro medio-basso, salvo punte occasionali e con carica ironica, sarcastica, a seconda. Questo italiano basso serve a un trattamento mimetico del reale oppure deformante in chiave drammatica o ironica o giocosa; comunque sia, coopera sempre a un *calcolato* disordine linguistico del testo. Aggiungasi l'ossessiva rima baciata che si costruisce su un lessico molto ristretto e iterativo, rima che dà un senso di fisicità grezza alla parola, accentuato dagli effetti vocali e musicali, un senso di esasperazione per il codice comunicativo: come un tic che da una parte coinvolge l'ascoltatore, dall'altro blocca volutamente la comunicazione (Corti 1982, poi in Coveri 1988: 48).

Parole che non stonerebbero applicate all'uso della rima da parte dei rapper (pratica che i rapper di ultima generazione preferiscono usare meno). Altri esempi:

Sparato ho sparato / Ma sono stato beccato / Qualcosa non ha funzionato / È da quando sono nato / Che sono uno sfigato (Kaos Rock, *La rapina*, 1980)

C'hai figu? / Sì, guarda, oggi io la mazzetta / Fa vedere...celo...Buso manca! / Finisco l'album / Eh...Buso, Buso è raro... / Eh, quante ne vuoi? / Buso son tre vaschetti... (Elio e le Storie Tese, *Adolescenti a colloquio. Improvvisamente, Tremoto*, 1989) [nel primo album del gruppo, un immaginario scambio di figurine Panini con citazione del secondo album degli Skiantos, *MONO Tono*, 1978]

Che bello è quando c'è tanta gente / E la musica, la musica ci fa star bene / È una libidine / E una rivoluzione / Quando ci si può parlare con una canzone (Jovanotti, *Ciao mamma*, 1990) [*che libidine!* è l'esclamazione chiave dei film e delle apparizioni televisive di Jerry Calà].

2. Intermezzo

Nella sua ampia analisi di testi della canzone italiana (circa 1000 brani presenti nelle hit parade tra il 1958 e il 2007), Giuseppe Antonelli (2010: 217) indicava il 1989 come spartiacque nell'accoglimento di elementi dei linguaggi giovanili:

è da quel momento che il linguaggio giovanile non costituisce più un condimento, una spezia per insaporire i testi, ma diventa la pietanza, il piatto forte (sia pure minestra riscaldata, visto che le espressioni rimangono in parte le stesse: *pacco* 'fregatura', *menarla* 'farla lunga', *peso*, *pischello*, *bella storia*, *sfiga*, *sfigata*). Il salto non è solo quantitativo, ma anche -e soprattutto- qualitativo: il linguaggio giovanile entra ora nei testi senza alcuna presa di distanza ironica, senza nessun filtro o cornice. Quello che alla fine degli anni Settanta era considerato demenziale, dieci anni dopo è diventato normale.

Naturalmente, molti segnali – a parte qualche voce isolata (*sacco*, *grano*, il citato *intappo*, *cuccare*), qualche colloquialismo (Antonelli 2010: 213-214) – erano già presenti nel decennio precedente, nel mondo rap ancora di nicchia e non solo, come si è visto. Ma è con gli anni Novanta che il fenomeno approda al pop, come nel caso del citato Jovanotti di *Ciao mamma* (1990) e nel successo dei pavesi Mauro Repetto e Massimo Pezzali, gli 883 [883 è un modello di Harley-Davidson] (poi ridotti al solo Max Pezzali), veri e propri testimoni del quotidiano giovanile di periferia (Berselli 1999, De Rosa e Simonetti 2003), come nell'aneddoto, quasi cinematografico, un po' da sfigati (*sfiga*, *sfigato*, giovanilismi di lungo corso, sono termini ad altissima frequenza nelle canzoni di quegli anni) di *Rotta x casa di dio* (da *Nord Sud Ovest Est*, 1993):

Si era detto otto e mezzo puntuali al bar / Però lo sapevamo già (scia la-la) / Che tra una cazzata e l'altra c'è Cisco che / Passa in bagno un'eternità (scia la-la) / Tutti in macchina la festa è lontana e poi / Là le tipe ci aspettano (scia la-la) / Oh ragazzi, tranqui, questa è una botta sicura / Basta che non ci perdiamo / Rotta per casa di Dio / Stiamo volando alla festa / Rotta per casa di Dio / E siam già là con la testa. / E le troveremo già sulla porta e poi / Con il tacco alto e la gonna corta e noi / Con il groppo in gola e il cuore che batte / Le faremo ballare per tutta la notte / Cisco adocchia la cartina poi dice "No! / Stiamo andando a fanculo!" (scia la-la) / Te l'ho detto dovevamo girare là / Guarda sono sicuro (scia la-la) / Lo sapevo che sarebbe finita così / Siamo teste di cazzo noi (scia la-la) / Basta uscire più di dieci chilometri / Che noi stronzi ci perdiamo / Rotta per casa di Dio / Ci stiam perdendo la festa / Rotta per casa di Dio / E stiamo uscendo di testa / Non le troveremo più sulla porta e poi / Niente tacco alto né gonna corta e noi / Con il groppo in gola e il cuore che batte / Ci faremo menate per tutta la notte / Con le facce tese tutti incazzati neri / E con le pive nel sacco / Persi in queste strade che sembrano sentieri / Stanotte niente di fatto / Avvistiamo da lontano un cavalcavia / Ci sarà un'autostrada là / Appena entrati dal casello come per magia / Ecco appare un autogrill / Rotta per casa di Dio / Ci siam fottuti la festa / Rotta per casa di Dio / Però che notte diversa / Tutti con in mano birra e Camogli noi / Senza fidanzate troie né mogli noi / Quattro deficienti a fare cazzate / Come non succedeva da un pacco di tempo / Rotta per casa di Dio / Ma chi la caga la festa / Rotta per casa di Dio / Stanotte non l'abbiam persa / Tutti con in mano birra e Camogli noi / Senza fidanzate troie né mogli noi / Quattro deficienti a fare cazzate / Come non succedeva da un pacco di tempo.

Agli 883 (autori, tra l'altro, dell'altro hit dell'album *Sei un mito*, 1993, vero e proprio inno generazionale del periodo) si deve probabilmente anche lo sdoganamento del turpiloquio (qui *cazzata, fanculo, teste di cazzo, stronzi, incazzati neri, fottuti, troie, caga*) via via sempre più desemantizzato. E poi colloquialismi (*botta*), regionalismi (*menate*), giovanilismi (*tipe, tranqui, uscendo di testa, pacco*) persino modi di dire e locuzioni un po' datate (*gropo in gola, pive nel sacco*).

Anche qualche rapper, accanto a un nucleo "puro e duro" di interpreti del disagio generazionale e sociale, comincia ad avvicinarsi al *mainstream*, ripescando (forse con ironia) anche il "paninarese" anni Ottanta (*tranqi, tipa, tarro*):

Muoviti tranqi funky / Slega i legamenti col tranqi funky / Segui i movimenti tranqi funky / E le vibrazioni del tranqi funky / Questo suono è funky / Questo suono è tranqi / Perché io la musica la tratto con i guanti / Slega i legamenti / Se mi senti ti accendi / Delle vibrazioni segui i movimenti (Articolo 31, *Tranqi funky*, 1996).

Tipa! Permetti una parola? / Sai che c'hai una camminata che c'ho il cuore in gola? / Che tu sia sola, lo sai è un peccato / Ce l'hai un minuto? / Oh, guarda non mordo / Dammi uno sguardo / Io sono un funkyyarro DOC / Tipa, stop / Con me non devi far la snob / Dai, salta su! Hop / Sulla Jeep / Sentirai il profumo dei miei sei Arbre Magic [oggetto di culto ricordato anche in *Sei un mito* degli 883] / Come Bersani sono un freak / Tarro e t'atterro con lo sguardo / Sono trash come la Marini e Adriano Pappalardo / Io sono quello che impennava con il Ciao / Con la maglietta degli Squallor Arrapaho / Quello che rimpiange la sella con le frange / La targa Arizona / E la marmitta Proma / E l'adesivo dei Kiss e di Bob Marley / Il motorino che fa casino come un Harley (Articolo 31, *Il funkyyarro*, 1996).

Riferimenti a mode, comportamenti, oggetti, marchi del mondo giovanile che, *mutatis mutandis*, è un topos anche dei testi più recenti.

3. Secondo movimento

La musica cambia, e non poco, col nuovo secolo. Cambiano anzitutto le condizioni materiali del suo ascolto, che parte dalle grandi piattaforme di streaming per arrivare alla fruizione solipsistica in cuffia, lasciando all'evento, al concerto, l'unica occasione di partecipazione collettiva. Crolla il mercato discografico (nonostante il ritorno del vinile), resiste la radio, vola il medium visuale: le canzoni non si sentono, si vedono (su YouTube, su TikTok); e infatti contano le visualizzazioni. Anche i generi si riposizionano: persiste, pur se affievolita, la tradizione della canzone d'autore, mentre si affacciano giovani delle etichette indipendenti (*indie*, denominazione che fa pensare un po' anche a una "riserva indiana" della musica), ma il movimento più robusto è quello del rap – uscito dai centri sociali e approdato alle classifiche di vendita e persino sul palcoscenico del Festival di Sanremo –, tanto più significativo per gli aspetti linguistici, in quanto mette al suo centro il potere della parola. Infatti

è precisamente in seno all'esperienza del rap che matura il rovesciamento della prospettiva di lunga e ininterrotta tradizione: con il rap la parola diventa più importante della musica. La

musica viene volutamente mantenuta al livello tecnico della semplicità, elementarità quasi, perché non contenda il ruolo di protagonista al messaggio, al testo verbale, enfattizzato e dilatato per caricarlo della massima parte della responsabilità comunicativa. La natura originariamente rivoluzionaria del messaggio, voce politica e sociale delle periferie metropolitane disadattate – il cui debutto sulla scena italiana va ambientato nei primi anni Novanta – si è in buona misura stemperata una volta che l'industria del consumo musicale l'ha addomesticata a sé, anche se permane il timbro di protesta contro il conformismo culturale e dei modi di essere e di pensare (Cartago e Fabbri 2016: 278).

Agli stessi Cartago e Fabbri (2016: 279-283) si deve l'analisi dei fenomeni linguistici del rap del primo decennio del secolo (sostanzialmente non dissimili da quelli rilevati per la fine degli anni Novanta da Petrocchi et alii 1996): adesione al parlato spontaneo (anche gergale e giovanile, con giochi di parole, scioglilingua e rime di sapore ironico), prelievi lessicali dagli ambienti più disparati (fumetti, televisione, pubblicità, cinema, *branding*), inserti dialettali e di lingue straniere, commutazioni di codice, effetti di grafia ispirata all'*informal spelling* e alle scritture veloci, predilezione per i segni numerici, e così via: un continuo lavorio sul tessuto verbale che non di rado diventa riflessione metalinguistica sul mezzo espressivo.

È quanto osserva anche Luca Zuliani (2018: 118), in un saggio particolarmente attento alle ragioni formali, stilistiche e metriche, del linguaggio canzonettistico: il rap è il luogo privilegiato dello sperimentalismo linguistico, anche se

continua comunque a conformarsi a una base ritmica di tipo moderno, divisa in battute con accenti regolari, e quindi continua a presentare [...] un altro tipo di artificiosità: la tendenza a misurare il tempo sugli accenti, ossia a costruire la propria struttura su successioni regolari di accenti linguistici (indotti dal ritmo sottostante), invece che procedere in base alle sillabe su un ritmo più libero, come sarebbe naturale in italiano.

Non a caso, uno dei più raffinati sperimentatori è un rapper della prima generazione come Caparezza, che ha attirato l'attenzione degli studiosi (Castiglione 2014, Miglietta 2019). Ma i rapper più giovani si abbandonano con maggiore libertà a seguire il *flow*, il ritmo, l'andamento delle parole del testo.

Un'altra novità (segnalata da Cartago e Ferrari 2020) è l'approdo dei testi dei rapper "storici" (Fabri Fibra, J-Ax [ex Articolo 31]), assieme ai più giovani Gué Pequeno e Jake La Furia [Club Dogo], Marracash, Fedez, Gemitaiz, Emis Killa, Sfera Ebbasta e ai rapper del gruppo dei "nuovi" italiani, di seconda generazione (per i quali si veda Grasso 2020, con ampia bibliografia) come Amir Issaa (studiato da Ferrari 2018), Maruego, il Ghali di *Cara Italia*, Laïoung, ecc. a una dimensione narrativa, prosastica, autobiografica, dove il "parlare di sé" e della propria musica diventa centrale.

È però negli ultimissimi anni, ancora magmatici per poterne tracciare un profilo non frammentario, che ritorna con forza il legame tra il linguaggio degli artisti e quello dei loro giovani fruitori (o, meglio, followers, visto che il contatto – bidirezionale – avviene anche, se non soprattutto, attraverso i social: Facebook, My Space, Instagram, Twitter, YouTube, TikTok, Twitch ecc.). Un esempio di questa commistione

tra elementi del giovanilese, gerghi del rap e fittissimi riferimenti al mondo digitale (*profilo, rete, nerd, emoticon, skypiamo, webcam, PC, retweet, terabyte, link, Face Time*) è, fin dal titolo, in questo testo di Fedez (*Voglio avverti account*, da *Pop-Hoolista*, 2014):

La tua foto profilo è sempre account a me / Una farfalla finita nella rete in un mare di nerd /
 Quelle tue espressioni strane con quel non so che di insolito / Ti giuro solo tu mi fai provare
 certe emoticon / Quando skypiamo insieme lo facciamo a luce spenta / Anche se poi non
 vedo un cazzo nel riquadro della webcam / Una finestra sul PC sarà la nostra suite / Ti regalo
 una stella ma a te bastava anche un retweet / Ma quale vita atletica, io passo la domenica /
 (Account a te) PC con quattro terabyte, raffreddamento ad elica / (Account a te) / Guardia-
 moci un bel film, ti sto passando il link (Non c'è un perché) / dai connettiti a Face Time e
 per sempre resterai / (Account a me) [...].

C'è dell'altro. Da un sondaggio condotto tra oltre 2500 esponenti della “Generazione Z” (giovani tra 11 e 25 anni) dal sito [Skuola.net](http://www.skuola.net) in occasione della “Giornata ProGrammatica” 2019 della trasmissione di Rai Tre *La lingua batte* risulta che

è proprio dalla musica che oltre due terzi di loro traggono oggi ispirazione per esprimersi e parlare con i propri amici, spesso senza neanche pensarci (il 38%), tanto i testi delle canzoni sono diventati linguaggio comune e condiviso. Che sia per scrivere messaggi o dediche (19%) o per usare le frasi come *slang* sia scritto che parlato (39%) oppure semplicemente perché colpiti da citazioni particolarmente belle (42%), le parole delle canzoni stanno conquistando l'universo giovanile. Molto di più di quanto accadeva ai loro genitori. E forse è proprio per questo che oltre il 40% di loro preferisce ascoltare cantanti di casa nostra o, quantomeno, musica italiana e internazionale in egual misura (28%); solo il 31% predilige gli autori stranieri. Il genere preferito e quindi più presente nelle loro conversazioni? Il rap, l'hip-hop e la trap non hanno rivali, sono il filone più seguito e amato (con il 38% dei voti), dal quale i ragazzi attingono a piene mani. Non a caso questi brani hanno nella parola il loro punto di forza. A seguire, troviamo la musica pop (sempre una sicurezza), soprattutto perché ha testi da poter utilizzare nel linguaggio di tutti i giorni: conquista 1 ragazzo su 5. Terzo posto per la musica *indie*, in rapida ascesa negli ultimi anni, che si attesta al 16%; merito anche dei testi iconici che hanno contraddistinto le ultime produzioni. Non fanno, invece, breccia nel cuore delle nuove generazioni il rock (7%) e la musica latino-americana (3%)^[1].

Quali sono, dunque, i caratteri di questo incontro tra il linguaggio usato dai giovani e giovanissimi e quello dei testi dei loro beniamini? Trattandosi di un fenomeno ancora *in fieri*, le indagini puntuali sono ancora pochissime. Ma ci aiutano i contributi di Beatrice Cristalli, attenta osservatrice del costume giovanile, che nel portale *Lingua italiana* della *Treccani* ha cominciato, tra l'altro, a chiarire *Di cosa parliamo quando parliamo di trap* (Cristalli 2020; v. anche l'intervista in Ferri 2021). Commentando l'album *236451* del trapper Tha [sic] Supreme (vero nome Davide Mattei, ultimo nick Thasup, che appare in pubblico solo con il suo *avatar*), Cristalli nota l'uso del *leet speak*

^[1] <https://www.skuola.net/news/inchiesta/giornata-programmatica-2019-testi-canzone-parole.html>.

(sostituzione dei grafemi alfabetici con numeri e simboli, comune nelle scritture digitali e negli usi onomastici – anche a Sanremo, dove nel 2022 ha esordito AKA7even, acronimo di ‘also known as seven’, p. es.):

Così, tutti i titoli delle tracce di 23 6451 si trasformano: “Chi sei te” diventa *Chi sei te*, “Noia” diventa *Noia*, “Swingo” diventa *Swim60*. Una volta imparato il trucco, la traslitterazione risulta semplice. Ma il digitale, nella cultura trap, è molto più di semplice forma. Costituisce infatti uno dei principali elementi del quotidiano dell’artista, che ha le mani (anche nei video) sempre impegnate a textare – “La testa mi esplose / il cell pure (ya)” –, a coltivare relazioni con profili social, dai quali è meglio prendere le distanze – “E manda a fanculo i finti legami” –, a scrollare prodotti su Amazon – “Gua’ che il talento non si compra col Prime” –. (Cristalli 2020)

La presenza, totalizzante, del linguaggio della rete è evidente. Un altro tratto è l’uso dell’inglese, soprattutto nell’adattamento, oggi diffusissimo nell’italiano giovanile ma anche colloquiale, di forme verbali: *swishare* nei testi di Tha Supreme è ‘fare uno spinello con le foglie di tabacco dei sigari’, *Bling Blaow* è una forma onomatopeica per rendere il “suono” dei gioielli (quindi il denaro, altro *topos* della cultura trap: Antonelli 2019 a); così come *flex* ed *eskere*, interiezioni con varianti (introdotti dalla romana Dark Polo Gang) sono fatismi che fanno riferimento al successo dell’artista. È significativo che *eskere* (var. *esghere*) e *flexare* siano registrati nel recente Lucente e Montanari 2019: 36; 81: *flexare* “dall’ingl. *to flex* ‘flettere’ ‘ostentare la propria situazione economica’, *Bello il rolex da flexa, eh?*”; *eskere* “dall’ingl. *let’s get it* ‘facciamolo’, *Così si guida regà eskere!*”. E così per molte altre forme verbali derivate dall’inglese registrate dal citato glossario: *backare, baitare, blastare, bannare, boostare, bombare, buffare, checkare, cringiare, drop-are, fightare, flammare, flashare, friendzonare, grindare, killare, lootare, matchare, nerdare, pingare, refreshare, shazammare, shippare, shottare, startare, streammare, tiltare*, ecc. (Lucente e Montanari s. vv.)

Nella loro recente indagine sulla lingua della trap, Giulia Addazi e Fabio Poroli (2021) hanno indicato con precisione i contorni del fenomeno che qui interessa, ossia il fatto che

la trap in Italia è un genere fortemente generazionale: la maggior parte dei cantanti e dei produttori, al 2018, non supera i 25 anni, anzi, ci sono addirittura casi di artisti minorenni (Tha Supreme, presente anche nel corpus, ha 17 anni); questo è correlato naturalmente anche con il pubblico di riferimento, per la maggior parte composta da ascoltatori della stessa età, perlomeno minorenni. Un altro fattore, fortemente connesso al fattore generazionale, è quello digitale: il legame con il mondo online è strettissimo e la trap è il primo genere musicale prodotto e ascoltato da una generazione di nativi digitali. Questo si riflette su vari livelli della produzione musicale: per prima cosa, il fatto che molti di loro hanno avuto un successo iniziale senza la mediazione di major o di etichette discografiche; non solo inizialmente si sono “autoprodotti”, ma talvolta si sono anche conosciuti per via digitale [...]; in secondo luogo, il digitale, che ormai svolge un ruolo primario nella socialità dei giovani, diventa così anche tematica molto presente nei testi trap; infine, il contesto multimediale e crossmediale in cui nasce e viene fruita questa musica: a finire nei testi non sono solo riferimenti a episodi

o eventi online, ma anche riferimenti alla vita in generale dell'artista, ben conosciuta dall'ascoltatore grazie a una generale vicinanza e frequentazione, anche se solo ideale e mediata dai social network.

Segue l'analisi linguistica, basata su un corpus di 36 brani di artisti con numero massimo di visualizzazioni su YouTube al momento dell'indagine (2018): Achille Lauro, Capo Plaza, Charlie Charles, Dark Polo Gang, DrefGold, Enzo Dong, Gemitaiz, Ghali, Gué Pequeno, Izi, Laioung, Quentin40, Rkomi [è il nome Mirko sillabato al contrario, anzi al "riocontra", simile al *verlan* francese], Sfera Ebbasta, Tedua, Tha Supreme, Vale Lambo, Vega Jones, Young Signorino (con numerosi *featuring*, come da tradizione del rap). L'analisi riguarda testualità e sintassi, intertestualità (il rinvio continuo ad altri testi e al contesto condiviso tra artista e pubblico è uno dei tratti più rilevanti della trap), giustapposizione di parole e sintagmi, deissi, lessico e sue componenti (una base di linguaggio giovanile, con l'apporto di gerghi e di forestierismi, spesso marchionimi). Del giovanile si ritrovano i classici scorciamenti (*Insta, cell, tele, raga, punta*), deformazioni giocose (*trankilo*), modi di dire (*stare in fissa*) e vocaboli più largamente noti (*accollo, cinquantino, peso, rosicone, fagiano, scooterone*) o datati (*loscata, sbadare, cannare*).

E le donne? In un mondo spesso accusato di essere maschilista, trapper come Chardia Rodriguez, Madame (grande successo a Sanremo 2021 con *Voce*), Priestess, Beba devono prima di tutto

ricostruire l'immaginario femminile, in rapporto a più livelli. Il primo riguarda il sesso forte. Da un lato abbondano i riferimenti che lo sminuiscono e lo ridicolizzano, dall'altro le sentenze che decretano "forte" il sesso debole, con allusioni a modelli culturali ormai sorpassati. [...] Disinnescato il potere del macho (o presunto tale), nelle storie raccontate dalle trapper è possibile scorgere nuovi manifesti di libertà femminile, sessuale in primis. [...] Nel processo di ricostruzione dell'immagine, si diceva, il secondo livello riguarda "le altre", che non sono solo le colleghe oltreoceano [...], ma donne-simbolo della storia, dello spettacolo, della mitologia, dell'iconografia mariana, già a partire dai titoli dei brani. Le trapper prese in esame non escludono nel loro mondo tutto business e gang rosa [...] la dimensione dell'amore e delle relazioni (Cristalli 2020).

Un caso "al femminile" particolarmente interessante è quello della giovanissima Anna. Anna [Pepe] (La Spezia, classe 2003; il padre, Christian, è un DJ), dopo alcune esperienze di *free style* e il singolo *Baby* (2019), pubblicato su TikTok, YouTube e Instagram, conosce un successo clamoroso con *Bando*, pubblicato (anzi: *fuori*, come si dice in gergo rap) il 31 gennaio 2020 e fulmineamente in vetta alle classifiche, diventando l'artista italiana più giovane di sempre a piazzarsi al primo posto dei "Top Singoli" della FIMI. Seguono, tra 2020 e 2021, un remix di *Bando* con Gemitaiz e MadMan, altre collaborazioni e altri singoli, *Bla Bla* (feat. Gué Pequeno), *Fast*, *Squeeze 1*, *Drip-pin' in Milano*.

A una prima lettura, il testo di *Bando* risulta quasi incomprensibile ai non *insiders*, caratterizzato com'è da un forte tasso di gergalità, per cui è necessaria un'esegesi

(che è stata fatta sul web^[2] e grazie a interviste con la stessa Anna)^[3]. Intanto, il *bando* [pron. bèndo] del titolo richiama, probabilmente (si era parlato anche di un influsso del francese) l'ingl. *abandoned house* 'casa abbandonata, luogo di spaccio e di consumo di droga'. Al mondo della tossicodipendenza (immaginario, dice Anna) alludono anche le espressioni *infami* (anche politico, anche sportivo) *fattura* e *buste*. E poi ci sono gli onnipresenti brand (*Booster* [un modello di scooter Yamaha], *Fila*), sigle (*DM* 'direct message', *TN*, *ATM* 'azienda trasporti milanese'), dialettismi e regionalismi (*mo', me la meni*), giovanilismi storici (*beccavamo*), forestierismi (*free*), disfemismi (*maricòn*, sp. 'omosessuale', per cui le associazioni LGBT hanno protestato con Anna), colloquialismi (*te* soggetto), tecnicismi musicali (*talent*), gergo del rap (*flow, frate', frero, rappi, zia, bitches*), altri gergalismi (*zanza* mil. 'imbroglione', *sesse* 'CC carabinieri' [?]), code mixing (*you know what I'm saying*), ecc. Un'oltranza linguistica che è anche un criptoletto, un *we-code* vietato ai minori e ai non iniziati:

Ehi Anna / Ci beccavamo nel bando, sopra il Booster / Anna fattura e no, non parlo di buste / Mando tutto io, svuota il freezer / C'ho il passaggio assicurato sopra questo diesel / Bando sopra il Booster / Anna fattura e no, non parlo di buste / Mando tutto io, svuota il freezer / C'ho il passaggio assicurato sopra questo diesel / Gli infami tornano in fila / Ho detto alla mamma che mo' vado a Milan / Te non dare opinioni se vesti Fila / Giuro che sei un bambino, non sei 2000 / Vorrei avessi la fame, la mia, per capire le cose / Divido le acque, Mosè / Vi vedo un po' mosse, situazioni e cose / Dico cose e le faccio, no, non parlo e basta / Tu non hai stoffa, meglio smetti col rap / Oppure i talent, giuro, fanno per te / E per fare 'sti bands mi divido in tre / Tre flow in un minute, cazzo ho fatto frate' / Fate gli zanza e poi passa la sesse e piangete / Meglio vi sedete che ho il pallone in rete / Non rappi di nulla, zia, proprio di niente / Se chiedo in giro dicono che sei demente / Bando sopra il Booster [...] / Ho la scorta di flow, voglio frero ricco / Cazzo vuoi maricòn? Quando ti becco e m'impicco / Questo tipo che pressa i DM, non firmo TN / Giuro che non pago quell'ATM / Prendo treni, son tornata ieri / Non ho più pensieri, tu fai meglio e vieni / Spazza via i problemi e troppo me la meni / Voglio uno e sei zeri, you know what I'm saying / Mi ricordo quando sfottevi / Quel che faccio mo' saluti, non son nata ieri / Resto solo con amici, però quelli veri / Conosci prima di parlare, niente te la credi / Oh sì, mi richiami, ti blocco / Resto fedele sempre al cazzo di blocco / Non mi supporti ma Bando ce l'hai in testa / Te e le tue amiche, non ammessa alla festa / Uno arrivo, due entro free / Tre bitches che slaccian jeans / Uno arrivo, due entro free / Tre bitches che slaccian jeans / Uno arrivo, due entro free / Tre bitches che slaccian jeans / Uno arrivo, due entro free / Tre bitches che slaccian jeans / Ci beccavamo nel bando, sopra il Booster [...] (Anna, *Bando*, 2020).

4. Variazioni sul tema

Non solo (t)rap. Cosa si muove, linguisticamente parlando, nell'altro grande settore di tendenza, quello della musica *indie*, al di là di un presunto dualismo che sembra piut-

[2] <https://genius.com/artists/Anna>.

[3] <https://www.billboard.it/musica/hiphop/anna-intervista-alla-rapper-record-di-bando/2020/03/1331625/>.

tosto una semplificazione giornalistica (Giacca 2019)? È un fatto che il mondo *indie* condivide con quello rap e trap la predilezione del pubblico giovane e giovanissimo. Da un limitato sondaggio recente (Coveri 2020), tra i più ascoltati esponenti della “nuova canzone” italiana figuravano i nomi di Iacampo, Dente, Brunori Sas, Mannarino, Giovanni Truppi [a Sanremo 2022], Cosmo, Iosonouncane, Colapesce [con Dimartino trionfatori a Sanremo 2021 con *Musica leggerissima*, v. Coveri 2021], Vasco Brondi [già Le luci della centrale elettrica], Motta [a Sanremo 2019], Levante [a Sanremo 2020], Calcutta e, tra le band, Zen Circus [a Sanremo 2019], gli Ex-Otago [a Sanremo 2019], Thegiornalisti [il cui frontman, Tommaso Paradiso, ha intrapreso una carriera di solista], Lo Stato Sociale [a Sanremo 2018 e 2021], La Municipàl.

Si è citato il Festival di Sanremo, perché, specialmente nelle ultime edizioni (a partire da quelle con direttore artistico Claudio Baglioni, 2018 e 2019, e poi soprattutto con le tre – diventeranno cinque – dirette da Amadeus, dal 2020; ma con qualche segnale già nelle edizioni Fazio 2013-2014 e Conti 2015-2017), sul palco dell’Ariston si sono succeduti, accanto a rappresentanti della canzone d’autore, del pop, del rock, e naturalmente del rap, molti appartenenti alle ultime leve. Tanto è vero che è di fatto caduta quella separazione tra prodotti “sanremesi” e non (le classifiche delle vendite di CD e vinili, le canzoni più trasmesse nella rotazione radiofonica, quelle più scaricate dalle piattaforme) e l’audience delle trasmissioni televisive (con la relativa copertura da parte dei social) ha riguardato classi di età più fresche, sempre ambite anche dal mercato pubblicitario.

I testi degli ultimi Festival possono quindi legittimamente costituire un piccolo corpus alla ricerca di tracce dei linguaggi giovanili. Ma c’è da dire subito che la raccolta è piuttosto magra, a parte il generale abbassamento verso il parlato e la presenza di colloquialismi e soprattutto di disfemismi, in buona parte desemantizzati. Nel 2018 troviamo un (auto) riferimento settantasettino alle *ragazze demenziali* (Elio e le Storie Tese) ma anche lessico più aggiornato: *blogger*, *influencer*, *fuori*, *toyboy*; e *coglioni* (Lo Stato Sociale). Il 2019 è l’anno del clamoroso esordio a Sanremo di Achille Lauro (con un testo, *Rolls Royce*, fittissimo, come d’abitudine nella trap, di riferimenti ai *brand* e alla cultura rock e pop, con effetti di un incessante *namedropping*) e del vincitore Mahmood con un titolo, *Soldi*, che esibisce uno dei topic feticcio dell’ambiente (v. Antonelli 2019 a). Nel 2020 troviamo *stronzo* (Masini, già autore di *bella stronza*; Rita Pavone), *mi incazzo* (Anastasio), *cazzo* (Pinguini Tattici Nucleari) e, tra il gergo della trap, la stessa voce *trap* (Achille Lauro); mentre Junior Cally scrive

giuro la smetto con ‘sta storia del rap / voglio scrivere canzoni d’amore per la mia ex / trovarmi un lavoro serio e diventare yesman / insultare tutti sì ma solamente sul web (*No grazie*).

Nell’edizione 2021 annotiamo *fratello* (Ghemon), *fuori di testa* (Ghemon; i trionfatori Måneskin), *sigà* (Måneskin), *fra’* (Måneskin), *sfiga* (Lo Stato Sociale), *coatto* (Willie Peyote). Infine, nel 2022 (che ha visto tra l’altro la partecipazione di Achille Lauro, dei vincitori Mahmood e Blanco, di Aka7even, Dargen D’Amico, Highsnob e Hu, Irama, Rkomi, e La Rappresentante di Lista, i testi presentano *fanculo* (Lauro), *fottitene* (D’Amico) *me ne sbatto* (Ditonellapiaga e Rettore), *casino* (Elisa), *puttana* (Emma, Mahmood e Blanco), *stronza* (Noemi), ecc.

Per trovare qualche increspatura linguistica meno scontata anche al di fuori del Festival dobbiamo guardare ad altri autori, come Dente o i Coma_Cose, autori di un'audace sperimentalismo linguistico (Antonelli 2019b) ma che riguarda solo di sfuggita le varietà propriamente giovanili.

5. Finalino (provvisorio)

Seguendo le tracce dell'“odorosa pantera” dei linguaggi giovanili (il che vuol dire, soprattutto, fatti lessicali e di semantica lessicale) nei testi della canzone italiana recente, ci si è imbattuti – a parte alcuni precedenti isolati dovuti al generale abbassamento di tono del linguaggio canzonettistico – nella prima ondata del rap a partire dagli anni Ottanta, che ha potuto essere indicata come una delle fonti dell'italiano dei giovani. Più ancora erano stati influenti, a ridosso del Settantasette e dintorni, i testi del rock “demenziale”. Nei Novanta la comunicazione giovanile, dopo il fenomeno (passeggero e in buona parte indotto dai media) dei “paninari”, il giovanilese ha toccato in alcuni casi la canzone pop. Ma alla svolta del nuovo secolo, il rap e, in ultimo, la sua variante più commerciale, la trap, ha preso la scena, scalando le classifiche di vendita, arrivando a lambire il Festival di Sanremo e rinsaldando i legami tra gli artisti e il loro pubblico anche grazie, e soprattutto, al pervasivo impatto dei social media. Il risultato è un incessante interscambio tra linguaggi del web, della nuova canzone e delle giovani generazioni, con un cortocircuito tra “modello” e “specchio” per molti versi inedito.

Bibliografia

- Accademia degli Scrausi 1996 = Accademia degli Scrausi, *Versi rock. La lingua della canzone italiana negli anni '80 e '90*, Milano, Rizzoli.
- Addazi e Poroli 2021 = Giulia Addazi, Fabio Poroli, “Basta la metà”. Osservazioni sulla lingua della trap italiana, paper on line, <https://dipartimento.unistrasi.it/public/articoli/382/21.%20Addazi%20Poroli.pdf>.
- Ambrogio e Casalegno 2004 = Renzo Ambrogio, Giovanni Casalegno, *Scrostati gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET.
- Antonelli 2010 = Giuseppe Antonelli, *Ma cosa vuoi che sia una canzone. Mezzo secolo di italiano cantato*, Bologna, il Mulino.
- Antonelli 2019a = Giuseppe Antonelli, *Euro, cash, grana, soldi. La trappola della trap*, in «La Lettura», 379, 3 marzo, pp. 38-39.
- Antonelli 2019b = Giuseppe Antonelli, *Nel domani-comio della dolce Venere di rime*, in «La Lettura», 388, 5 maggio, pp. 60-61.
- Bandirali 2013 = Luca Bandirali, *Nuovo rap italiano. La rinascita*, Viterbo, Stampa Alternativa / Nuovi Equilibri.
- Berselli 1999 = Edmondo Berselli, *Il 'fast thought' di Max Pezzali*, in Idem, *Canzoni. Storie dell'Italia leggera*, Bologna, il Mulino, pp. 155-178.
- Bonelli 2019 = Elena Bonelli, *Dallo stornello al rap*, Roma, Arcana.
- Cartago 2016 = Gabriella Cartago, *Ius music*, in Ilaria Bonomi, Vittorio Coletti (a cura di), *L'italiano della musica nel mondo*, Firenze, Accademia della Crusca-gòWare (Seconda edizione ampliata), pp. 140-150.
- Cartago e Fabbri 2016 = Gabriella Cartago, Franco Fabbri, *La lingua della canzone*, in Ilaria Bonomi, Silvia Morgana (a cura di), *La lingua italiana e i mass media*, Nuova edizione, Roma, Carocci, pp. 257-290.
- Cartago e Ferrari 2020 = Gabriella Cartago, Jacopo Ferrari, *Sulla lingua del rap*, in Lorenzo Coveri, Pierangela Diadori (a cura di), *L'italiano lungo le vie della musica: la canzone*, Firenze, Cesati, pp. 105-112.

- Castiglione 2014 = Marina Castiglione, *Un giullare contemporaneo: Caparezza tra fonoromanzi e locuzioni rivisitate e (s)corrette*, in Atti del XIII Congresso SILFI, *La lingua variabile nei testi letterari, artistici e funzionali contemporanei (1915-2014): analisi, interpretazione, traduzione*, Palermo 21-25 settembre 2014, nel CD allegato.
- Cinti 2020 = Chiara Cinti, *Il nuovo slang del rap italiano: qual è significato di bando, ollare e snitch?*, in *La casa del rap*, 29 maggio, <https://www.lacasadelrap.com/2020/05/29/rap-italiano-slang/>.
- Coletti e Coveri 2017 = Vittorio Coletti, Lorenzo Coveri, *Da San Francesco al rap: l'italiano in musica*, Firenze-Roma, Accademia della Crusca-GEDI Editoriale (nuova edizione).
- Colombati 2011 = Leonardo Colombati, *La canzone italiana 1861-2011. Storie e testi*, Milano, Mondadori-Ricordi, 2 voll.
- Corti 1982 = Maria Corti, *Parola di rock*, in «Alfabeta», 34, pp. 3-4 (poi in Coveri 1998, pp. 45-54).
- Coveri 1998 = Lorenzo Coveri (a cura di), *Parole in musica. Lingua e poesia nella canzone d'autore italiana*. Saggi critici e antologia di testi di cantautori italiani, Novara, Interlinea (nuova ediz. aggiornata).
- Coveri 2011 = Lorenzo Coveri, *Le canzoni che hanno fatto l'italiano*, in Elisabetta Benucci, Raffaella Setti (a cura di), *Italia linguistica: gli ultimi 150 anni. Nuovi soggetti, nuove voci, un nuovo immaginario*, Firenze, Accademia della Crusca-Le Lettere, pp. 69-126.
- Coveri 2014 = Lorenzo Coveri, *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani*, Firenze, Cesati.
- Coveri 2020 = Lorenzo Coveri, *Wie weiter mit der Canzone in Italien? Jüngste Entwicklungen einer älteren Gattung*, in Thomas Bremer, Daniel Winkler und Daniela Pietrini (hrsgg.), *Zwischen Canzone und Rap - Italo-pop heute (= Zibaldone. Zeitschrift fuer italienische Kultur der Gegenwart 69, Fruehjahr)*, pp. 18-26.
- Coveri 2021 = Lorenzo Coveri, *Linguistica leggera, anzi leggerissima*, in «Linguisticamente», 22 marzo <https://www.linguisticamente.org/linguistica-leggera-anzi-leggerissima/>.
- Cristalli 2020 = Beatrice Cristalli, *Di cosa parliamo quando parliamo di trap*. 1. “Tha Supreme”, 13 gennaio. 2. “Filastrocche ebbasta?”, 14 febbraio. 3. “Chadia e le altre”, 9 marzo, in «Treccani Magazine Lingua Italiana», disponibili ai link https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_233.html; https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_243.html; https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_248.html.
- De Rosa e Simonetti 2003 = Francesco De Rosa, Gianluigi Simonetti, *Innovazione linguistica e visione del mondo nella canzone di consumo degli ultimi anni: il caso degli 883*, in «Contemporanea. Rivista di studi sulla letteratura e sulla comunicazione», 1, pp. 1-25.
- Depaoli 1988 = Massimo Depaoli, *Il linguaggio del rock italiano*, Ravenna, Longo.
- Ferrari 2018 = Jacopo Ferrari, *La lingua dei rapper figli dell'immigrazione in Italia*, in «Lingue e culture dei media», 2, pp. 155-172.
- Ferri 2021 = Francesca Ferri, *L'e-taliano che rinasce dalla trap*, in «la Repubblica/D», 1234, 17 aprile, pp. 129-132.
- Giacca 2019 = Emanuela Giacca, *Indie vs trap: quando la musica italiana divide*, in «Style magazine», 10 (ottobre), pp. 237-242.
- Grasso 2020 = Rachel Ann Grasso, *Cara Italia. L'espressione dell'identità multiculturale nella musica rap e trap italiana*, Washington D. C., Graduate School of Arts and Sciences, Georgetown University (tesi di Master, 22 aprile, adv. F. Ciabattoni).
- Ivic 2010 = Damir Ivic, *Storia ragionata dell'hip hop italiano*, Roma, Arcana.
- Lauta 2018-19 = Gianluca Lauta, *Per una storia dei linguaggi giovanili italiani*, 1, *Le origini*, 19 ottobre, 2, *Dal Dopoguerra al Sessantotto*, 15 novembre, 3, *Il lungo Sessantotto*, 11 dicembre, 4, *Dagli anni Ottanta a oggi*, 21 gennaio [2019], in «Treccani Magazine Lingua Italiana», on line, disponibili ai link: https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Giovan1.html; https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Giovan2.html; https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Giovan3.html; https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/Giovan4.html.
- Lucenti e Montanari 2019 = Lorenzo Maria Lucenti, Jacopo Montanari, *Bella ci! Piccolo glossario di una lingua sbalconata*, Nuova edizione 2019, Roma, LUMSA-Alghero, Edicions de l'Alguer.

- Miglietta 2019 = Annarita Miglietta, *Sulla lingua del rap italiano. Analisi quali-quantitativa dei testi di Caparezza*, Firenze, Cesati.
- Petrocchi et alii 1996 = Stefano Petrocchi, Lucilla Pizzoli, Danilo Poggiogalli, Stefano Telve, *Potere alla parola. L'hip-hop italiano*, in Accademia degli Scrausi 1996, pp. 245-356.
- Picco 2017 = Marco Picco, *La protesta è tutta un rap*, s. l. e., Bookabook.
- Prato 2010 = Paolo Prato, *La musica italiana. Una storia sociale dall'Unità a oggi*, Roma, Donzelli.
- Roncoroni 2918 = Luca Roncoroni, Hip hop. *Metamorfosi e successo di beat e rime*, Roma, Arcane.
- Scholz 2005 = Arno Scholz, *Subcultura e lingua giovanile in Italia. Hip-hop e dintorni*, Roma, Arcane.
- Simonetti 2015 = Maria Simonetti, *Slangopedia. Dizionario dei gerghi giovanili*, Viterbo, Stampa Alternativa.
- Tomatis 2019 = Jacopo Tomatis, *Storia culturale della canzone italiana*, Milano, Il Saggiatore.
- Zukar 2017 = Paola Zukar, *Rap. Una storia italiana*, Milano, Baldini & Castoldi (II ediz.).
- Zuliani 2018 = Luca Zuliani, *L'italiano della canzone*, Roma, Carocci.

Sitografia

- Angolo testi = <http://www.angolotesti.it>.
- Canzone italiana = <http://www.canzoneitaliana.it>.
- Discografia = <http://discografia.dds.it>.
- Fimi = <https://www.fimi.it/top-of-the-music/classifiche.kl#/charts/1>.
- Hit parade Italia = <http://www.hitparadeitalia.it>.
- Italianissima = <http://www.italianissima.net>.
- Lyricfind = <https://www.lyricfind.com>.
- Musixmatch = <https://www.musixmatch.com/it>.
- Rap genius = <https://www.rap.genius.com>.
- Skuola.net = <https://www.skuola.net/news/inchiesta/giornata-programmatica-2019-testi-canzone-parole.html>.
- Slengo = <https://www.slengo.it>.
- Tv Sorrisi e Canzoni = <https://www.sorrisi.com>.
- Repubblica = <http://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia/2009/05/26/cosa-ce-dentro-la-slangopedia/>.
- Testi canzoni = <http://testi-canzoni.com>.
- Testi mania = <http://www.testimania.com>.
- Urban Dictionary = <http://www.urbandictionary.com>.
- Wikipedia = https://it.wikipedia.org/wiki/Top_Singoli.
- Wikitest = <https://www.wikitest.com/canzoni/>.

Mi sogno in un posto in cui mi sopporto. Indagini semantiche e lessicali dall'album X2 di Sick Luke

LUISA DI VALVASONE

1. Una musica, molte contaminazioni

Lo stretto rapporto tra musica e linguaggio giovanile è stato più volte messo in luce negli studi di settore^[1]. Negli ultimi decenni l'attenzione degli studiosi è stata rivolta principalmente al rap e, in anni ancor più recenti, al sottogenere cosiddetto trap, entrambi espressioni di una subcultura prevalentemente giovanile^[2]. La predilezione dei giovani per il rap e la trap, e in generale per la sfera che rientra nella cultura hip-hop e *urban*, sulla spinta delle influenze americane, è confermata dalle recenti classifiche dei brani e degli artisti maggiormente ascoltati, sia in radio sia sulle piattaforme di streaming. Se, però, si guarda con attenzione alle classifiche di Spotify^[3] relative al 2021 è possibile far luce su alcune tendenze, neanche così nuove, degli ascoltatori di musica che, nel caso di Spotify, sono in buona misura appartenenti alla generazione Z e a quella dei Millennials^[4].

[1] Basti qui ricordare Accademia degli Scrausi 1996, e notare come anche in Ambrogio e Casalegno 2004, annotabile ancora tra i più corposi dizionari dei linguaggi giovanili, i testi delle canzoni, in particolare quelli appartenenti al rap, siano indicati come una delle fonti principali da cui si è attinto per la ricognizione del lessico giovanile.

[2] Tra le molte monografie, saggi e tesi di laurea che riflettono sull'argomento, diverse rintracciabili anche in rete, si cita qui solo Scholz 2005, per il rap, e Cristalli 2020, la serie di articoli di Beatrice Cristalli pubblicata nella sezione "Lingua italiana" del portale Treccani, per la trap.

[3] Stando ai dati rintracciabili in rete, Spotify, servizio musicale svedese che offre lo streaming *on demand* di brani musicali e podcast, è la piattaforma più utilizzata in Italia con il 71% degli utenti della versione *Free* sotto i 35 anni. Le classifiche degli artisti e dei brani più ascoltati sono visibili attraverso il servizio "Wrapped", messo a disposizione dalla piattaforma stessa. Qui quelle relative al 2021: <https://open.spotify.com/genre/2021-page>.

[4] La definizione anagrafica dei referenti in relazione all'etichetta di "linguaggi giovanili" è una questione ancora dibattuta. Come sostiene Cortelazzo 2010: «La posizione anagrafica va, al giorno d'oggi, intesa in senso esteso: diversi processi di natura personale (ad es., la cosiddetta *sindrome di Peter Pan*) e sociale (il sempre più tardo inserimento nel mondo del lavoro e, parallelamente, il sempre più tardo affrancamento dalla famiglia d'origine) rallentano il passaggio dall'età giovanile all'età adulta e il singolo rimane, almeno soggettivamente, nella dimensione giovanile anche quando anagraficamente non può più essere considerato tale».

In primis, un dato non marginale riguarda la lingua delle canzoni più ascoltate nel nostro paese. Il mondo della musica è, come sappiamo, internazionale e con la tecnologia contemporanea è ormai diventato semplicissimo poter conoscere i mercati musicali stranieri, primo tra tutti quello statunitense che, di fatto, influenza le tendenze mondiali da decenni. Tuttavia, gli artisti e i brani presenti nelle prime posizioni delle classifiche sono quasi tutti italiani: ciò significa che generalmente gli italiani ascoltano più volentieri musica i cui testi sono scritti, e cantati, in italiano. Così si è espressa Melanie Parejo McWey, Head of Music for Southern Europe di Spotify, in un articolo pubblicato su *Wired*: «Difficile dire perché gli italiani ascoltino quasi solo italiani. Quello che posso sottolineare è che c'è una grande attenzione ai testi delle canzoni, l'abbiamo notato anche con il lancio della funzione Lyrics [che permette la visualizzazione dei testi contemporaneamente all'ascolto] che in Italia è andata fortissimo fin da subito»^[5]. Si tratta di una conferma, non scontata, dell'importanza che le parole e i testi ricoprono nella scelta della musica che si vuole ascoltare.

Tornando alle classifiche di Spotify, se è vero che tra i primi dieci artisti più ascoltati in Italia nel 2021 la maggior parte aderisce al mondo del rap o della trap (Sfera Ebbasta, Guè Pequeno, Capo Plaza, Salmo, Marracash, Ernia, tha Supreme) o almeno proviene da quella realtà (come Rkomi, in terza posizione), si può, tuttavia, rintracciare anche la presenza di generi musicali diversi (si pensi al rock dei Måneskin, in ottava posizione, o a Blanco, in seconda, la cui musica è stata più volte definita dalla stampa come cantautorato *urban pop*). Scorrendo ulteriormente la classifica si incontrano, oltre a Madame, prima tra le voci femminili, artisti i cui generi spaziano perlopiù tra il pop e l'indie: Pinguini Tattici Nucleari, Sangioanni, Gazzelle, Ultimo. Ancor più significativa è l'altissima presenza nella classifica delle cento canzoni più ascoltate in Italia nello scorso anno di brani frutto di collaborazioni fra artisti appartenenti a generi diversi^[6]. Dunque, vi è una forte propensione alla combinazione e alla commistione dei generi. I confini musicali si assottigliano sempre di più. Trap, rap, pop, rock, indie si amalgamano per formare nuovi generi, nuovi linguaggi e nuove melodie, rispecchiando e riflettendo il gusto per la mescolanza, le contaminazioni, l'assenza di limiti prestabiliti e l'allontanamento da "etichette" troppo rigide, che è sempre più marchio distintivo e orgogliosa rivendicazione delle nuove generazioni.

2. Un corpus variegato: X2

Il corpus che si è scelto di analizzare in questo contributo parrebbe ben ricalcare le tendenze fin qui esaminate. X2^[7] è il primo album del produttore discografico e rap-

^[5] Cfr. Paolo Armelli, *Spotify Wrapped fa un bilancio sulla musica più ascoltata nel 2021*, "Wired", 1/12/2021: <https://www.wired.it/article/spotify-wrapped-trend-2021/>.

^[6] Solo alcuni esempi: *Mi fai impazzire* con Blanco e Sfera Ebbasta; *Mille* con Fedez, Achille Lauro e Orietta Berti; *Ferma a guardare* con Ernia e Pinguini Tattici Nucleari.

^[7] In una storia pubblicata sul suo profilo Instagram, Sick Luke ha chiarito che sono valide entrambe le pronunce di X2: 'per due' e 'ics due'.

per/*trapper* Sick Luke (pseudonimo di Luca Antonio Barker)^[8]. Pubblicato il 7 gennaio 2022 dalla Carosello Records e salito immediatamente in vetta alle classifiche nazionali e internazionali, l'album è composto da 17 brani frutto di collaborazioni con 35 artisti provenienti da ambienti diversi della scena musicale contemporanea italiana, in uno spazio che si muove a partire dal rap e dalla trap, giungendo fino alla musica considerata più "leggera", d'intrattenimento, indie e pop^[9]. Sick Luke *rappa* soltanto in una traccia – l'ultima –, mentre di tutte le altre ha prodotto le basi su cui duettano gli artisti. Alcuni nomi sono giovani e approdati solo recentemente nel panorama musicale, come il rapper e *trapper* tha Supreme o la cantautrice indie pop Ariete, ma non mancano artisti già affermati come Coez e Ghali. La scena del rap è rappresentata al completo dalla "vecchia scuola" (Fabri Fibra, Jake La Furia e il padre dello stesso Sick Luke, Duke Montana) fino alla "nuova e nuovissima scuola" (Emis Killa, Izi, Tedua, Leon Faun). Naturalmente, non mancano i "capisaldi" della trap (Tony Effe, Pyrex, Sfera Ebbasta), ma la volontà del produttore di mescolare i generi ha portato al coinvolgimento di cantanti che si spingono su melodie più vicine al pop e all'indie (Gazzelle, Gaia, Cosmo). Per una panoramica completa degli artisti presenti, si veda di seguito l'elenco delle tracce che compongono l'album^[10]:

1. *Notte scura* – Gazzelle & Tedua (Written By Gazzelle, Tedua, Sick Luke, Valerio Bulla)
2. *Creatur* – Geolier & Ernia (Written By Geolier, Ernia, Sick Luke)
3. *Il giorno più triste del mondo* – Ariete & Mecna (Written By Ariete, Mecna, Sick Luke, Valerio Bulla)
4. *Solite pare* – tha Supreme & Sfera Ebbasta (Written By Sick Luke, Sfera Ebbasta, tha Supreme)
5. *Falena* – Franco126, Coez & Ketamar126 (Written By Valerio Bulla, Ketamar126, Sick Luke, Coez, Franco126)
6. *Dream team* – Pyrex, Capo Plaza, Tedua & Shiva (Written By Tedua, Sick Luke, Dark Pyrex, Capo Plaza, Shiva)

[8] Figlio d'arte del rapper Duke Montana, nato a Londra nel 1994 e vissuto tra Italia e Stati Uniti, ha prodotto innumerevoli brani e collaborato con artisti italiani e americani, prevalentemente della scena rap e trap. Il suo successo è segnato dal sodalizio, nel 2015, con la Dark Polo Gang, nota band romana che ha dato un contributo fondamentale alla diffusione in Italia del fenomeno e, soprattutto, del lessico gergale della trap.

[9] In un'intervista Sick Luke ha affermato: «Tutti i feat. sono stati studiati, abbiamo cercato di mettere insieme mondi sulla carta distanti. Nelle tracce ci sono tanti stili, sotto molti punti di vista mi reputo bipolare, ma tendo a ribadire le cose che ho già fatto in passato seppur in una chiave sempre più moderna. [...] La trap e l'indie hanno avuto un grande ruolo in questi anni, ma forse è diventato tutto un po' uguale. Oggi stiamo unendo questi generi e creando qualcosa di nuovo. Secondo me, serve rinnovarsi e andare avanti, per imporre l'Italia sempre più importante a livello internazionale» (Nico Donvito, *Sick Luke: "Lavorare a X2 mi ha aperto a mondi che non conoscevo"*, recensiamomusica.com, 12/1/2022: <https://recensiamomusica.com/sick-luke-x2/>).

[10] Per ovvie ragioni non è possibile riportare qui i testi delle canzoni. Per l'analisi dei brani sono stati consultati i testi pubblicati nel sito www.genius.com, liberamente accessibili, e nella piattaforma Spotify.

7. *Hentai* – Ghali & Tony Effe (Written By FinesseGTB, Sick Luke, Tony Effe, Ghali)
8. *La strega del frutteto* – Chiello & Madame (Written By Chiello, Madame, Sick Luke)
9. *Clochard* – Taxi B & Pyrex (Written By Dark Pyrex, Valerio Bulla, Sick Luke, Taxi B)
10. *Sogni matti* – Leon Faun & Drast (Written By Valerio Bulla, Drast, Sick Luke, Leon Faun)
11. *Faccio cose* – Jake La Furia, Fabri Fibra & Izi (Written By Sick Luke, Jake La Furia, Izi, Fabri Fibra)
12. *Mosaici* – Gaia & Carl Brave (Written By Jacopo Et, Valerio Bulla, Sick Luke, Gaia, Carl Brave)
13. *Temporale* – Ketama126, Izi & Luchè (Written By Luchè, Sick Luke, Izi, Ketama126)
14. *Funeral party* – Cosmo & Pop x (Written By Davide Panizza, Sick Luke, Cosmo)
15. *Pezzi da 20* – Emis Killa & Side Baby (Written By Sick Luke, Emis Killa, Side Baby)
16. *Camel e malinconia* – Psicologi & CoCo (Written By CoCo, Sick Luke, Lil Kaneki, Drast)
17. *Libertà* – Duke Montana (Written By Sick Luke, Duke Montana)

Al di là della contaminazione tra i generi, ciò che si intende mettere in luce in questa sede è la contaminazione dei linguaggi, intesa non tanto come le possibili combinazioni tra i linguaggi propri dei diversi generi musicali, bensì come il rapporto tra lingua della canzone e linguaggio giovanile, tra ciò che raccontano le canzoni di oggi e ciò di cui parlano e scrivono i giovani. Per questo motivo, l'analisi degli aspetti semantici e lessicali dei brani di *X2* non si sofferma su quei tratti linguistici propri dei singoli generi e sottogeneri musicali come, ad esempio, le tipiche figure retoriche del rap o i gergalismi ormai stabilizzati della trap. La lente è, invece, puntata sulle forme linguistiche più ricorrenti nel corpus, al di là delle differenze tra i generi, e sugli apporti semantici e lessicali che compongono il repertorio più consistente dell'album e che al contempo rientrano nel linguaggio giovanile^[11]. Per il confronto tra le forme linguistiche rintracciate nei testi delle canzoni e quelle appartenenti al lessico dei giovani, il riferimento principale sono i repertori lessicografici cartacei e in rete^[12], oltre che le ricerche tra i social network e su Internet.

3. Aspetti di semantica lessicale

L'atmosfera del disco è, in generale, onirica, notturna, altalenante, e la narrazione gioca continuamente sul contrasto tra luce e oscurità^[13]. Le tematiche generali sono chiare,

[11] Sulle caratteristiche linguistiche e sugli apporti lessicali del linguaggio giovanile si vedano: Novelli 2008, Cortelazzo 2010, Coveri 2014.

[12] Di seguito i riferimenti bibliografici: Ambrogio e Casalegno 2004, Lucenti e Montanari 2019, *Slangopedia*, *Slengo*, *Urban Dictionary*.

[13] In un'intervista Sick Luke si esprime così nei confronti dell'album: «Mi rappresenta tantissimo perché nel nostro slang vuol dire Sick Luke moltiplicato per due e poi anche perché questo album si divide in due tra l'oscurità e la luce. Un po' lo yin e yang che rappresenta bene chi sono io. Non a caso il mio simbolo è il "farfastrello", una figura a metà tra la farfalla e il pipistrello. Anche se io sono

ma si intrecciano tra loro grazie a rimandi interni ed esterni, creando una costellazione di macro e micro argomenti, che permette di delineare alcune aree semantiche preponderanti.

3.1 Ti direi "Ti amo", ma ora non posso

Che si parli di trap o di classici della canzone italiana, l'amore rimane comunque una costante. Le relazioni sono un tema centrale della maggior parte dei brani di *X2*, ma perlopiù sono gli amori finiti e i rapporti in crisi, talvolta tossici, a fare da protagonisti. Nella coppia capita spesso di sentirsi inappropriati (*Vorrei capire perché mi trovi / sempre così sbagliato nei modi*), di non riconoscere più sé stessi o l'altro (*Tu scusami se non parlo con te, non fumo con te, no, no / ma io non so più tu cosa c'hai in mente, sembri diversa da un po'*; *Di colpo sentirsi estranei, giù nel buio a piedi pari*) o di arrivare allo scontro e all'esasperazione:

Lo sai che a volte riesci a farmi male male senza motivo
Per cambiarmi sempre in peggio
Ma farti male male senza motivo non voglio^[14]

Io che strillavo, intanto tu ti incattivivi
Io solo in casa che speravo che salivi
Ma non salivi, no^[15]

Quando la relazione è ormai finita prevalgono sentimenti di nostalgia (*Un po' ti ho maledetta, ma non rimpiango niente / manco l'ultima scelta*) e rivalsa (*Io non ti credo, ma credo che / forse sei tu che vivi nelle favole / che ci sarà qualcuno un po' meglio di te / che tra i vetri rotti rivedo mosaici di notte*); quel che conta è non tornare mai sui propri passi, andare avanti:

Mi farei sentire, ma non voglio
Più parlarti e vederti perché sto meglio
Dimmi cos'è che trasforma un incubo in un sogno
Ogni parola perde peso e tutto perde il senso
E ti farei solo del male solo per farti sentire un po' come mi sento
Solo per gioco, solo per divertimento^[16]

più dark come il pipistrello perché la farfalla vive un solo giorno e poi muore» (Andrea Conti, *Sick Luke: "Ero un piccolo alieno, nessuno mi voleva, l'hip hop mi ha salvato. Dopo il boom con la Dark Polo Gang, mi sono aperto al mondo"*, "il Fatto Quotidiano", 7/1/2022: <https://www.ilfattoquotidiano.it/2022/01/07/sick-luke-ero-un-piccolo-alieno-nessuno-mi-voleva-lhip-hop-mi-ha-salvato-dopo-il-boom-con-la-dark-polo-gang-mi-sono-aperto-al-mondo/6447973/>).

^[14] Gli esempi dai testi sono riportati, come sul sito [genius.com](https://www.genius.com), senza punteggiatura (se non minima) e con la maiuscola per ogni verso. D'ora in avanti, per le citazioni dei brani si forniranno il titolo della canzone e il nome dell'artista che canta il pezzo citato. Qui: *La strega del frutteto*, Madame.

^[15] *Notte scura*, Gazzelle.

^[16] *Sogni matti*, Drast.

È rilevante il rapporto stretto che intercorre tra le relazioni affettive e l'uso del telefono e dei social network (*Scusa se son stronzo e non ti rispondo mai su-uh-uh-uh WhatsApp*). La comunicazione dei giovani (e non solo, a dire il vero) è oggi inevitabilmente mediata dalla tecnologia: il *cellulare squilla* di continuo, le coppie si uniscono e si separano tramite messaggi, e ciò che viene pubblicato sui profili social può assumere la forma di un messaggio in codice, solo apparentemente celato ma ben indirizzato, che comunica qualcosa in più di quel che può sembrare. Così è il racconto, piuttosto realistico e ricco di riferimenti concreti, che si svela in questa strofa di *Camel e malinconia*, cantata da Coco, dove le *storie* di Instagram della ragazza, ormai perduta, nascondono in realtà *messaggi subliminali* indirizzati all'ex fidanzato:

Se ci rivedremo, brinderò alla mia
Seduta al suo tavolo, arriviamo e vi mandano via
Tu con la mia borsa che ti ho regalato l'anno prima
Lui con le sue Jordan Virgil Abloh Made in Albania, yeah, ah
Messaggi subliminali nelle tue storie, lo so, ehi
Bro, spero tanto lui ti sgami così mi godo lo show, oh, no

3.2 Lei vuole mangiarmi adesso

Ad eccezione di pochi e isolati casi (*Mi chiedo se / vuoi dividere la notte insieme a me?*), il tema del sesso è perlopiù trattato con toni crudi e diretti. Ciò si deve probabilmente al fatto che la sfera sessuale è argomento preponderante nelle canzoni più vicine alla trap e al rap, caratterizzate da un lessico esplicito, sovente fino al turpiloquio, e da un diffuso atteggiamento machista e misogino, particolarmente visibile negli appellativi, spesso offensivi, riservati al genere femminile:

Ora passo il mio tempo con quattro bitch (Bitch)^[17]
Ma mi sveglio nel letto con un'altra stronza
Un'altra volta^[18]
Quattro cubane al collo
La quinta nel letto fa ogni porcata che voglio^[19]
Non sono un rapper, sono un gentiluomo, fra', è pieno di femmine^[20]
La mia thot viene da Bali (Thot)
Dai, muovi il culo, mami, mami (Muovi il culo)^[21]
Il suo tipo non la coccola
E lei mi manda dei segnali^[22]

^[17] *Hentai*, Ghali.

^[18] *Sogni matti*, Drast.

^[19] *Solite pare*, Sfera Ebbasta.

^[20] *Dream team*, Shiva.

^[21] *Hentai*, Tony Effe.

^[22] *Hentai*, Ghali.

La festa del tuo amico sarebbe andata bene
Se solo non avessi distribuito il seme^[23]

Una metafora più delicata, costruita sul parallelismo con una delle canzoni più iconiche della tradizione italiana – *Il cielo in una stanza* di Gino Paoli, che non a caso, come confermato dall'autore stesso, descrive l'apice di un rapporto sessuale – si rintraccia nel ritornello di *Mosaici* cantato da Gaia:

Ti ho amato giusto il tempo di esplodere
Ma vedo il cielo ora da sola tra queste lenzuola, ah

Dalla sfera sessuale provengono due forestierismi: *cocomordan* (dalla lingua creola *coco* 'bocca' e *mordan* 'mordere'), una pratica sessuale diffusa nella zona dei Caraibi, e il giapponese *hentai*^[24] (propriamente 'anormalità'), titolo di un brano cantato da Ghali e Tony Effe, che denomina un genere di cartoni animati, manga o videogiochi dal contenuto sessualmente esplicito.

3.3 La droga uccide ma pure la noia

I riferimenti all'alcol e alle droghe sono sparsi per tutto l'album. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, ad eccezione delle droghe pesanti (in primis, la cocaina) che sono appannaggio esclusivo dei brani trap e rap, alcol e droghe leggere (cannabis) si incontrano con naturalezza anche nei brani più melodici e pop. I "nomi delle droghe" sono estremamente vari; oltre al generico *droga*, si va dai termini più "classici o tecnici" (gli accorciamenti *coca* per cocaina e *MD* per MDMA, acronimo del composto chimico '3,4-metilendioossimetamfetamina' e comunemente noto come *ecstasy*; *2C-B*, una sostanza psicoattiva sintetica; *Cali*, un tipo di cannabis) a quelli più fantasiosi: *Monte Bianco* e *bianca* per la cocaina, gli anglismi, giunti direttamente dallo slang americano e ormai penetrati nel lessico giovanile, *weed*^[25] (cannabis), *dry* (un tipo di concentrato di cannabis) e *molly* (pasticca di MDMA). È frequente anche l'impiego, perlopiù metaforico, di unità di misura del peso in riferimento alle droghe: *Un kilo di weed non basta per stare al top*; *Ho iniziato da un pacco da 4g*; *Di frequente mi faccio cose in grammi*. Essere sotto l'effetto di sostanze è espresso dalla locuzione colloquiale *sono fatto* e non mancano i riferimenti agli effetti fisici e psichici sulla persona (*infatti da quando si droga / i suoi occhi son cambiati*). Dal gergo proprio della droga arriva l'anglismo (*bad*) *trip* (propriamente '(brutto) viaggio'), che nel linguaggio dei giovani italiani ha dato origine al verbo *intrippare/intripparsi*^[26]. Si rintraccia, inoltre, il gergalismo *pizzare*^[27]

[23] *Funeral party*, Pop x.

[24] Il nipponismo è registrato in Lucenti e Montanari 2019.

[25] Già presente in Ambrogio e Casalegno 2004 nella variante italianizzata *weeda*.

[26] Registrato in Ambrogio e Casalegno 2004, con i significati di 'fare uso di sostanze stupefacenti, drogarsi, e anche subirne gli effetti allucinatori', 'innamorarsi di qualcuno o appassionarsi a qualcosa', 'piacere, attratte, coinvolgere' e, con uso intransitivo, 'infastidire'.

[27] 'aprire, accendere'; cfr. Slangopedia: <http://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia/2008/11/19/pizzare/>.

nel significato di ‘accendersi uno spinello’ (*come quando pizzi e deliri*). L’uso di alcol (*cocktail e drink*) è spesso associato al disagio esistenziale (*Mi volevo sbronzo per stare al mondo*) o usato come giustificazione per comportamenti sbagliati (*Ero ubriaco, ho sbagliato, scusami, è presto*).

L’impiego di sostanze porta come conseguenza al tema dell’illegalità e allo scontro con la giustizia e, soprattutto, con le forze dell’ordine:

Il fra’ nelle tasche c’ha il Monte Bianco
Pla-Plaza con Tedua come un corsaro
La guardia costiera mi cerca al largo^[28]

Di fretta cerco le parole giuste, mi pulisco (Seh)
La fronte, mentre abbassa la paletta, deglutisco^[29]

Le guardie provano a fermarci, Willy il Coyote^[30]

3.4 Dei fra’ mi fido ad occhi chiusi

Nel rap e nella trap, ciò che conta è la *gang*, il gruppo di appartenenza, gli amici sui quali si può contare e che non si devono mai tradire. Nella *gang* il nemico è spesso la *polizia*, per la quale si prediligono le etichette *sbirri* e *guardie*, da cui si deve scappare o con cui non si deve parlare (*Ah, quando arrivo nel locale tutti fanno la ola / I miei fra’ vita illegale, non ne fanno parola*). La “vita criminale”, di chi proviene dalla strada, la *street*, tra spaccio e illegalità, diventa motivo di orgoglio e segno identitario:

Abbiamo fatto i soldi solo per pagarci i danni
I reati (Ah), siamo nel club
Tutti sudati (Uoh) con i miei cani
Tutti bastardi (Ah), come falene in una notte senza fari
Vincere o perdere, non esiste pari^[31]

In molti casi si tratta solo di finzione; che questa “vita spericolata” non corrisponda alla realtà è risaputo (*Real life, sono quello che vedi* è la rivendicazione di Taxi B in *Clochard*) e diventa motivo di critica e scherno da parte dei rapper (e *trapper*) stessi:

Ti senti un criminale, hai fatto sei mesi
Con le guardie non parlo, mi esprimo a gesti (No, no)
Hai infamato un fra’ per non farti gli arresti (Infame)^[32]

Il ricorso alla violenza fisica (*Se ti piglio, poi ti incollo di botte*) e all’uso di armi (*Ma ho il riflesso di chi vuole accoltellarmi nel vetro; Assicurati solo che la tua Rolls Royce sia*

^[28] *Dream team*, Capo Plaza e Tedua.

^[29] *Creatur*, Ernia. *Abbassa la paletta* è un richiamo immediato al gesto usato dagli agenti di polizia per fermare le auto ai posti di blocco.

^[30] *Pezzi da 20*, Side Baby.

^[31] *Falena*, Ketama126.

^[32] *Pezzi da 20*, Side Baby. *L’infame* è colui che fa la spia, dal gergo della malavita.

antiproiettile) è, dunque, perlopiù dettato dalla necessità di mantenere la cosiddetta *street credibility*^[33] necessaria nell'ambiente hip hop (*Se rappo, ti sfondo il cranio*).

3.5 Parlo male l'italiano, eppure guarda quanto grano

Per *trapper* e rapper, il guadagno e la vita sfarzosa sono il simbolo del riscatto di una presunta vita di sacrifici e al contempo la conferma del successo raggiunto (*Conta solo il tuo guadagno, ché ne dicano*), anche quando questi sono messi in relazione alla droga e alla criminalità: ne è un esempio il brano rap *Pezzi da venti* (Emis Killa e Side Baby), il cui testo verte interamente sul vanto di pagare gioielli, capi d'abbigliamento, ristoranti, auto di lusso con banconote di piccolo taglio, appunto da venti (euro). I soldi, indicati più spesso col gergalismo *grano* o *grana*^[34] o con l'anglismo *cash*^[35], definiscono lo status (*Donne e gioielli, auto nell'elenco*); l'ostentazione del lusso si traduce più spesso nell'elencazione ripetuta di innumerevoli *brand* di lusso, marchionimi e nomi propri di località rinomate per la "bella vita":

Ferrari nera
Al Twiga di Montecarlo
Me la posteggio al parcheggio, tu non cercarlo
Ho fatto il grande salto
Giacca di Prada in Montenapo^[36]

Ma anche in questo caso, l'ostentazione della ricchezza può diventare motivo di critica e spunto di riflessione sulla volatilità del denaro e sul vero significato del successo:

Non mi dire: "Trappo, faccio", non hai fatto niente
Non mi dire: "Ho messo in banca", dimmi cos'hai messo
Tanto dopo arriva l'IVA e ritorni depresso^[37]

Verso un mezzo milione, raddoppio il mio fatturato
Cos'è il successo? (Cos'è?) Vorrei comprarne il significato
'Sti rapper sfoggiano collane, ma è tutto quel che hanno
Ho alzato un corpo da terra, stringeva il futuro in mano^[38]

3.6 Il telefono in piazza squilla

Mettendo da parte le tematiche più peculiari dei generi trap e rap (che comunque, come abbiamo visto, trovano diversi punti di contatto con la semantica lessicale del linguaggio giovanile), si nota che il mondo dei giovani, ciò che riguarda da vicino la sfera

^[33] O *street cred*: «le "credenziali di strada", per meglio dire l'esperienza di un ambiente urbano degradato»; cfr. Zuliani 2018: p. 120.

^[34] In Ambrogio e Casalegno 2004 si registra sia *grana*, come voce di derivazione popolare, sia la variante al maschile *grano* ('denaro, soldi, grana').

^[35] In Lucenti e Montanari 2019.

^[36] *Dream team*, Capo Plaza e Tedua. *Twiga* è il nome di un locale esclusivo di proprietà di Flavio Briatore; l'abbreviazione *Montenapo* sta per *Montenapoleone*, rinomata via del centro di Milano.

^[37] *Faccio cose*, Izi.

^[38] *Temporale*, Luchè.

sociale e quella degli interessi, trova ampio spazio nei riferimenti esterni ai brani. Tra i rimandi più frequenti, come si sarà già intuito, ci sono quelli relativi alla tecnologia e ai social network (*WhatsApp, storie, OnlyFans*), ormai una parte integrante della socialità e della vita quotidiana dei giovani e giovanissimi:

Su OnlyFans zero nuovi messaggi
Cerco amore in un centro massaggi^[39]

Non seguo i social, cose che so già
Non rispondo a quello là, no^[40]

Ho le solite pare
Lei mi chiama solamente se piange e sta male^[41]

3.7 Voglio il mondo, chico, intendi?

Naturalmente, non mancano i richiami alla musica, con citazioni di brani, più o meno noti, e più o meno moderni. Rimandi a cinema e serie tv abbondano, accompagnati da sporadici riferimenti a cartoni per l'infanzia (*Lady Oscar, Willy il Coyote*). L'uso di titoli o citazioni da film cult italiani e stranieri, anche di vecchia data (*Scarface, Goodfellas, Roma Violenta*), è spesso finalizzato a precisare il messaggio espresso o a suggerire all'ascoltatore l'atmosfera, il tono e il contesto della canzone:

Il mondo perde colore, quando mi sveglio, va sempre peggio
Un po' ogni sogno che faccio ricorda Inception^[42]

Vedo gente, faccio cose come Nanni
Di frequente mi faccio cose in grammi
Poi vedo cose, mi faccio gente
Poi non ricordo niente^[43]

3.8 Fammi giocare se vuoi vincere easy

Propri della realtà giovanile sono anche gli accenni a personaggi e squadre del mondo dello sport, principalmente calcio e basket (Baggio, Mino Raiola, PSG), e a quello dei videogiochi (*Among Us*), da cui giunge la locuzione inglese *game over*, qui impiegata con funzione aggettivale nel significato di 'finito, chiuso':

Ora ho il culo sopra un Range Rover
Il disco è fuori, quindi è game over^[44]

^[39] *Mosaici*, Carl Brave.

^[40] *Faccio cose*, Fabri Fibra.

^[41] *Solite pare*, Sfera Ebbasta.

^[42] *Sogni matti*, Drast.

^[43] *Faccio cose*, Jake La Furia. Il riferimento è a Nanni Moretti: si tratta di una citazione dal film *Ecce Bombo* del 1977.

^[44] *Libertà*, Sick Luke.

3.9 Ho nuove Air Force bianche, speriamo non piova

L'interesse per la moda è confermato dall'altissima presenza di marchionimi e nomi di collezioni o capi d'abbigliamento di tendenza. Tra i luoghi di aggregazione, invece, i più citati sono i *locali* notturni (anche *club*) e la *piazza*. All'opposto, la scuola, secondo una tendenza già in corso da anni^[45], sembra aver perso il suo ruolo centrale nella socialità dei giovani: non compare un solo riferimento alle aule scolastiche, allo studio, alla vita universitaria, ai professori. Lo stesso si può dire per i riferimenti letterari, tranne, curiosa eccezione, l'esplicita citazione dantesca (immediatamente seguita dal nome di un paio di *sneakers* di moda) che si trova nella strofa di uno dei pezzi più trap del disco:

Sto tra le ombre, all'inferno, Caronte
Il mio stile va oltre, Geobasket Rick Owens^[46]

3.10 Ansia perenne, disagio, depresso, attacco di panico, solite pare

A ben guardare in tutti i testi dell'album, questo sembra essere il vero *fil rouge* della narrazione giovanile, che attraversa tutti i generi musicali dell'album. Pur non essendo il tema centrale dei testi, almeno non esplicitamente, il sentimento d'ansia e il disagio esistenziale emergono ripetutamente, con forme ogni volta diverse ma sempre riconoscibili. Si tratta solo in parte di quel tradizionale insieme di sentimenti, tipici dell'adolescenza, di inadeguatezza (*Mi sento felice e non capisco / Spero solo che nessuno m'abbia visto*), paura (*Attento a ciò che sogni, potresti ottenerlo / Qualcuno poi te lo vorrà portare via*) e incertezza (*Ho alzato un corpo da terra, stringeva il futuro in mano*). Il disagio giovanile va oltre e si evolve grazie a una consapevolezza e a una presa di coscienza rispetto al sé interiore e al senso di ansia che alberga latente, talvolta in modo quasi patologico. È una sensazione con cui si impara a fatica a convivere e che limita la possibilità di stare davvero bene con sé stessi, ancor prima che con gli altri. Lo si nota bene nel ritornello cantato dal giovane rapper tha Supreme di *Solite pare*, brano dal titolo esplicativo:

Mi sogno in un posto in cui mi sopporto, uh-uh-uh-uh, uh-uh, yah
Scusa se son stronzo e non ti rispondo mai su-uh-uh-uh WhatsApp
Non lo faccio perché rispondo a me alle domande che ho in testa
Sperando di uscirci, sai
Sperando di riuscirci, ma
Mi sogno in un posto in cui mi sopporto, uh-uh-uh-uh, uh-uh, yah
Mi volevo sbronzato per stare al mondo, tu-uh-uh-uh-uh lo sai
Le solite pare, ma so di cambiare, l'ho giurato a te
Cerco di calmare, ma pare che è uguale star con o senza me

^[45] All'interno del repertorio linguistico, il linguaggio giovanile è considerabile una varietà prevalentemente diafasica, legata alla situazione comunicativa e al contesto, ed «elaborata nei luoghi tipici dell'aggregazione giovanile: la scuola (sempre meno centrale), la palestra, la discoteca, il locale, il muretto e, in modo virtuale, lo spazio immateriale dei *social networks* (sempre più assorbenti)»; cfr. Coveri 2014: p. 110.

^[46] *Clochard*, Dark Pyrex.

Dal linguaggio specialistico della medicina e della psicologia, termini come *ansia*, *disagio*, *paranoia*, *depressione*, sono penetrati nella lingua comune e sono stati presi in prestito dal linguaggio giovanile, perdendo la loro connotazione tecnica. Ricorrenti nel lessico dei giovani sono, infatti, i vocaboli *disagio* e *para*, e la locuzione *prende male/prendersi male*, tutti ben attestati nel corpus di riferimento. *Disagio* ricorre nel linguaggio giovanile, anche nella locuzione esclamativa *Che disagio!*, ma raramente si trova annoverato nei repertori lessicali di giovanilismi. Può essere interessante notare l'attestazione dell'anglismo *desease* tra i lemmi di *Slangopedia*, che specifica: «La traduzione letteraria dall'inglese significa "malattia"; in realtà nella provincia di Milano il termine viene utilizzato per indicare una situazione di disagio relazionale. Es: "Questa gente non l'ho mai vista e a pelle non mi va...Che disease!"»^[47]. Sul sito *Slengo* ("dizionario online dedicato ai neologismi e al gergo in lingua italiana, curato dal popolo di Internet"), troviamo solo il derivato *disagiato* (e *disagiata*): «Termine utilizzato per indicare una persona con difficoltà a relazionarsi, abitudini strane o background problematico. Nel linguaggio gergale, il termine perde parte della serietà originale per dare spazio ad una connotazione più ironica, da presa in giro quasi bonaria»^[48].

Attestato già in Ambrogio e Casalegno 2004, *para*, abbreviazione di *paranoia* (frequente in espressioni come *essere in para*, *mandare in para*, *in para vera*), è ormai lessicalizzato al punto da formare il plurale *pare*, ben attestato nel nostro corpus. Infine, se nel 2004 il dizionario di Ambrogio e Casalegno registrava la locuzione *prendere male* come 'disturbare, infastidire, risultare molto sgradito', nel nostro corpus la si ritrova in questa costruzione:

In autostrada prende male e tu ti prendi male
Non è normale^[49]

Si nota un'estensione del significato, nonché un uso riflessivo di *prendersi male* (*ti prendi male*, ma anche *mi è presa male*) che si ritrova nella voce *presa male*, registrata su *Slengo*, come 'delusione e malessere in seguito ad un evento negativo e/o improvviso' (accompagnata dall'esempio d'uso "Teri mi è presa male quando mi sono reso conto di aver perso il telefono").

In definitiva, il disagio esistenziale e le incertezze sul futuro sono i temi centrali dell'insofferenza tipica della gioventù. Davanti alla crisi dell'io, la critica della società e la ribellione verso il sistema, un tempo argomenti caldi almeno dell'ambiente hip-hop, perdono terreno e si rintracciano soltanto in sporadiche frasi isolate, che perlopiù riguardano realtà sempre molto vicine a chi parla (a partire dall'ambiente musicale):

Riempiano le banche di soldi, le tombe di padri, i bambini di gossip^[50]

Odio questo ambiente perché è velenoso
Chi decide ha l'età media casa di riposo, Izeh^[51]

[47] <http://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia/2008/11/19/disease/>

[48] <https://slengo.it/define/disagiato>

[49] *Mosaici*, Gaia.

[50] *Dream team*, Shiva.

[51] *Faccio cose*, Izi. Si noti il gioco di parole della locuzione *età media casa di riposo*.

4. La componente lessicale

Restando nella prospettiva di un confronto tra il linguaggio giovanile e le componenti lessicali dei nuovi linguaggi musicali, è possibile rintracciare nel corpus oggetto di questa analisi l'intero complesso di strati che caratterizzano, in linea generale, il lessico dei giovani, così suddivisi da Lorenzo Coveri: a) una base di italiano colloquiale, informale e scherzoso; b) uno strato dialettale e regionale; c) una quota di forestierismi, pseudo-forestierismi e internazionalismi; d) un apporto di linguaggi settoriali o speciali, che, come visto, riguardano prevalentemente ambiti come la droga e la malavita, lo sport, la moda, in casi particolari la finanza (*IVA, fatturato*), a cui si aggiunge una componente di termini originari della medicina e della psicologia, come *disagio* e *para-noia*; e) un settore proveniente dai mass media, e, oggi, potremmo aggiungere dalla rete e, in particolare, dai social network; f) un apporto di gergalismi di lunga durata; g) un'aggiunta di gergalismi di breve durata, di neologismi e di voci effimere^[52].

Gli esempi tratti dai testi delle canzoni visti finora, ci confermano la presenza di una solida base di forme colloquiali e varianti comuni. Ad esempio, si prediligono verbi come *pigliare* al posto di *prendere*, *mollare* al posto di *lasciare*, *fregare* al posto di *importare*, *stare* al posto di *essere*. La vicinanza al parlato si nota nelle frequenti occorrenze d'uso degli avverbi *mica* e *manco* e delle forme aferetiche degli aggettivi dimostrativi *questo/a/i/e*:

Le crepe nel cervello, mica sopra i muri^[53]

Sono un po' maldestro, non capisco manco cosa ho perso^[54]

Mi frega un cazzo di ciò che pensi
se no non facevo tutti 'sti soldi^[55]

Il dialetto è pienamente rappresentato nel brano *Creatur*, in cui il rapper Geolier, cresciuto nel noto quartiere di Secondigliano, canta le strofe interamente in napoletano:

Nn'so' maje stato creature, nemmanco 'a creature se nasce 'mparate
Pecché 'ncielo c'arrive sicuro da sulo si po allunghe 'e mane
Nn'so' maje stato creature, nemmanco 'a creature se nasce 'mparate, yeah
Pecché pure 'a criaturu capisce che 'a sulo 'o faje senza na mano

Tuttavia, il dialetto di Geolier rappresenta un'eccezione all'interno dell'album. L'italiano, seppur informale, è la lingua di tutti i testi delle canzoni (ad eccezione di alcuni brevi intermezzi totalmente in inglese cantati da Pop x in *Funeral Party*). Si rintraccia soltanto qualche accenno di romanesco, dovuto perlopiù alla provenienza degli artisti in gran parte romani:

[52] Coveri 2014: p. 113.

[53] *Notte scura*, Gazzelle.

[54] *Camel e malinconia*, Lil Kaneki.

[55] *Clochard*, Taxi B.

Mixtape per i ragazzi a rota
Se la base non l'ha fatta Luke, non ci sputo sopra^[56]

Ricominciare sarebbe uno sbaglio
Come spegne' il fuoco co' un ventaglio^[57]

Prevedibilmente, la componente dei forestierismi è piuttosto ampia. Ad eccezione di adattamenti ormai noti come *rappare* e *trappare*, si rintracciano soprattutto anglismi non adattati, alcuni ormai entrati da tempo nel lessico comune italiano (*fan*, *bodyguard*, *security*, *chic*, *killer*, *drink* e *cocktail*); oltre a quelli, già visti, provenienti dal mondo della droga e del denaro (*weed*, *bad trip*, *molly*, *cash*) o dei videogiochi (*game over*), troviamo parole come: *wet*, *red*, *sick*, (*horror*) *movie*, *top*, *real life*, *easy*, *busy*, *friendly*, *money*, *crazy*, *street*, *bad boy*, *stick*, *cap*, *bag*, *skinny jeans* e alcuni gergalismi inglesi propri della trap o del rap (come *snitch* che identifica 'colui che fa la spia, l'infame') o in generale dell'ambito musicale (*flow*, *beat*, *mixtape*). Tuttavia, è importante segnalare che nella maggior parte dei casi la presenza di forestierismi non adattati risponde a intenti ironici oppure a esigenze di rima e di stile:

L'ho messa dentro da tre, easy
Io non ho tempo per te, busy
Vestito chic, come il pezzo di Izi^[58]

Che noia 'sta tipa, ero il suo only fan
prima che avesse un OnlyFans
che bastavano un cocktail e un molly, fra'^[59]

Di fatto, solo una parte della lunga lista di anglismi presenti nell'album è effettivamente in uso nel parlato quotidiano dei giovani. Ad esempio, sono registrati dai repertori di lessico giovanile, sebbene non uniformemente: *easy* 'facile, semplice'^[60], *top*, come esclamazione o nella locuzione *essere/stare al top*^[61], e i già citati *cash* e *weed* (anche nella variante *weeda*).

La componente inglese diventa particolarmente evidente nel caso degli appellativi, penetrati attraverso il rap dallo slang americano. Da una parte troviamo quelli femminili, perlopiù ingiuriosi e volgari (ad eccezione dell'unica occorrenza, del tutto occasionale, di *milady*), come *thot*^[62] e il frequentissimo *bitch*; dall'altra abbondano le occorrenze degli appellativi maschili *homie*^[63] e *bro*, abbreviazione di *brother* 'fratello', da cui l'italiano

[56] *Libertà*, Duke Montana.

[57] *Mosaici*, Carl Brave.

[58] *Dream team*, Capo Plaza e Tedua.

[59] *Faccio cose*, Jake La Furia.

[60] Già in Ambrogio e Casalegno 2004.

[61] Cfr. *Slengo*: <https://slengo.it/define/top>.

[62] Cfr. Urban Dictionary: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=thot>.

[63] Cfr. *Slengo* e *Urban Dictionary*.

fra^[64], con le varianti minoritarie *frate* e *frero*^[65], ampiamente attestato nel corpus e comune nelle interazioni informali tra i giovani. Da segnalare l'assenza di attestazioni, persino tra i testi dei rapper più maturi, di *zio*, un tempo usatissimo sia nella scena rap sia nel linguaggio giovanile, ma che sembra stia oggi perdendo terreno in entrambi gli ambiti^[66].

Oltre all'inglese, che prevedibilmente fa da padrone, possiamo rintracciare sporadici forestierismi provenienti da altre lingue, perlopiù impiegati con intento scherzoso, come i già citati *hentai* e *cocomordan*, e il francesismo acclimatato *clochard* (che è anche il titolo del brano in cui compare):

Clochard senza la trap (Ahi, ahi, ahi)
Mi ha fatto crazy mamma (Ahah)^[67]

Leggermente più consistenti sono, invece, gli ispanismi o psuedo-ispanismi (*pesos*, *gringo*, *periglioso*, *nada*, *chico*), sempre impiegati con fini ironici:

Ancora che porto via i pesos ai gringo
Ancora che do più cinquine che bingo^[68]

Venendo ai gergalismi, i testi delle canzoni offrono diversi esempi facilmente rintracciabili. La parte più consistente è rappresentata da gergalismi ormai "di vecchia data". Un primo esempio è il verbo *sgamare*^[69]. Il *Vocabolario Treccani* online lo registra come «voce gergale (in origine di ambiente carcerario), nota spec. all'uso roman., che significa propriam. accorgersi, vedere di nascosto, scoprire e sim., accolta nel gergo giovanile con il sign. di capire, intuire, indovinare»^[70] e attestata già in Pasolini. Oggi, il verbo è noto e impiegato senza alcuna variazione diatopica, ed è ampiamente attestato nel linguaggio giovanile nei significati di 'rubare' o, più comunemente, 'cogliere sul fatto, beccare o anche individuare, riconoscere'^[71]:

Messaggi subliminali nelle tue storie, lo so, chi
Bro, spero tanto lui ti sgami così mi godo lo show, oh, no^[72]

È presente anche il verbo *spingere* nel significato di 'avere energia, grande carica' (*Minchia ancora che spingo*), che ha origine dal gergo hip-hop^[73] ma si è consolidato

[64] Cfr. *Slengo*: <https://slengo.it/define/fra?redirect=fra>.

[65] Nella definizione di *frero* presente su *Slengo*, leggiamo: «Probabilmente derivante dal francese "frère" ("fratello"). Usato spesso nella musica rap e trap.»: <https://slengo.it/define/frero>.

[66] A ulteriore riprova, *zio* è registrato in Ambrogio e Casalegno 2004 ('amico, socio, compare') ma risulta assente nel più recente Lucenti e Montanari 2019, che invece registra *bro*.

[67] *Clochard*, Taxi B.

[68] *Faccio cose*, Jake La Furia.

[69] Sulle origini e la diffusione del verbo si veda Radtke 1989.

[70] <https://www.treccani.it/vocabolario/sgamare>

[71] Cfr. Ambrogio e Casalegno 2004.

[72] *Camel e malinconia*, CoCo.

[73] Cfr. Ambrogio e Casalegno 2004.

ormai nel linguaggio giovanile in senso più ampio (dove sembra aver assunto anche nuovi significati^[74]). Alcune forme gergali sono già state evidenziate nel corso di questa analisi (*pizzare*, *prendere male*), a queste possiamo aggiungere il verbo *sbroccare* ‘arrabbiarsi, dare in escandescenza’ e le locuzioni *essere uno schifo*, *stare a pezzi* ‘stare, sentirsi male’ e *essere/mettersi in tiro* ‘sistemarsi elegantemente, agghindarsi’:

Era pomeriggio, lo ricordo bene
Fuori era uno schifo, dentro stiamo bene
Tu eri quasi in tiro, io vestito a caso
Una maglia viola e le sneakers nere^[75]

Quando pensi con lo sguardo vuoto di non stare a pezzi
Resti sveglio la sera, spero che poi ti addormenti^[76]

All’interno dell’album si registrano anche tre occorrenze per l’uso avverbale di *zero*, che vale ‘per niente, assolutamente’^[77] (*Su OnlyFans zero nuovi messaggi; Sono un bad boy, zero bad bitch; Io e i miei amici zero friendly*); si tratta di una forma gergale ricorrente tra i giovani ma piuttosto diffusa anche nel parlato colloquiale e informale (forse qualcuno ricorderà lo “zero titoli” dell’allenatore calcistico José Mourinho).

Di carattere decisamente più effimero appare, invece, il neologismo *champo*, che sta per ‘champagne’, assente nei repertori lessicali consultati^[78] e difficilmente rintracciabile anche in rete:

Non lo faccio per l’arte né per il Club Tenco
Metto champo nella pancia e sono contento^[79]

Una componente lessicale piuttosto abbondante nel corpus è, infine, quella relativa al turpiloquio, soprattutto in relazione ai campi semantici del sesso e della criminalità (vera o presunta che sia). L’alta presenza di parolacce e di linguaggio esplicito è da imputare prevalentemente, ma non esclusivamente, allo stile tipico del rap e della trap. In ogni caso, non si registrano innovazioni particolari sul fronte del turpiloquio (e le citazioni riportate finora basteranno a fornire un’idea). Degni di qualche nota sono la presenza dell’anglismo *fuck* e, soprattutto, l’impiego del corrispondente italiano *fottere/fottuto*, diffuso nell’uso principalmente a partire dalla lingua del doppiaggio (appunto, come traduzione dell’americano *fuck*):

Mo, milady, chiedi quanto cazzo mi è costato quel fottuto “Goodbye”^[80]

[74] Su *Slengo* sono registrati i significati di ‘spacciare, vendere droga, soprattutto leggera’ e ‘riferito a qualcosa che ci sta’ (con rimando al verbo gergale *spaccare*): <https://slengo.it/define/spingere>.

[75] *Il giorno più triste del mondo*, Mecna.

[76] *Camel e malinconia*, Lil Kaneki.

[77] Cfr. Ambrogio e Casalegno 2004.

[78] Sembraerebbe riconducibile alla voce *shampismo* (var. *champismo*) registrata su *Slengo*: <https://slengo.it/define/shampismo?redirect=champismo>.

[79] *Faccio cose*, Jake La Furia.

[80] *Sogni matti*, Leon Faun.

5. Un accenno alla sintassi

Lo spazio a disposizione non permette un'analisi linguistica del corpus al livello morfosintattico. Tuttavia, si sarà potuto notare dagli esempi riportati una generale sintassi dell'uso medio, tendente alla dialogicità. Nei testi dell'album, si possono rintracciare forme colloquiali e casi di *che* polivalente (*In cielo c'è silenzio che tutte le preghiere non ci arrivano*), omissione dell'articolo (*È un giorno triste e camera è deserta*), *ci* attualizzante (*Nella notte scura è pieno di mostri, è pieno di mostri / Ma oramai non c'ho più paura dei vicoli bui, semafori rossi*) e *te* in funzione di soggetto (*Te parli tanto, non ti muovi di un passo*). Ciononostante, in linea generale e senza considerare le esigenze metriche e musicali, vi è un discreto rispetto della norma standard, che si può notare, ad esempio, nell'uso corretto dei pronomi personali soggetto e oggetto, e in un'apprezzabile capacità di spaziare tra i tempi e i modi verbali.

6. Conclusioni

Se, con un po' di elasticità, interpretiamo X_2 di Sick Luke come una sorta di “manifesto” della musica contemporanea indirizzata a un pubblico prevalentemente giovane e giovanile (e, in alcuni casi, scritta e cantata da artisti giovani), l'analisi linguistica esposta in questo contributo – nonostante le dimensioni ridotte del corpus e, dunque, la sua scarsa rappresentatività – consente alcuni spunti di riflessione sul rapporto odierno tra la lingua della canzone e il linguaggio giovanile, almeno da un punto di vista lessicale. I generi con maggior potenza creativa, linguisticamente parlando, e con più forza attrattiva per i giovani restano, come negli ultimi decenni, quelli cosiddetti *urban*, rap e trap sopra tutti. Naturalmente, è nota la rapidità con cui la maggior parte di neologismi emersi negli ultimi anni dal rap e dalla trap – con una capacità di irradiazione mai vista prima, grazie alla potenza di diffusione della rete e dei social network – sono passati di moda^[81], abbandonati e dimenticati nel giro di qualche anno, se non di qualche mese. Tuttavia, pur non avendo trattato qui di strutture, forme e vocaboli specifici del gergo rap e trap, si è altresì notato come molti gergalismi originariamente esclusivi dell'ambiente hip-hop, abbiano negli anni perso la loro connotazione specifica, estendendosi a un più ampio uso giovanile, e in alcuni casi anche oltre. È evidente, dunque, la biunivocità dello scambio linguistico tra musica e linguaggio giovanile, a riprova del ruolo della musica come fonte privilegiata per la ricerca sul linguaggio giovanile e per la redazione di repertori lessicali dedicati: la lingua usata dai giovani penetra e pervade i testi delle canzoni con gergalismi (vecchi e nuovi), e ne guida naturalmente la scelta delle tematiche e dei riferimenti extralinguistici (tarati secondo i gusti, la realtà quotidiana e gli interessi degli ascoltatori); da parte sua, la musica continua ad essere fucina e mezzo di trasmissione di un linguaggio che, pur nascendo in un determinato ambiente, riesce spesso a fuoriuscire dai propri confini.

^[81] Si pensi ai gergalismi della trap *bufu* ed *eskere*, saliti alla ribalta intorno al 2017 grazie all'uso massiccio da parte della Dark Polo Gang e di altri *trapper* (e, di conseguenza, almeno dei giovani fan del genere) e oggi non solo non più in uso da parte degli stessi artisti, ma considerati fuori moda dai giovani stessi. Per saperne di più su *bufu* ed *eskere*, si veda di Valvasone 2018.

Bibliografia

- Accademia degli Scrausi 1996 = Accademia degli Scrausi, *Versi rock. La lingua della canzone italiana negli anni '80 e '90*, Milano, Rizzoli.
- Ambrogio e Casalegno 2004 = Renzo Ambrogio, Giovanni Casalegno, *Scrostati Gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET.
- Antonelli 2010 = Giuseppe Antonelli, *Ma cosa vuoi che sia una canzone. Mezzo secolo di italiano cantato*, Bologna, il Mulino.
- Cristalli 2019 = Beatrice Cristalli, *Canzoni e parole nei cuori dell'itpop*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_204.html.
- Cristalli 2020 = Beatrice Cristalli, *Di cosa parliamo quando parliamo di trap*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_258.html.
- Coletti e Coveri 2016 = Vittorio Coletti, Lorenzo Coveri, *Da San Francesco al rap: l'italiano in musica*, Firenze-Roma, Accademia della Crusca-La Repubblica.
- Coveri 2014 = Lorenzo Coveri, *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani*, Firenze, Cesati.
- Cortelazzo 2010 = Michele A. Cortelazzo, *Giovanile, linguaggio*, in *Enciclopedia dell'Italiano*, diretta da Raffaele Simone, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana, disponibile in rete all'indirizzo https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/.
- di Valvasone 2018 = Luisa di Valvasone, *Eskere e bufu*, in «Italiano digitale. La rivista della Crusca in Rete», VI, 3, pp. 66-73; disponibile in rete all'indirizzo https://accademiadellacrusca.it/sites/www.accademiadellacrusca.it/files/page/2019/07/03/italiano_digitale_06.pdf.
- Lucenti e Montanari 2019 = Lorenzo Maria Lucenti, Jacopo Montanari (a cura di), *Bella ci! Piccolo glossario di una lingua sbalconata*, Nuova edizione, prefazione di Marzia Caria, Roma, Edicions de l'Alguer-LUMSA Università.
- Luzi 2021 = Alfredo Luzi, *Il linguaggio giovanile in Italia*, in «Revista de Literatura Italiana», II, 5, <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/224056>.
- Marcato 2006 = Carla Marcato (a cura di), *Giovani, lingue e dialetti*. Atti del Convegno (Sappada – Plodn, 29 giugno – 3 luglio 2005), Padova, Unipress.
- Novelli 2008 = Silverio Novelli, *La parola ai giovani. Il linguaggio giovanile in Italia*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/lingua_giovanio5.html.
- Radtke 1989 = Edgar Radtke, *La vitalità di una voce gergale del romanesco nell'italiano contemporaneo: il caso di sgamare*, in aa.vv., *Atlanti regionali: aspetti metodologici, linguistici e etnografici*, Atti del Convegno del C.S.D.I. (Palermo, 7-11 ottobre 1985), Pisa, Pacini, pp. 453-465.
- Scholz 2005 = Arno Scholz, *Subcultura e lingua giovanile in Italia. Hip-hop e dintorni*, Roma, Aracne Editrice.
- Zuliani 2018 = Luca Zuliani, *L'italiano della canzone*, Roma, Carocci.

Sitografia

Slangopedia = <http://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia>.

Slengo = <https://slengo.it>.

Urban Dictionary = <https://www.urbandictionary.com>.

Il gergo del gaming online: tra tradizione e innovazione

LUCIA FRANCALANCI

1. Il fenomeno del gaming online

Il termine *gaming* (prestito integrale dall'inglese *gaming*, propriamente 'gioco d'azzardo', derivato del verbo *to game* 'giocare') denota sia 'il mondo, l'industria dei videogiochi', sia 'il giocare ai videogiochi', con particolare riferimento a quelli che si trovano in rete^[1].

Quello del gaming, e in particolare del gaming online, è ormai un fenomeno globale, che ha visto una crescita esponenziale negli ultimi anni e una rapida evoluzione. Le più recenti innovazioni tecnologiche hanno rivoluzionato il mondo dell'intrattenimento videoludico, cambiando sia il modo stesso di giocare, sia il modo di fruizione del videogioco. Si pensi alla realtà virtuale e a quella aumentata, allo streaming, al *cloud gaming*: ormai non è più necessario avere un supporto fisico (hardware) per installare il software del gioco, ma basta collegarsi a un *cloud gaming* online per accedere a una lista infinita di videogiochi; i giochi possono essere quindi fruiti direttamente in streaming, tramite apposite piattaforme. Anche gli smartphone si sono trasformati in dispositivi di gioco e il mercato del *mobile gaming* coinvolge ormai milioni di persone. La realtà virtuale e quella aumentata si stanno affermando come nuovo filone e le aziende che sviluppano videogiochi stanno investendo sempre di più nel metaverso^[2]. Un'altra novità è quella degli *esport* (anche *eSport* o *e-sport*), videogiochi di natura competitiva organizzati in gare e tornei, che sono divenuti ormai un fenomeno internazionale, con tanto di campionati mondiali, leghe professionistiche e l'ipotesi di farli diventare una nuova disciplina olimpica^[3].

Attorno al mondo del gaming ruota una serie di figure e non è facile destreggiarsi tra tutti i diversi termini (alcuni più recenti, alcuni ormai acclimatati da tempo): *gamer*,

[1] Sono pochi i dizionari italiani che registrano il sostantivo: il Devoto-Oli 2022 (che lo data 2004) e lo Zingarelli 2022 (secondo il quale la voce è attestata già nel 1995); Treccani lo inserisce invece tra i Neologismi Treccani 2022. Lo Zingarelli 2022 riporta anche una terza accezione per *gaming*, ossia 'il settore del gioco d'azzardo, specialmente in rete'. Nei dizionari inglesi (*Collins Dictionary*, *Merriam-Webster*, *Oxford English Dictionary*) *gaming* ha sia l'accezione del 'giocare ai videogiochi', che del 'gioco d'azzardo'; in tale significato è sinonimo di *gambling*. Il GDLI non registra il sostantivo *gaming*, ma nel *Supplemento 2009* è presente invece *gambling*.

[2] Per un approfondimento sul termine *metaverso* cfr. Francalanci 2022.

[3] Cfr. Alessandro Crisantemi, *Esports: riparte il sogno olimpico, ma non per tutti*, *esportsmag.it*, 17/1/22: <https://www.esportsmag.it/esports-riparte-il-sogno-olimpico-ma-non-per-tutti/>.

player, pro player, pro gamer, streamer. Il sostantivo *gamer* (sia maschile sia femminile, invariabile) indica ‘chi gioca ai videogiochi’, ma è usato anche per indicare ‘un appassionato di videogiochi’; è sinonimo di *player*, propriamente ‘giocatore’, che denota sia ‘un giocatore’, sia ‘un videogiocatore’^[4]. I *gamer* si possono dividere in varie categorie, in base al tipo di approccio al mondo del gaming: ci sono giocatori professionisti, chi gioca per divertimento, chi gioca nel proprio tempo libero, chi più assiduamente, ecc. Solitamente l’etichetta *pro* serve a denotare i giocatori professionisti (*pro player, pro gamer*, e varianti con il trattino *pro-player* e *pro-gamer*). Ci sono poi gli *hardcore gamer*, i semi professionisti, giocatori molto abili ed esperti, che dedicano molto tempo ai videogiochi ma che, a differenza dei *pro*, non vengono pagati per giocare. Un’altra categoria è quella dei *casual gamer*, che si diletano con i videogiochi nel tempo libero, solitamente tramite smartphone o social network. Vi è inoltre la categoria degli *streamer* (che possono essere professionisti o non), ovvero di coloro che trasmettono, soprattutto in diretta (*live*, da *live streaming*), su piattaforme di streaming (come YouTube o Twitch) video relativi all’ambito dei videogiochi, come sessioni di gioco, partite, tutorial^[5].

Comunemente il ruolo del giocatore tipico dei videogame è attribuito all’adolescente maschio. Negli ultimi anni questo stereotipo sembrerebbe però almeno in parte superato; se infatti ciò poteva essere vero negli anni Ottanta e Novanta, dove tipicamente il consumatore del videogioco era giovane e maschio, va tenuto presente che parte di tale generazione di *gamer* ha continuato a giocare, aumentando l’età media attuale dei giocatori. Negli ultimi due anni, inoltre, la pandemia e le restrizioni per il lockdown hanno fatto sì che molte più persone si avvicinassero al mondo videoludico, portando a una sostanziale mutazione dell’utente ideale.

Idea, l’Associazione di categoria dell’industria dei videogiochi in Italia, ha pubblicato nel suo Rapporto Annuale i dati relativi al mercato videoludico in Italia nel 2021^[6]. Nel 2021 i giocatori sono stati 15,5 milioni, cioè il 35% della popolazione italiana compresa tra i 6 e i 64 anni, di cui il 56% maschi e il 44% femmine; le fasce d’età in cui si gioca maggiormente sono quelle tra i 15 e i 24 anni e tra i 45 e i 64 anni, che registrano entrambi 3,7 milioni di giocatori, seguiti dai 2,8 milioni della fascia 25-34 anni^[7]. Rispetto al 2020 si è assistito a un calo nel numero dei giocatori (che erano 16,7 milioni), ma va considerato che il 2020 è stato un anno particolare, che ha visto

[4] L’unico dizionario a registrare il termine *gamer* è lo Zingarelli 2022, che lo attesta già dal 2000; Treccani lo inserisce nei Neologismi Treccani 2008. Il sostantivo *player* (nell’accezione di ‘giocatore’) non è invece registrato dalla lessicografia.

[5] Per un approfondimento sul termine *streamer* si veda di Valvasone 2021.

[6] I rapporti completi possono essere visionati sul sito dell’associazione Idea (ideassociation.com). Tali dati sono stati ripresi dai principali quotidiani nazionali; si veda ad esempio l’articolo sul sito del “Corriere della Sera” (Fabrizia Malgieri, *L’Italia è un Paese per videogiocatori: settore da oltre 2 miliardi con 15,5 milioni di gamer*, 25/3/22) o quello sul sito della “Repubblica” (Alessandra Contin, *Il mercato dei videogiochi in Italia supera i 2,2 miliardi di euro*, 24/3/22).

[7] Tra i giocatori di sesso maschile la fascia di età che gioca maggiormente è quella 45-64 anni (13,2%), seguita da quella 15-24 anni (12%); per i giocatori di sesso femminile i dati sono invertiti, con risultati più alti nella fascia 15-24 anni (11,9%), seguita da quella 45-64 anni (10,6%).

lunghe periodi di lockdown. Attualmente il giro d'affari del settore videoludico è di 2 miliardi e 243 milioni di euro.

Si tratta di dati piuttosto generici, tuttavia è evidente che il fenomeno del gaming non coinvolge un gruppo ristretto di persone (e non soltanto gli adolescenti), ma diversi milioni di italiani, molti dei quali giocano online e in contesti multigiocatore, servendosi di uno specifico linguaggio condiviso dalla comunità videoludica.

2. Il gergo del gaming online

È necessario specificare che, quando si parla di linguaggio videoludico, si fa riferimento alla lingua impiegata dai giocatori, ovvero a tutti gli usi linguistici propri delle comunità che nascono intorno ai giochi online (principalmente chat di gioco, ma anche forum, blog e altri canali di discussione). A questi si sono aggiunti più recentemente anche le produzioni video presenti sulle piattaforme di streaming, in cui si trovano recensioni, riflessioni, sessioni di gioco, partite. Lo streaming ha contribuito a spostare l'accento anche sulla produzione orale, che fino a quel momento si limitava alle chat vocali di gioco; oggi, accanto a una vastissima produzione scritta (volatile nel caso delle chat di gioco, permanente in caso di blog e forum) si affianca un linguaggio che è effettivamente anche parlato, non solo nelle chat vocali, ma in piattaforme di condivisione che contano migliaia di video incentrati sui videogiochi.

È difficile fare una panoramica completa del linguaggio videoludico, sia per l'eterogeneità dei membri delle comunità videoludiche per quanto riguarda età, provenienza geografica, classe sociale, sia perché il gaming online è una macrocategoria che contiene al suo interno diverse tipologie di videogiochi, che condividono un lessico di base comune, ma a cui si affianca tutta una serie di tecnicismi specifici, legati alla struttura e al genere di ciascun gioco^[8]. Possiamo tuttavia azzardarci ad affermare che quello del gaming online è un vero e proprio gergo, una varietà linguistica specifica di un gruppo ben definito, universale e condivisa all'interno della comunità ma criptica, di difficile decifrazione per chi invece non vi appartiene. Ma non è solo il ricorso a un particolare linguaggio condiviso e convenzionale a renderlo un gergo, è il ruolo sociale che la lingua assume in tale contesto: è la lingua che crea l'identità riconosciuta della comunità dei giocatori e la sua padronanza che ne determina l'appartenenza, così come l'accettazione da parte del gruppo. L'uso del gergo «non scaturisce dalla spontanea condi-

[8] Tra le principali categorie di giochi si possono individuare: *sparatutto in prima persona* (FPS, *First Person Shooter*), nei quali il personaggio dispone di armi e gioca in soggettiva, con una telecamera in prima persona, da cui deriva il termine; si differenzia dal TPS, che è lo *sparatutto in terza persona*; vi sono poi i giochi di *strategia in tempo reale* (RTS, *Real Time Strategy*), di cui fanno parte i MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), cioè giochi strategici in cui due o più squadre devono distruggersi a vicenda; i *giochi di ruolo* (GDR), in inglese *Role Playing Game* (RPG), in cui i giocatori gestiscono o interpretano un proprio personaggio all'interno di un mondo immaginario; gli MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), letteralmente 'giochi di ruolo di massa online', cioè quei giochi di ruolo in cui migliaia di utenti sono connessi simultaneamente in rete; i *giochi di carte collezionabili* (GCC), i *giochi sportivi*, ecc.

visione di uniformi esperienze e conoscenze da parte di un gruppo circoscritto, ma è prodotto della necessità di integrarsi in una comunità estremamente chiusa e selettiva. [...] l'utilizzo del gergo non deriva da una manifestazione della propria alfabetizzazione (e quindi conoscenza), ma si tratta di una imitazione più o meno consapevole degli usi linguistici della comunità, dei quali si ignorano ragioni storiche e profonde, al fine di esserne accettati» (Urraci 2012: 435).

Il lessico è senza dubbio l'elemento più originale e caratterizzante della lingua del gaming, alla cui base stanno tecnicismi propri del linguaggio videoludico e termini specialistici provenienti dall'ambito informatico e dal gergo della rete: il vocabolario comprende termini specifici che fanno riferimento all'esperienza di gioco (ai ruoli, ai personaggi, alle azioni compiute dal giocatore o dal suo personaggio, alle interazioni con i compagni o i nemici), ma anche termini legati alla fruizione del videogioco (ai dispositivi hardware, ai software, ai problemi di connessione, al mercato e al marketing) e termini che riguardano i rapporti tra i vari utenti o che sono usati tra i giocatori quando parlano, discutono o chattano tra loro (frasi di cortesia, offese, espressioni colloquiali).

Molti dei tecnicismi propri del linguaggio videoludico possono essere definiti "intergenerazionali", in quanto sono ormai acclimatati e conosciuti dalla maggioranza dei giocatori, indipendentemente dalla fascia di età; anzi, potremmo dire che è il gergo del gaming stesso ad abbattere i confini generazionali, configurandosi come un efficace mezzo di comunicazione tra le varie fasce d'età.

A queste voci "intergenerazionali" si affiancano poi formazioni più recenti, alcune legate alle nuove tecnologie o al diverso modo di fruizione del videogioco: un esempio tra i più evidenti è il prestito *stream sniping* (da *sniper* 'cecchino')^[9], che fa riferimento alla pratica di rovinare il video in live streaming di un giocatore (di uno streamer), individuando la sua esatta posizione nel gioco per tormentarlo o tentare di ucciderlo.

Vi sono poi alcuni vocaboli che hanno superato i confini dell'ambito videoludico e sono approdati in altri ambiti specialistici, se non nella lingua comune; nel linguaggio giovanile, ad esempio, che è da sempre un linguaggio dinamico, in continua evoluzione, trovano spazio moltissimi dei termini videoludici, talvolta con uno slittamento di significato rispetto a quello originale.

La maggioranza delle voci lessicali è un prestito integrale dall'inglese o un adattamento della base inglese alla morfologia italiana. Questa presenza massiccia dell'inglese non deve certo stupire, basti pensare al prestigio di tale lingua in ambito informatico e più in generale nelle discipline scientifiche.

Pur sapendo di non poter fornire in questa sede una trattazione completa ed esaustiva^[10], si propone qui una selezione di vocaboli appartenenti al gergo videoludico; in

[9] Da *sniper* si è formato poi l'adattamento *sniperare*, usato sia con l'accezione appena descritta, sia, in senso figurato e specialmente nei videogiochi calcistici come Fifa, con quella di 'uccidere i giocatori sul mercato', ovvero monitorare il mercato e fare in modo di acquistare un giocatore al prezzo più basso possibile, magari rivendendolo subito a un prezzo superiore.

[10] Per una trattazione più specifica delle varie voci del linguaggio videoludico si rimanda a glossari

particolare, la trattazione riguarda le voci maggiormente frequenti, quelle comuni a tutte le tipologie di videogioco o quelle che, da un punto di vista linguistico, risultano particolarmente interessanti. Le fonti su cui ho basato il mio lavoro di ricerca sono stati glossari e guide presenti in rete, siti e forum dedicati ai videogiochi o che ne riportano notizie^[11], forum gestiti dai produttori stessi dei videogame^[12], video di vario tipo presenti sulle piattaforme YouTube e Twitch. Tutti gli esempi forniti sono tratti da queste fonti.

3. Abbreviazioni, sigle e acronimi

Uno degli aspetti più caratteristici del lessico videoludico è senza dubbio la quantità notevole di sigle, abbreviazioni e acronimi, che rendono il testo di difficile decifrazione per chi non ha una conoscenza adeguata di questo specifico codice linguistico.

Ciao ragazzi, premetto che ho una ele lvl 63 e da pochi gg ho iniziato a giocare con una valkyrie (lvl 22), sto seguendo una build summon/agi, ma vorrei sapere se ci sono build come da titolo soprattutto per pve (dal forum di mmorpg.italia.it: <https://www.mmorpgitalia.it/threads/build-per-una-valkyrie-summ-agi-off.265680/>).

Guardate che l'hanno nerfata per scoraggiare questo comportamento, non perché fosse op, come certi si lamentano, e che ti facesse fare ez win per il danno (dal forum di *Overwatch*: <https://eu.forums.blizzard.com/it/overwatch/>).

Si potrebbe pensare che la presenza di tanti acronimi e abbreviazioni sia dovuta unicamente ai fattori dell'immediatezza e della rapidità. È senza dubbio importante disporre di un linguaggio rapido e funzionale per dialogare con gli altri giocatori, specialmente durante un combattimento o lo svolgimento di una missione; digitare *pg* al posto di *personaggio* o *lv/liv/lvl* al posto di *livello* è sicuramente più veloce, così come è più pratico scrivere *AFK* (*Away From Keyboard*, 'lontano dalla tastiera') per informare

cartacei (molto dettagliato ad esempio il volume di Barbieri 2019) e ai numerosissimi glossari presenti in rete. Interessante anche il glossarietto (*Bella ci! Piccolo glossario di una lingua sbalconata*) a cura degli studenti di Scienze della comunicazione, marketing dell'Università LUMSA di Roma, ripubblicato nel 2019 (cfr. Lucenti-Montanari 2019), che include, oltre a una selezione di vocaboli del linguaggio giovanile, una sezione che tratta le *Parole per ferire* e una dedicata proprio alle *Parole dei videogiochi*. Facendo un confronto con questo glossario, si nota che la maggior parte dei termini trattati nel presente studio è accolta nella sezione dedicata ai videogiochi; sono invece inclusi nella parte del linguaggio giovanile i vocaboli *ez*, *hype*, *lag*, *droppare* e *grindare* (di cui è registrato il solo uso comune); fanno parte della sezione *Parole per ferire* le voci *flame* e *troll*. Sono invece assenti dal glossario le abbreviazioni *sus* e *meta*, gli anglicismi *easter egg*, *glitch*, *grief*, *lore*, *smurf* e gli adattamenti *clutchare*, *intare*, *scammare*, *stunare* e *tryhardare*.

^[11] Per fare qualche esempio: powned.it, gamevisionary.com, everyeye.it, tomshw.it, mcesitaliaesport.it, teamworld.it, gamingitalia.it, leganerd.com.

^[12] Ad esempio i forum dedicati ai videogame prodotti da Blizzard (come *Overwatch*, *StarCraft*, *World of Warcraft*), oppure da Riot Games per Microsoft (come *League of Legends*, *Valorant*) o da Epic Games (*Fortnite*).

che non si è momentaneamente al computer o BRB (*Be Right back*, ‘torno subito’) per comunicare che ci assentiamo un attimo dal gioco. Tuttavia, la necessità di una scrittura economica non sembra essere il fattore primario nella preferenza per tali forme linguistiche:

la scelta va a favore della variante percepita come maggiormente condivisa dalla comunità di appartenenza. La massiccia presenza di sigle e abbreviazioni è essa stessa un uso gergale, uso che diventa una consuetudine, un’abituale modalità espressiva, per cui queste forme sono impiegate anche quando non soddisfano particolari esigenze comunicative. La causa non è dunque di natura linguistica ma risponde a determinate dinamiche sociali (Francalanci 2018: 116).

Tra le abbreviazioni più note e interessanti si segnalano:

- *Exp* o *Xp*: sono le forme abbreviate del sostantivo inglese *experience* ‘esperienza’, a sua volta abbreviazione di *experience point* ‘punti esperienza’. I punti esperienza vengono accumulati dai giocatori uccidendo i nemici o portando a termine le missioni (*quest*); servono per salire di livello e migliorare così le abilità del proprio personaggio (ma anche per sbloccarne di nuove). Acquisire esperienza viene detto *expare* e, in alcuni contesti, è sinonimo di *livellare* ‘raggiungere il livello successivo, un livello superiore’.
- *Ez*: è l’abbreviazione del termine inglese *easy* ‘facile’; è utilizzata soprattutto nelle chat di gioco e fa riferimento a una vittoria ottenuta con facilità. È usata per lo più in senso dispregiativo, per affermare che l’avversario non è alla nostra altezza e che è stato sconfitto o distrutto senza troppi sforzi; spesso viene usata per provocare l’avversario, per cercarne una reazione. Oltre ad *ez* è possibile trovare le espressioni *ez win* ‘vittoria facile’, *ez clap* ‘vittoria, uccisione facile’, *2EZ*, che sta per *too easy* ‘troppo facile’, GG EZ ‘partita facile’ composto dall’acronimo *Good Game + easy*. L’espressione *ez clap* ha diverse varianti: troviamo *easy clap*, *isy clap* e le forme invertite (più tipiche della costruzione della frase in italiano) *clap easy* e *clap isy*. Sono attestate anche le forme con il verbo *clappare*, adattamento dell’inglese *to clap*: *clappare isy*, *clappare easy*, *clappare ez*. Ne riportiamo degli esempi:

1. Ti clappo easy bvoooooooo!!!!
2. clappa isy su fort e vince
3. Ma quanto sei nabbo, nabbo, nabbo
Bro, easy, ti clappo, clappo, clappo
Perché tu sei un nabbo, nabbo, nabbo,
Nabbo, nabbo, nabbo.
[dalla canzone *Nabbo* di Iseddya, gamer di Fortnite]

In inglese il verbo *to clap* ha molti significati, tra cui (prendo a riferimento l’*Oxford English Dictionary* e il *Collins Dictionary*) ‘colpire (due cose) insieme in modo da produrre un forte rumore’, ‘applaudire, battere le mani’, ‘dare un colpetto con le mani in modo amichevole, una pacca sulla spalla’, ‘battere la mano o un oggetto su qualcosa’. La forma adattata all’italiano *clappare* è usata con il senso di ‘battere

qualcuno, vincere (con facilità)’, talvolta anche con quello di ‘uccidere’; associato ai termini *easy*, *ez*, *isy* indica che la vittoria è ottenuta con facilità ma spesso il senso è insito nel verbo senza che l’aggettivo sia espresso. Probabilmente deriva dall’uso di applaudire dopo una vincita: l’ipotesi potrebbe essere che dall’applauso per una vittoria facile (*ez clap*) si sia creato il verbo *clappare* ‘applaudire (per una vittoria facile)’, il cui significato è poi slittato in ‘vincere facilmente’, ‘battere qualcuno senza troppi sforzi’. In rete è usato anche con il significato più letterale di ‘applaudire’ (*tutti i fan possono seguire e clappare i propri artisti preferiti*).

- *Meta*: è l’abbreviazione del sostantivo *metagame*, chiamato in italiano anche *meta-gioco*. Si tratta di un concetto non proprio immediato: il metagame fa riferimento a quegli aspetti del gioco che vanno al di là del gioco stesso e che derivano dall’interazione con l’ambiente e il contesto. Oggi il termine è usato principalmente in relazione alle strategie adottate in un dato gioco (e c’è infatti chi considera *META* l’acronimo di *Moste Effective Tactics Available*): la migliore strategia disponibile, la migliore costruzione del personaggio (*build*), il migliore uso delle abilità del personaggio, il miglior gruppo di gioco, e quanto altro serve affinché un giocatore giunga più facilmente alla vittoria.

Nei giochi di carte collezionabili (come *Magic: the Gathering* o *Hearthstone*) è un concetto molto comune e fa riferimento a tutte le considerazioni che vengono fatte nella costruzione del proprio mazzo, nell’ottica di essere pronti ad affrontare ogni tipo di mazzo dell’avversario: avere una buona conoscenza del gioco e del metagame significa conoscere i mazzi di tendenza, la migliore configurazione delle carte, la migliore strategia.

Nell’ambito dei giochi di ruolo (RPG) si parla invece di *metagame* quando un giocatore usa le proprie conoscenze in situazioni in cui sarebbero richieste le conoscenze del personaggio: il giocatore, detto anche *metagamer*, ha accesso a informazioni del gioco di cui il proprio personaggio dovrebbe essere all’oscuro (sapere quali sono i punti deboli di un nemico, il modo in cui portare a termine una data missione, ecc.) e, in base a queste, si lascia influenzare e modifica il proprio stile di gioco.

- *Res*: (varianti *ress* o *rez*) è l’abbreviazione del sostantivo inglese *resurrection* ‘resurrezione’ e indica l’abilità o la capacità di un personaggio di riportare in vita un compagno morto durante un combattimento. L’atto del resuscitare è detto *ressare* (da *res* con l’aggiunta del suffisso *-are*); frequente anche la variante *rezzare*.
- *Sus*: è l’abbreviazione dell’aggettivo inglese *suspicious* ‘sospetto’. Il termine deve la sua fortuna ad *Among Us*, videogioco in cui giocatori possono assumere due ruoli, gli *astronauti* (*crewmate*) e gli *impostori* (*imposter*): lo scopo del gioco per gli astronauti è identificare ed eliminare gli impostori, i quali hanno invece l’obiettivo di sabotare segretamente gli incarichi sulla nave ed uccidere i membri dell’equipaggio senza essere identificati. Il videogioco è stato distribuito dal 2018 ma è divenuto popolare solo dal 2020, grazie ad alcuni video di streamer su Twitch. Nel gioco l’abbreviazione *sus* è usata per indicare un giocatore sospettato di essere un impostore;

la forma *sus* è divenuta popolare anche al di fuori dell'ambito del gaming ed è usata sia per riferirsi a qualcuno che sembra falso o sospetto (*Giulio è sus*), sia per indicare qualcosa che ci sembra sospetto (*Ho aperto il frigo e c'era qualcosa di sus; Quell'offerta era sus*).

Un altro esempio di un termine nato nell'ambito del gaming e poi divenuto virale sul web è F. Nel videogioco sparattutto *Call of Duty: Advanced Warfare*, nella scena di apertura della seconda missione, il protagonista si trova al funerale del suo migliore amico; durante il funerale, ai giocatori viene data la possibilità di premere il tasto F per omaggiare il defunto. Il meme dell'espressione *Press F to pay respect* 'premi F per rendere omaggio' si diffonde subito in rete e da quel momento F diventa la risposta tipica di fronte a una notizia negativa, una situazione triste o imbarazzante, in cui si vuole mostrare (seriamente o ironicamente) vicinanza o dispiacere:

- La mia ragazza mi ha lasciato.
- F.

Per quanto riguarda gli acronimi, tra i più frequenti si segnalano:

- *AoE*: sta per *Area of Effect* 'area d'effetto'. Fa riferimento ad attacchi, abilità, incantesimi e armi che hanno effetti (solitamente danni) su un'area circoscritta, coinvolgendo più di un bersaglio.
- *DLC*: acronimo di *Downloadable Content* 'contenuto scaricabile'; si tratta di contenuti aggiuntivi ed estensioni scaricabili per un dato videogioco, che sono molto spesso a pagamento. Possono aggiungere nuove mappe, missioni, personaggi, armi, equipaggiamenti, mini avventure, e così via. Si differenziano da aggiornamenti e patch, che sono invece gratuiti e spesso rilasciati per correggere bug.
- *DPS*: sta per *Damage Per Second* ('danno per secondo'). Se espressa in cifre, è l'unità di misura che indica la potenza di un'arma o di un'abilità, cioè la quantità di danni causati in un secondo; nei GDR è usato anche come sostantivo e fa riferimento ai personaggi specializzati in ruoli di combattimento offensivi, capaci di infliggere un'elevata quantità di danni ai nemici in modo continuativo.
- *FPS*: sta per *Frame Per Second* 'fotogrammi per secondo'. Indica il numero di fotogrammi (cioè di immagini consecutive) al secondo che si susseguono sullo schermo durante l'esecuzione del gioco. Un valore maggiore di FPS indica una maggiore fluidità e viene preso come riferimento per indicare la qualità di un dispositivo di gioco, uno schermo, un videogame. Un normale videogioco moderno può arrivare a 60 FPS.
- *GG*: sta per *Good Game* 'bella partita'. Viene usato solitamente alla fine di una partita, come segno di cortesia e sportività, a indicare un buon gioco, un apprezzamento per uno scontro avvincente (*gg ragazzi, che partita!*). In caso di una scarsa prestazione si usa invece l'acronimo *BG* (*Bad game*). Oltre alla forma semplice *GG*, è frequente trovare anche la variante *GG WP* (*Good Game, Well Played*), sempre con il significato di 'ottimo gioco, bella partita, ben fatto'. A differenza di *WP*, che è sempre

impiegato come complimento (ad esempio nel poker), GG è usato anche in tono sarcastico per indicare che un dato giocatore ha fatto qualcosa di stupido, o che il giocatore o la squadra perdente sono stati massacrati (in questo caso diventa quasi un insulto).

L'espressione è divenuta popolare anche nel linguaggio giovanile, come segno di approvazione, per complimentarsi con qualcuno per un buon risultato:

- Oggi ho preso 9 in italiano!
- GG.

- **MIA**: acronimo di *Missing in Action*, 'disperso in azione'. Derivato dall'ambito militare, l'acronimo MIA indica che uno dei giocatori della squadra avversaria è scomparso, non è più nella visuale e non se ne conosce la posizione. MIA è la forma usata nell'inglese americano, mentre nei server europei è più frequente la forma SS, abbreviazione di *miss* 'perso'. *Chiamare i miss* o *chiamare l'ss* sono le espressioni tipiche per indicare ai compagni di squadra che non si conosce la posizione di un nemico, il quale potrebbe tendere un'imboscata.
- **NPC**: l'acronimo NPC (*Not-Playing Character* 'personaggio non giocante') indica un qualsiasi personaggio del gioco non controllato dai giocatori ma dal computer; sono i personaggi con i quali è possibile soltanto interagire. In italiano si usa anche la forma corrispondente PNG (*Personaggio Non Giocante*).
- **OP**: sta per *OverPowered* 'troppo potente'. Fa riferimento a un oggetto, un'arma, un'abilità, un personaggio eccessivamente forte rispetto alla competizione, troppo potente rispetto agli altri, con il rischio che il gioco risulti sbilanciato.
- **PVP/PVE**: **PVP** è acronimo per *Player Versus Player* 'giocatore contro giocatore', e indica tutte le attività e le tipologie di gioco che vedono il confronto tra più personaggi controllati da giocatori; si distingue dal **PVE** (*Player Versus Environment* 'giocatore contro l'ambiente'), che si riferisce invece alle tipologie di gioco in cui un personaggio si scontra contro avversari controllati dal computer (NPC). La modalità di gioco in cui due o più giocatori collaborano e si aiutano vicendevolmente piuttosto che combattere tra loro è detta invece *cooperativa* o *co-op*.

4. Prestiti integrali

Come già detto, la quasi totalità dei tecnicismi proviene dalla lingua inglese. Tra i termini che derivano da altre lingue troviamo solo *melee* (dal francese *melee*, propriamente 'mischia, ressa'), che indica il combattimento a distanza ravvicinata, corpo a corpo, e il sostantivo *mana*, voce melanesiana, ormai attestata anche nei principali dizionari sincronici. Per gli abitanti della Melanesia e della Polinesia è la forza vitale, soprannaturale propria di ogni essere vivente e che si manifesta in effetti insoliti e straordinari; nel gergo videoludico indica la riserva di magia in dotazione al personaggio o l'energia necessaria per lanciare incantesimi, magie e abilità. In entrambi i casi, si tratta comunque di prestiti che giungono all'italiano tramite la lingua inglese.

Per quanto riguarda i prestiti integrali dall'inglese, si nota che, nel passaggio all'italiano, la maggior parte acquista un genere marcato, di solito in base al genere di quello che viene individuato come traducevole, ma in alcuni casi si registra una certa oscillazione nell'attribuzione del genere. Ad esempio, sono usati sia al femminile sia al maschile i sostantivi *skill* (che può essere tradotto con 'capacità, abilità', ma anche con 'talento') o *lore* (che può essere tradotto sia con 'tradizione', sia con 'sapere'). Si registra un'oscillazione anche nell'attribuzione del numero, per cui alcune voci (come *kill*, *cheat*, *minion*, *skill*) presentano al plurale una duplice possibilità: possono restare invariate o assumere invece la desinenza in *-s*.

Tra gli anglicismi più noti e frequenti si propongono:

- *Easter egg*: la locuzione *Easter Egg* 'uovo di Pasqua' fa riferimento a quei contenuti segreti che gli sviluppatori nascondono all'interno di un gioco; il nome prende spunto dalla tradizione anglosassone di nascondere le uova pasquali in giardino per farle cercare ai bambini. Si tratta di contenuti che non hanno una vera funzione nel gioco: sono messaggi, omaggi o riferimenti ad altre opere, come un altro videogioco della stessa saga, un fumetto, un film, un libro, una canzone, ecc. Ad alcuni si accede tramite determinate combinazioni di tasti. Non sono usati soltanto nei videogiochi, ma se ne possono trovare nei film o nelle serie tv.
- *Hype*: con il sostantivo *hype* 'promozione, montatura pubblicitaria' si indica la strategia promozionale con la quale si cerca di creare una grande aspettativa tra il pubblico relativamente al lancio di un prodotto (come un nuovo videogioco o un nuovo dispositivo), o all'uscita di un film, di una serie tv, di una canzone. Per estensione, nel gaming indica anche l'attesa e la voglia stessa di possedere un videogioco o un dispositivo di prossima uscita, ma anche l'aspettativa che circonda tale attesa (*C'ho l'hype!*). Il termine è usato anche nel linguaggio giovanile per descrivere la trepida attesa di qualcosa che si desidera particolarmente, come un evento o l'incontro con una data persona: *Sto in hype*; *Hype a mille*.
- *Lore*: il sostantivo *lore* 'tradizione, sapere', usato sia al femminile sia al maschile, indica il *background* della trama e delle vicende di un videogioco, l'insieme della storia e delle informazioni che creano l'universo narrativo in cui è ambientato il gioco: la storia personale dei personaggi, la storia del mondo di gioco, la sua cultura. Tali informazioni non sono comunicate direttamente al giocatore ma possono essere apprese analizzando gli ambienti, leggendo lettere, iscrizioni e documenti sparsi, dialogando con NPC, ecc.
- *Minion*: prestito integrale dall'inglese *minion* 'leccapiedi, galoppino, tirapiedi', il termine deriva dal francese *mignon* e inizialmente indicava 'il favorito' (di un sovrano o di un personaggio potente) o 'la compagna, l'amante'. In italiano il sostantivo maschile *minion* è invariabile, anche se non è raro trovare la forma *minions* per il plurale. I minion sono i personaggi controllati dal computer dediti al combattimento; solitamente si muovono in gruppo, spesso con una generazione a ondate. Si parla infatti spesso di *ondate di minion* o di *wave di minion* (*wave* è propriamente 'onda'), a indicare un gruppo di minion che compaiono (*spawnano*) insieme.

- *Smurf*: il sostantivo *smurfing* è usato in informatica con il significato di “tecnica usata dagli hacker per sabotare i sistemi informatici di grandi aziende intasandone le banche dati con migliaia di informazioni, rallentando così notevolmente la velocità di ricezione per tutti gli altri utenti” (GRADIT); deriva da *to smurf*, propriamente ‘puffare’, termine appartenente al gergo dei fumetti. Nel gaming, il termine *smurf* fa riferimento a un giocatore molto abile, con grande esperienza, che ha ottenuto punteggi alti in un dato videogioco e che decide di creare un nuovo account nel videogame per deridere e sconfiggere con facilità gli avversari meno esperti. La pratica è detta *smurfing*.

Vi è un gruppo di prestiti che fa riferimento a comportamenti scorretti, usati sia nel gioco sia in chat, forum e simili. Molti di questi termini derivano dal gergo della rete e sono registrati anche dalla lessicografia^[13]:

- *Grief*: con il sostantivo *grief* (o *griefing*), propriamente ‘dolore, dispiacere’, si fa riferimento al comportamento di un giocatore (detto *griever*) che, in un videogioco multiplayer, molesta o irrita deliberatamente gli altri utenti. Il griever è un disturbatore che tormenta gli altri giocatori, li deruba, nega loro l’accesso a risorse importanti, li blocca, danneggia i propri compagni di squadra, sabotandoli o ferendoli intenzionalmente.
- *Lamer*: in informatica il termine *lamer* (derivato di *to lame*, propriamente ‘storpiare, azzoppare’) indica “chi usa programmi creati dagli hacker per accedere a un sistema informatico” (GRADIT). In ambito videoludico, viene usato per indicare quel tipo di giocatore che si avvale di trucchi e di tecniche scorrette (ad esempio sfruttando bug o glitch presenti nel gioco) per aggiudicarsi la vittoria o per ottenere vantaggi personali; è detto *lamer* anche un giocatore che disturba e infastidisce gli altri utenti nelle chat di gioco o nei forum. In tale significato è considerato sinonimo di *troll*.
- *Flame*: il sostantivo *flame*, propriamente ‘fiamma’, fa riferimento a un messaggio provocatorio e fastidioso inviato da un utente in chat, forum, blog, con il solo scopo di innervosire chi lo legge; con *flame* si intende anche una situazione di tensione generata da diversi messaggi fastidiosi o una vera e propria discussione accesa tra due o più persone via chat. Molto comune durante le partite di gioco, sfocia spesso in insulti e accanimento verbale. È sinonimo di *trollata*.
- *Troll*: il sostantivo *troll* deriva dal norvegese e svedese *troll* e, nella mitologia nordica, indica un essere maligno, in figura di gnomo o di gigante, che abita in luoghi solitari, come boschi, montagne, caverne e simili. Nel gergo della rete denota ‘chi, in forum, blog, chat di gioco, interviene in modo provocatorio, offensivo o insensato, al solo scopo di disturbare le normali interazioni tra gli utenti’; l’azione dell’offendere e deridere gli altri utenti è detta *trolling*. Il termine *troll* ha prodotto in italiano una serie di derivati: il sostantivo e aggettivo *trollone* ‘chi esagera con l’attività del

[13] Ad esempio, *troll* è presente nel *Vocabolario Treccani* online, *flame* è registrato dal GRADIT, *lamer* si trova sia nel GRADIT sia nel *Supplemento 2009* del GDLI.

trolling’, che può essere considerato come variante peggiorativa di *troll*, il verbo *trollare* ‘offendere o deridere gli altri utenti per divertimento personale’ e il sostantivo *trollata* ‘offesa o derisione ai danni di un utente o di un giocatore’. Negli ultimi anni i sostantivi *troll* e *trollata* e il verbo *trollare* hanno assunto un nuovo significato nel gergo della rete e dei social (ripreso poi nel linguaggio giornalistico): *trollare* è usato infatti con il significato di ‘sbeffeggiare, prendersi gioco di qualcuno pubblicamente’ (*Apple ha trollato Spotify; Xbox ci ha trollato ieri con una ridicola ricerca Microsoft Rewards*) e la *trollata* diventa quindi la ‘presa in giro’. Ad esempio, una trollata recente, che ha avuto un’ampia risonanza mediatica, è stata quella portata avanti dal cantante italiano Fedez, che ha fatto finta di volersi candidare alle prossime elezioni politiche:

Per molti la notizia della settimana è stata la “trollata” di Fedez all’informazione italiana: il rapper qualche settimana prima aveva acquistato un dominio che lasciava presagire la sua discesa in campo (fedezelezioni2023.it) ma in realtà, come lui stesso ha poi svelato, il tutto faceva parte della campagna pubblicitaria per il lancio del suo nuovo album (Paolo Di Falco, *Fedez, la ‘trollata’ ai giornali non mi convince: per me è tutto fumo e niente arrosto*, [ilfattoquotidiano.it, 18/11/21: https://www.ilfattoquotidiano.it/2021/11/18/fedez-la-trollata-ai-giornali-non-mi-convince-per-me-e-tutto-fumo-e-niente-arrosto/6396659/](https://www.ilfattoquotidiano.it/2021/11/18/fedez-la-trollata-ai-giornali-non-mi-convince-per-me-e-tutto-fumo-e-niente-arrosto/6396659/)).

- *Cheat*: il sostantivo maschile invariabile *cheat*, propriamente ‘trucco’, fa riferimento a un trucco, una falla nei videogiochi che permette a un giocatore di avere un qualche tipo di vantaggio (un *cheat* può essere un aumento della salute, della velocità, dei danni o un’arma super potente). Un giocatore che fa uso di tali trucchi viene chiamato *cheater* ‘imbrogliatore’; l’utilizzo dei *cheat* (*cheating*) non è generalmente permesso perché considerato un comportamento scorretto nei confronti degli avversari. Tra i derivati troviamo anche il verbo *cheattare* ‘utilizzare dei trucchi, imbrogliare’ (*Il miglior player d’Italia scoperto a cheattare!*), anche nella variante senza raddoppiamento *cheatare*, e il sostantivo *cheattone*, in senso dispregiativo ‘chi utilizza *cheat* in modo esagerato’.

Vi sono poi alcuni tecnicismi che provengono dall’ambito informatico e fanno principalmente riferimento ai problemi che si possono presentare durante il gioco:

- *Bug*: un bug è un ‘errore’, un ‘difetto di programmazione’ che causa anomalie nel gioco; i difetti possono essere di tipo grafico (ad esempio la mancata visualizzazione di elementi del paesaggio), oppure possono riguardare l’esperienza di gioco (comportamenti anomali di un personaggio, impossibilità di portare a termine date missioni o di raggiungere determinate zone). Spesso bug e glitch sono considerati sinonimi: la differenza sta nel fatto che, a differenza dei glitch, i bug impediscono il corretto svolgimento del gioco e talvolta possono essere talmente gravi da mandare in crash il videogioco. Il termine *crash*, propriamente ‘blocco’, indica, appunto, il blocco o la chiusura improvvisa del gioco; un videogioco è *crashato* quando si blocca o si interrompe in modo inaspettato. Il crash può essere causato da difetti nella programmazione, ma anche da malfunzionamenti del dispositivo su cui il gioco sta

girando. Un gioco che presenta dei problemi, degli errori nel codice, viene detto *buggato*. Per correggere un bug, vengono spesso rilasciate delle patch specifiche, cioè degli aggiornamenti del software. *Patchare* un videogioco significa aggiornarlo, risolvendo eventuali errori.

- *Glitch*: con il termine *glitch* si intende un errore, un comportamento anomalo del software di gioco, che può derivare da un difetto nella programmazione, nel design o da un bug. Un glitch può riguardare la scorretta visualizzazione grafica di determinate aree o personaggi, uno sfalsamento dell'audio, ecc. ma può rappresentare anche un vantaggio per i giocatori, come, ad esempio, la possibilità di accedere ad aree altrimenti interdette ai giocatori, di vedere attraverso i muri, di saltare delle missioni o dei livelli, di ottenere una vincita eccessiva di premi. Uno dei glitch più famosi è stata, nel videogioco *Call of Duty*, l'opportunità per i giocatori di scendere al di sotto della mappa e vedere attraverso il pavimento, uccidendo gli avversari da sotto. Un videogioco che mostra problemi di visualizzazione o errori che modificano l'esperienza di gioco viene detto *glitchato*.
- *Lag*: il termine *lag* (propriamente 'ritardo' ma potrebbe essere anche l'abbreviazione di *LAtency Gap*) indica il ritardo nello scambio di dati tra il dispositivo e il server di gioco; si manifesta come un ritardo tra l'azione di gioco visibile a video e ciò che effettivamente sta accadendo nel gioco. Il lag è generalmente causato da una connessione Internet lenta o instabile. Quando un giocatore è *laggato* è spesso rallentato, si muove a scatti, percepisce un ritardo nei comandi che invia, può apparire o scomparire dal gioco o venire momentaneamente disconnesso dal server. Un giocatore che ha continui problemi di lag è detto *lagger* o *laggone*; il termine *laggone* è anche usato, in senso dispregiativo, in riferimento a chi si serve del lag per vincere, per indicare quindi un imbroglione (*Non è che se io vado negli altri server vado a dire tu se! ihack3r noob!11!! laggone nabbo oppure altre cose*), oppure come accrescitivo del sostantivo *lag* per indicare un ritardo particolarmente intenso e prolungato (*E dopo un laggone bestiale in cui sembra che tutto si sia piantato, si apre l'HashTool da solo*).

5. Adattamenti alla morfologia italiana

Oltre ai prestiti integrali dall'inglese, gran parte dei tecnicismi è formata adattando la base inglese alla morfologia italiana, generalmente unendola alla desinenza della prima coniugazione verbale in *-are*.

Uno dei casi più interessanti è senza dubbio il termine *niubbo*, adattamento dell'inglese *newbie* (forse da *new boy* 'novellino, ultimo arrivato', usato in origine in ambito militare); appartiene al gergo di Internet ed è usato, soprattutto nelle comunità virtuali come blog e forum, in riferimento ai nuovi utenti o a utenti inesperti, poco capaci. Nel gergo videoludico indica un neofita, un novellino, un giocatore inesperto. Oltre alla forma *niubbo*, esistono tantissime varianti come *newb*, *noob*, *n00b*, *nub*, *nab*, *nabbo*, *niubie*, *niubbone*, *nabbone*, *nubbone*, *niubbino*, *nabbazzo*. In generale, l'uso di una variante rispetto a un'altra non veicola una connotazione specifica: è chiaramente l'u-

so degli utenti a definire di volta in volta una valenza neutra, scherzosa o negativa. Il termine ha dato vita anche ad alcuni derivati, come *nubbata/niubbata* (*la nubbata del secolo; niubbata assoluta*) e *nubbaggine/niubbaggine* (*scusate la niubbaggine; da oggi vedrete la mia nubbaggine!*).

Per quanto riguarda le forme verbali modellate sulla base inglese con l'aggiunta della desinenza della prima coniugazione *-are*, si osserva che, nel passaggio alla morfologia italiana, spesso le voci subiscono un raddoppiamento consonantico: *drop* > *droppare*, *clap* > *clappare*, *cheat* > *cheattare/cheatare*, *stun* > *stunnare*, *ragequit* > *ragequittare*.

Ne proponiamo alcune tra quelle più frequenti e conosciute:

- *Aggrare*: il verbo *aggrare* significa 'attirare l'attenzione di un nemico controllato da un computer, entrando nel suo campo visivo o provocandolo in qualche modo per indurlo ad attaccare'. Deriva dall'inglese *aggro*, voce colloquiale che si traduce con 'rogne, fastidi, problemi', ma anche con 'modo aggressivo'; il sostantivo *aggro* assume il significato di 'grado di attenzione che i nemici controllati dal computer rivolgono al giocatore', ma è anche usato per indicare una strategia o uno stile di gioco aggressivo da parte di un giocatore. Un NPC *aggrato* (participio passato del verbo denominale *aggrare*), è quello che attacca a vista quando un personaggio entra nel suo raggio d'azione. Nei giochi di carte collezionabili (GCC) esiste anche il *mazzo aggro*, un mazzo veloce, aggressivo, spesso composto da creature o magie a basso costo di mana e che si focalizza sull'*early game*, cioè sul fare molto danno nei primi turni della partita.
- *Boostare*: deriva dall'inglese *boost* 'aumento, incremento' e significa 'potenziare, migliorare le prestazioni di un personaggio' (il proprio o quello di un altro giocatore). È usato anche in riferimento a oggetti, magie, abilità: *vorrei scegliere io la skill da boostare; qualcuno vorrebbe boostare il livello max in cooperativa?* In rete si trovano anche molti tutorial su come *boostare FPS*, cioè su come ottimizzare le impostazioni grafiche per migliorare le prestazioni durante le sessioni di gioco. Sono detti invece *booster* quegli utenti che, spesso dietro pagamento, entrano nell'account di altri giocatori per incrementare il livello del loro personaggio.
- *Buffare*: deriva dall'inglese *buff*, propriamente 'lucido', ed è usato col significato di 'potenziare un personaggio, una magia, un oggetto, un'arma'. Il buff è un effetto benefico, o un potenziamento temporaneo, che si può lanciare sul proprio personaggio o su una o più unità alleate, ma è considerato un buff anche un potenziamento permanente, come il miglioramento di una caratteristica, di un'abilità o di un'arma attuato dai programmatori per rendere il gioco più equilibrato; di solito viene applicato con l'aggiornamento del videogioco: *finalmente bufferanno il paladino; con l'ultima patch hanno buffato tutte le armi colossali*. Il depotenziamento è invece detto *nerf*.
- *Buildare*: si forma sull'inglese *build* 'costruzione, conformazione', sostantivo impiegato per designare la costruzione specifica di un personaggio: *qual è la migliore build del barbaro?*

Il verbo derivato significa 'costruire un personaggio' in base alla tipologia, in rela-

zione al ruolo prescelto e secondo il proprio stile di gioco; praticamente si tratta di dotare il personaggio dell'equipaggiamento ottimale, delle giuste abilità: *ho buildato un monaco umano di livello 7; all'inizio avevo intenzione di farlo DPS, poi l'ho buildato involontariamente da tank*. *Buildare* può significare anche 'costruire una casa, un edificio, un'arma' nel gioco: *vediamo come andrebbe buildato il fucile Fara 83*. Per quanto riguarda, invece, la creazione di oggetti o armi, tramite la combinazione di materiali, si usa il termine *crafting*, dall'inglese *to craft* 'costruire a mano', e il corrispondente verbo *craftare*.

- *Camperare*: il verbo ha per base l'inglese *camper* 'campeggiatore' e si riferisce all'azione compiuta da un personaggio (detto *camper*) che staziona con pazienza in un luogo e, da una posizione tale da non essere individuato, aspetta i nemici da uccidere. È una strategia malvista nell'ambiente di gioco, specie se praticata in modo eccessivo, tanto che al giocatore che ne abusa ci si riferisce col dispregiativo *camperone*.
- *Carriare*: dall'inglese *to carry* 'portare', significa 'portare (la propria squadra) alla vittoria, vincere'; è usato sia in senso assoluto (*per carriare, Irelia è un ottimo campione*), sia in riferimento a una squadra (*in due si può provare a carriare un team*) o a un gioco (*ho carriato il game; ho carriato la mia prima partita in pup*). Il *carry* è colui che ha il merito della vittoria; in alcuni giochi, indica il campione (*champion* o *champ*) che è debole all'inizio del gioco, ma che diventa più forte col passare del tempo.
- *Castare*: deriva dall'inglese *cast a spell* 'fare un incantesimo' e significa 'lanciare una magia, un incantesimo'; è usato anche con il senso di 'creare una magia' o 'incantare qualcosa', come un oggetto. Il personaggio specializzato nel lancio di magie e incantesimi è detto *caster*. Talvolta *caster* è usato come sinonimo di *streamer* o *twitcher*, a indicare chi usa piattaforme di streaming in diretta per diffondere video in cui utilizza videogiochi. Nell'ambito degli esport, il *caster* è invece il commentatore di incontri, partite, tornei.
- *Clutchare*: viene dall'inglese *clutch* 'momento decisivo, critico', termine dello slang americano, usato soprattutto in ambito sportivo. Significa 'uscire vittoriosi da una situazione critica, svantaggiosa' e si usa generalmente quando un giocatore è rimasto l'ultimo in vita nella propria squadra ma riesce comunque a vincere.
- *Farmare*: dall'inglese *farm* 'fattoria', indica l'esecuzione ripetitiva di alcune tipologie di azioni, come raccogliere continuamente risorse in una zona o l'uccisione reiterata di nemici, al fine di ottenere esperienza e ricompense (*loot*). Si affianca al prestito non adattato *farming*. È spesso usato come sinonimo di *grindare*.
- *Feedare*: dall'inglese *to feed* 'dare da mangiare', letteralmente è 'nutrire i nemici'; è usato in riferimento a un giocatore che si fa uccidere ripetutamente, intenzionalmente o in modo involontario, potenziando di conseguenza i suoi avversari. Il *feeder* è colui che si fa uccidere spesso. Sono attestate sia *feedare*, sia *feeddare*, con il raddoppiamento consonantico.

L'azione di 'nutrire intenzionalmente' i nemici è detta *intare*, adattamento dell'inglese *inting*, abbreviazione (ma potrebbe essere anche una parola macedonia) della locuzione *intentional feeding*. *Intare* significa darsi in pasto ai nemici, farsi uccidere di proposito facendo vincere la partita agli avversari.

- *Grindare*: il termine *grindare*, dall'inglese *grind* 'macinare', è attestato in diversi ambiti d'uso. In senso letterale, viene impiegato per indicare l'azione di macinare, sbriciolare marijuana, caffè o altro. In senso figurato è usato nel poker online per indicare la pratica di 'giocare contemporaneamente su più tavoli' e nel gaming online per indicare l'esecuzione ripetitiva di alcune azioni, come l'uccisione di nemici, lo svolgimento di una missione, la raccolta di risorse, allo scopo di accumulare materiali, ottenere esperienza e salire di livello. Esiste anche un altro significato di *grindare*, legato a un'ulteriore accezione del verbo *grind*, quella di 'dimenarsi (nel ballo)': *grindare* o *ballare la grind dance* significa 'ballare roteando i fianchi, con movenze sensuali'.
- *Killare*: dall'inglese *to kill* 'uccidere', significa 'uccidere un nemico nel gioco'; il sostantivo femminile invariabile *kill* 'uccisione' indica 'l'uccisione di un avversario' e si trova spesso in locuzioni come *fare una kill* (*quante kill hai fatto?*) o *rubare una kill* (*kill steal* 'uccisione rubata' o KS; quando un giocatore dà il colpo di grazia a un nemico prima di un altro utente a cui spetterebbe il merito – e dunque la ricompensa – per l'uccisione). È attestata anche la variante *chillare* (che coincide formalmente con l'adattamento *chillare* 'rilassarsi', da *to chill* 'rilassarsi, riposarsi'). Sempre con il significato di 'uccidere un avversario', si usa anche la forma *fraggare* (*fraggare un lamer non ha prezzo*), soprattutto negli sparattutto in prima persona (FPS). Questo verbo viene dal sostantivo inglese *frag*, che deriva a sua volta dalla locuzione di ambito militare *fragmentation grenade* 'granata a frammentazione', con la quale si intende una granata che si frammenta al momento dell'esplosione.
- *Nerfare*: il termine *nerf* compare per la prima volta in una chat dedicata a *Ultima Online* (UO) del 1997, uno dei primi MMORPG. Raph Koster, il progettista di *Ultima*, discuteva con i giocatori sull'inefficacia nel gioco di alcune armi, in particolare le spade, meno potenti rispetto agli incantesimi o agli archi. Gli sviluppatori avevano infatti ridotto il potere delle spade nel combattimento corpo a corpo e i giocatori si erano lamentati di lottare con "spade nerf", in riferimento al noto marchio Nerf (*Non-Expanding Recreational Foam*), produttore di armi giocattolo in plastica. Da quel momento *nerf* è entrato nel vocabolario dei videogiochi online a indicare le modifiche (in genere depotenziamenti) che gli sviluppatori fanno alle statistiche^[14]

[14] I personaggi controllati dai giocatori sono di solito caratterizzati da una serie di statistiche (chiamate anche *attributi* o *caratteristiche*), cioè quei valori che indicano il grado di sviluppo di certe abilità del personaggio, come, ad esempio, salute, forza, resistenza, intelligenza, agilità, intelletto, danni al secondo, quantità di mana, capacità di trasporto (le statistiche variano a seconda della tipologia di videogioco). Le statistiche possono essere migliorate salendo di livello, usando un dato equipaggiamento

o alle abilità di personaggio, a un'arma, a un oggetto, per rendere il gioco più equilibrato e bilanciato. Da *nerf* deriva il verbo *nerfare*.

- *Pushare*: dall'inglese *to push* 'spingere' è usato per indicare l'azione di 'spingere o respingere gli avversari', costringendoli ad arretrare, 'avanzare verso gli avversari', ma anche 'attaccarli'. L'avanzata può essere del singolo giocatore o di un gruppo: *aiutami a pushare la wave; pushamo il più possibile*. Nel poker *pushare* significa invece *andare all in*^[15]. Nel gergo della rete, è usato anche in senso figurato con vari significati, come quello di 'inviare' (*speravo di poter pushare qualcosa via wifi*), 'spingere avanti' (*Speravo in qualcosa di molto meglio da come viene pushato questo libro su Instagram e tiktok*) o anche 'attaccare, avversare' ([sottinteso Enrico Letta] *se vuoi attaccare politicamente qualcuno, lo devi pushare, per esempio twittando: «Sto pushando Zingaretti»*).
- *Ragequittare*: deriva dalla locuzione inglese *rage quit* (si trova anche la variante con il trattino *rage-quit* e quella con la grafia univerbata *ragequit*), formata dal sostantivo *rage* 'rabbia, collera, furore' e dal verbo *to quit* 'uscire'. Significa 'abbandonare per rabbia una partita', uscire in modo brusco da una partita, spesso prima che sia conclusa, perché si sta perdendo in malo modo: *ogni volta che sta per perdere ragequitta*. Il sostantivo *rage-quit* è registrato dall'*Oxford English Dictionary* come voce informale, principalmente dell'inglese americano, con il significato di "abbandonare con rabbia un'attività o un passatempo che è divenuto frustrante, in particolare una partita in un videogioco".
- *Scammare*: con il termine *scam* 'raggiro, imbroglio, truffa' si fa riferimento a un 'tentativo di truffa perpetrato attraverso la rete telematica' (*Vocabolario Treccani* online); Garzanti specifica che *scam* può essere sia un 'tentativo di truffa effettuato inviando e-mail in cui si promettono ingenti guadagni in cambio di somme di denaro da anticipare', sia un 'tentativo di furto di dati informatici (p.e. una password), al fine di sottrarre o trasferire indebitamente somme di denaro da conti on line'. Nel gergo del gaming lo scam corrisponde al furto da parte di un utente di qualcosa che appartiene a un altro giocatore, come un account o un personaggio. Il verbo *scammare* è usato col senso di 'truffare, prendere indebitamente', 'derubare' e può essere usato in riferimento a un giocatore, a un personaggio, a un'uccisione: *scammare le kill in warzone e far incazzare i propri compagni di squadra? Fatto!* Risultano attestati anche i derivati *scammata*, *scammer* e *scammatore*.
- *Spawnare*: deriva dall'inglese *to spawn*, 'generare', ma anche 'deporre le uova', e indica sia l'apparizione per la prima volta in un gioco di un personaggio (nemico, avversario o compagno) o di un oggetto, di un'arma, di un'attrezzatura, sia la ricomparsa

o ricevendo un buff; possono essere anche *nerfate*, ovvero depotenziate dagli sviluppatori del gioco.

^[15] Nel poker, l'espressione *all in* (*andare all in, fare all in*), propriamente 'tutto dentro', fa riferimento al gesto di spingere la pila di gettoni (*stack*) al centro del tavolo e significa 'rischiare, puntare tutto'.

sul terreno di gioco di un personaggio morto sul campo (nemico, avversario o compagno). L'apparizione avviene di solito nel medesimo punto della mappa e dopo un periodo di tempo fisso. In tale accezione è frequente anche la variante con il prefisso *re-*, *respawnare*. Sono attestate anche le forme *sponare*, *responare* e *risponare*.

Si segnalano infine alcune voci, proprie del linguaggio videoludico, che sono ormai approdate anche nel gergo della rete, dei social o nel linguaggio giovanile, talvolta mantenendo lo stesso senso, talvolta con uno slittamento di significato rispetto a quello originale:

- *Baitare*: dall'inglese *to bait* 'adescare', *baitare* un avversario o un team nemico significa 'adescarlo', 'attirarlo in una trappola facendo da esca', generalmente fingendo di essere una vittima facile o simulando una situazione di difficoltà: *mi hanno baitato e io ci sono cascato*. Quando invece si parla di *baitare* un'abilità o un effetto, il significato è quello di 'attivarlo': *bisogna quindi stare tutti melee per baitare l'AOE che si espanderà quasi istantaneamente*.

Nel gergo della rete e dei social media, oltre al significato di 'fare da esca', è usato anche con il senso di 'cadere in una trappola, essere fregati' (*Non mi baiti*) o con quello di 'creare polemica' (in questo caso il *bait*, cioè l'esca, è un'affermazione, un'opinione espressa con il solo scopo di scatenare una discussione o di creare polemica).

- *Droppare*: il verbo inglese *to drop* può essere usato sia in modo intransitivo col significato di 'cadere', sia in modo transitivo col significato di 'lasciar cadere'. Nell'ambito del gaming, l'adattamento *droppare* è transitivo e designa l'azione compiuta da un nemico che, morendo, lascia cadere uno o più oggetti, che un giocatore può raccogliere e utilizzare: *il mostro ha droppato la spada; nessun nemico ha droppato la chiave per aprire la porta della zona successiva*. Il verbo *droppare* è usato anche nel caso in cui un giocatore lasci cadere intenzionalmente un oggetto dal proprio inventario^[16] perché inutile o per farlo raccogliere a un alleato. Il sostantivo *drop* indica quindi l'oggetto lasciato a terra da un personaggio (un nemico ucciso o un giocatore). L'oggetto che un giocatore raccoglie dai nemici sconfitti o da un altro personaggio è chiamato invece *loot* 'bottino, malloppo'; il *loot* può essere un oggetto (come un'arma, un equipaggiamento, un accessorio), del denaro o dei materiali. È detto *loot* anche qualsiasi bottino ottenuto nel gioco, come gli oggetti trovati all'interno di scrigni, contenitori e forzieri o le ricompense ricevute per aver completato una

[16] Ciascun personaggio controllato da un giocatore può avere in dotazione un certo numero di oggetti, come denaro, armi, parti dell'armatura, capi di vestiario, accessori (ad esempio anelli o borse), cibo o materiali vari. L'insieme degli oggetti che un giocatore ha a disposizione è detto *inventario*, una sorta di deposito in cui il giocatore può conservare i propri beni; il personaggio può trasportare questi oggetti in borse o sacche e accedere al proprio inventario in qualsiasi momento oppure può accedervi in altro modo, ad esempio, tramite bauli situati in varie zone. Al pari di altre statistiche, anche l'inventario ha una sua capacità, cioè un valore che indica la quantità massima di oggetti immagazzinabili.

data missione. L'azione di 'raccogliere, prendere oggetti' è indicata dal verbo *lootare*, adattamento dell'inglese *to loot* 'razziare, saccheggiare' (sono attestate anche le varianti *lutare* e *luttare*). Per alcuni giocatori la distinzione tra *drop* e *loot*, e tra i verbi *droppare* e *lootare*, non sembra essere sempre chiara, tanto che spesso troviamo il verbo *droppare* col significato di 'raccogliere, prendere' e dunque come sinonimo di *lootare*: *oggi ho killato un comandante brutale e sette specialisti, ma non ho droppato niente*.

Droppare è usato anche al di fuori dell'ambito videoludico con diversi significati ed è probabile che dipenda dal fatto che in inglese il verbo *to drop* ha moltissime accezioni. In ambito musicale, *droppare* è usato in riferimento all'uscita di un nuovo singolo o di un album e significa quindi 'rilasciare, far uscire': *ho droppato il mio ultimo album proprio oggi*. L'inglese prevede questo uso figurato, informale, di *to drop* in riferimento a brani o album musicali, ma anche a videogiochi, podcast e altro. Nel golf si può *droppare una palla*, che equivale a 'rimettere in campo una palla': per droppare correttamente una palla secondo le regole previste, senza cioè ottenere una penalità, la palla deve essere lasciata cadere dalla mano del giocatore ad altezza del ginocchio (fino al 2019 il giocatore doveva invece stare in posizione eretta e con il braccio disteso in orizzontale ad altezza della spalla). In riferimento a film, anime o serie tv *droppare* è usato con il significato di 'abbandonare, interrompere (la visione)', che è uno dei significati del verbo inglese *to drop*: *ho visto i primi quattro episodi, con tutta la buona volontà di cui sono capace, ma poi l'ho droppato*. Sempre in ambito sportivo, è usato nello skate, in cui indica l'azione di 'scendere da una rampa' (*si può droppare da lassù?*) e nel surf, nel quale *droppare un altro surfista* significa 'partire su un'onda su cui un altro surfista sta già surfando', 'prendere un'onda già chiamata da un altro surfista'.

Recentemente il termine è divenuto popolare anche nel gergo dei social. Ad esempio, si sente spesso l'espressione *droppare una foto su Instagram* e, in questo caso, il significato è 'pubblicare, postare', in collegamento all'azione di trascinare e rilasciare l'immagine nella app. Si ha l'uso transitivo e il significato 'lasciar cadere' che *to drop* ha in ambito videoludico. Possono essere droppati foto, video, storie.

- *Stunmare*: deriva da *to stun* 'stordire' e significa 'stordire un avversario', intontire un nemico con determinati attacchi, armi o abilità, rendendolo vulnerabile e inabile ad attaccare e difendersi: *Ho stunnato il nemico. Ora lo pusho*. Nel linguaggio giovanile *stun* e derivati sono usati anche in senso figurato: ad esempio *stunnato* è usato per indicare qualcuno che è 'stordito, stonato' (*Alessio è proprio stunnato*), mentre *stunnare* significa 'stonare, frastornare' (*quella ragazza mi ha stunnato*).
- *Tryhardare*: viene dalla locuzione inglese *try hard* 'mettercela tutta' e significa 'impegnarsi molto per raggiungere la vittoria'. Il *tryhard* è un giocatore che gioca con il massimo impegno, assiduamente, con il solo obiettivo di vincere: *ho tryhardato pesantemente e ho fatto alcune giocate da paura*. Spesso il termine è usato in senso spregiativo per indicare 'qualcuno che prende il gioco troppo seriamente': *hai vinto*

perché sei un tryhard. Nel linguaggio giovanile *trybardare* viene usato con il significato di ‘impegnarsi’: *col covid bhè diciamo che ho dovuto trybardare un pò [sic.] per reggere il ritmo degli esami.* Sono attestate anche le varianti *tragliardare* e *traiardare*.

6. Conclusioni

In questo studio si è cercato di fornire una panoramica generale del linguaggio del gaming online e, pur senza avere alcuna pretesa di esaustività, possiamo ricavarne qualche interessante spunto di riflessione. È indubbio che il gaming costituisca oggi una realtà di grande interesse sia culturale sia economico e rappresenti, come abbiamo detto, non un fenomeno esclusivamente giovanile, ma intergenerazionale. Inevitabilmente anche il linguaggio videoludico diviene un mezzo di comunicazione efficace che supera le barriere intergenerazionali e si pone come punto di contatto tra il mondo degli adolescenti e quello degli adulti. Contatto che dipende da un uso comune del mezzo videoludico, ma soprattutto dall’adozione di un gergo universale e condiviso dall’intera comunità dei giocatori.

Ciò che risulta è una varietà linguistica molto ricca, ma soprattutto dinamica, in continua evoluzione; nonostante, infatti, parte del lessico sia ormai divenuta patrimonio di tutti i giocatori, quello del gaming resta un’entità aperta, innovativa, in costante aggiornamento. Il linguaggio informatico e quello della rete costituiscono, ad esempio, una fonte inesauribile di neoformazioni, che arricchisce continuamente il gergo videoludico. Un’altra fonte neologica che contribuisce a questa vitalità è rappresentata dalle nuove tecnologie e dai nuovi modi di fruizione dei videogiochi, in particolare legati allo streaming e alla condivisione di video.

Oggi, infatti, il linguaggio del gaming trova un’ampia diffusione anche e soprattutto attraverso il parlato, che, affiancandosi a una produzione scritta ormai più consolidata, contribuisce non solo alla circolazione dei tecnicismi videoludici, ma anche alla formazione di nuovi vocaboli.

Bibliografia

- Barbieri 2019 = Simone Barbieri, *Glossario dei videogiochi: la lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Milano, Edizioni Unicopli.
- Bussolino e Quaglino 2014 = Claudia Bussolino, Margherita Quaglino, *La lingua dei MMORPG: prime osservazioni sui glossari in rete*, in Enrico Garavelli, Elina Suomela-Harma (a cura di), *Dal manoscritto al web. Canali e modalità di trasmissione dell’italiano*, Atti del XII Congresso SILFI – Società Internazionale di Linguistica e Filologia Italiana (Helsinki, 18-21 giugno 2012), Firenze, Cesati, pp. 585-594.
- Casula 2009 = Claudio Casula, *I giochi di ruolo on-line fra narrazione e comunicazione testuale: GuildWars e World of Warcraft*, in «Lid’O. Lingua italiana d’oggi», VI, pp. 333-390.
- di Valvasone 2021 = Luisa di Valvasone, *Nuove figure del web tra videogiochi e intrattenimento: streamer*, in «Italiano digitale», XIX, 4, pp. 146-152.
- Francalanci 2018 = Lucia Francalanci, *Il gergo dei giochi di ruolo online*, in «Italiano digitale», VI, 1, pp. 113-124.
- Francalanci 2022 = Lucia Francalanci, *Metaverso: un universo metalinguistico*, in «Italiano digitale», XX, 1, 2022.
- Lucenti e Montanari 2019 = Lorenzo Maria Lucenti, Jacopo Montanari (a cura di), *Bella ci! Piccolo glossario di una lingua sbalconata*, Alghero, Edicions de l’Alguer [1ª ed. 2017].

Maietti 2019 = Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli.

Mosna 2018 = Lorenzo Mosna, *Il videogioco. Storia, forme, linguaggi, generi*, Roma, Dino Audino Editore.

Urraci 2012 = Giovanni Urraci, *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in Marco Gargiulo (a cura di), *L'Italia e i mass-media*, Roma, Aracne, pp. 419-438.

Urraci 2017 = Giovanni Urraci, *Il lessico dei MMORPG. Glossario commentato dei tecnicismi delle comunità videoludiche*, in «Letterature straniere &», 17, 2017, pp. 299-321.

Vocabolari e repertori

Nuovo Devoto-Oli 2022 = Giacomo Devoto, Gian Carlo Oli, Luca Serianni, Maurizio Trifone, *Nuovo Devoto-Oli. Il Vocabolario dell'italiano contemporaneo*, Milano, Mondadori Education.

GRADIT = Tullio De Mauro, *Grande dizionario italiano dell'uso*, Torino, UTET, 1999-2000, 6 voll.; *Nuove parole italiane dell'uso* II, 2007.

GDLI = Salvatore Battaglia, *Grande dizionario della lingua italiana*, Torino, UTET, 1961-2002, 21 voll.; *Supplemento 2009*, a cura di Edoardo Sanguineti, 2008.

Zingarelli 2022 = Nicola Zingarelli, *Lo Zingarelli 2022. Vocabolario della lingua italiana*, a cura di Mario Cannella e di Beata Lazzarini e con la collaborazione di Luciano Canepari et al., Bologna, Zanichelli.

Le giovani parole. Insegnare italiano, oggi

CRISTIANA DE SANTIS

Farai il tuo canto. Cuore. A squarciagola.
Stai quieto ora. Tornerà.
Tornerà la giovane parola.

(M. Gualtieri, *Le giovani parole*, 2015)

1. Parole giovani e giovani parole

Con i versi in epigrafe si chiude una poesia di Mariangela Gualtieri, poeta (come ama essere definita) amata dai giovani, grazie anche alla capacità di arrivare a un vasto pubblico^[1]. Quale sia *la giovane parola* di cui si auspica il ritorno il testo non lo rivela, sfruttando un meccanismo di rimando in avanti (o altrove nel testo) che torna a più riprese nell'omonima raccolta poetica^[2].

Da una nota al testo apprendiamo che il titolo, *Le giovani parole*, è preso in prestito da un verso di un altro poeta contemporaneo, Beppe Salvia, secondo una pratica intertestuale cara alla poeta (Gualtieri 2015: 143). Da un'intervista^[3] scopriamo che all'origine della raccolta c'è un "rito sonoro", un tipo di performance teatrale incentrata sulla tessitura ritmica del discorso che da anni Gualtieri porta in scena con la sua compa-

[1] Dopo la poesia *Nove marzo duemilaventi*, diffusa sul web e diventata virale durante la pandemia, grande risonanza ha avuto la poesia *Bello mondo*, tratta dalla raccolta *Le giovani parole* (Gualtieri 2015) e recitata da Lorenzo Jovanotti sul palco dell'ultimo festival di Sanremo. Testi di Gualtieri sono accolti anche nella raccolta *Poesie da spiaggia*, curata da Jovanotti con Nicola Crocetti (2022).

[2] Riportiamo di seguito il testo nella sua interezza: «Non angustiarti – cuore – se il tuo | udire si interrompe | e non c'è un giorno intero | per l'innesto dei tuoi tamburi | col battito potente universale. | Non angustiarti | se tutti i fiori in colorate grida | appellano l'arsura tua di fiore | senza fiorita – ora. Aspetta | fermo al centro. Avventurato | d'un silenzio muto. Ci sarà | un tempo largo in cui ti rifarai | di questo digiuno e giovani parole | tufferanno senza spine fra le tue righe d'oro | i loro verdi rami, i nidi | le gocce diamantine, i semi, | il coro degli uccelli con il sole. || Saranno tue parole per coloro | che nel dolore, dietro i finestrini, | appoggiano la fronte sulla mano | sopra un treno in ritardo | carico di destini, di gonfi piedi | e gambe. Sguardo perso lontano. | Casa lontano. Lontanissimo il cielo. | Farai il tuo canto. Cuore. A squarciagola. | Stai quieto ora. Tornerà. | Tornerà la giovane parola».

[3] <https://www.tribune.com/arti-performative/teatro-danza/2015/11/le-giovani-parole-conversazione-con-mariangela-gualtieri-teatro-poesia-cinaudi/> (ultima consultazione 10 maggio 2022).

gnia, il Teatro Valdoca. Prima il corpo e la voce, dunque, poi la parola in versi, secondo una dinamica che bisognerebbe sempre riconoscere o ritrovare nel testo poetico, anche quando non nasca dall'esperienza del palcoscenico. *Giovane parola*, non a caso, è la definizione pensata da Gualtieri per la parola poetica: «la poesia è parola inconsumabile, parola che non invecchia e dunque è sempre giovane parola»^[4].

Incomincio da qui per proporre una riflessione sull'italiano da insegnare ai giovani, oggi. Il connubio tra giovani e parole è spesso interpretato in un'altra direzione, suggerita da una diversa collocazione dell'aggettivo: le "parole giovani", ovvero "la lingua dei giovani" – un filone dei nostri studi linguistici, nato negli anni Ottanta del secolo scorso, che ha cercato di definire i contorni di una varietà mobile e ibrida, caratterizzata da elementi gergali e neodialettali, oltre che da una crescente mescolanza con le lingue straniere (l'inglese in particolare) e con le lingue dei nuovi italiani (per una visione di insieme, Cortelazzo 2010, Coveri 2014, Marcato 2016, oltre ai saggi contenuti in questo volume).

Lo sguardo del linguista, attento a cogliere elementi di novità (non solo lessicali) immessi dai giovani nella lingua comune e a valutarne la tenuta nel tempo, può essere utilmente integrato dall'insegnante: una volta superata la diffidenza (o insofferenza) verso gli elementi di rottura e di sperimentazione che ogni generazione porta sul terreno della lingua, sarà possibile analizzarli in classe come soluzioni a bisogni espressivi che hanno una loro storia e fenomenologia^[5]. Al tempo stesso, l'insegnante può convocare i giovani all'incontro con parole (come quelle poetiche) in grado di resistere all'obsolescenza rapida e di farsi spazio nel chiacchiericcio ininterrotto che fa da sfondo alle nostre giornate. Può portare gli strumenti più tecnici a sostegno delle interpretazioni possibili e condividere le risonanze che il testo evoca in un lettore o una lettrice forte di un'educazione letteraria stratificata. Ma senza dimenticare di passare la parola a chi, dai banchi, si pone in ascolto, senza tralasciare di porsi in ascolto a sua volta.

Ascolto delle parole e ascolto dei silenzi: come nel testo poetico, fatto di parole e di accapo, spazi bianchi, pause del respiro che lasciano margini al pensiero. Non è facile rispettare i silenzi della poesia: nel declamarla tendiamo spesso a legare ciò che il verso disgiunge, a correre verso un punto (quando presente). Anche nella relazione educativa è difficile ascoltare i silenzi, non pensarli come vuoti di senso e attenzione, ma come

[4] *Ibidem*. Il concetto di "giovani parole della poesia" torna nel recente volume dedicato all'arte di dire la poesia (Gualtieri 2022: 99) e vi appare tematizzato anche all'interno di un breve brano di prosa poetica: «Essa poesia. Accade sempre ora. Sempre ora. Lo passa il tempo con passo di Musa ed è sempre ora. Mai vecchia, come medusa Turritopsis nutricola che scende sul fondo del mare e lì torna giovane sempre. Nuova com'era. Non si logora. Non passa come gli imperi» (ivi: 47).

[5] Senza addentrarsi nella letteratura specialistica, è possibile trovare nel servizio online di Consulenza Linguistica offerto dall'Accademia della Crusca risposte a quesiti che riguardano espressioni ampiamente diffuse nel linguaggio giovanile: si veda, per esempio, "Da dove vengono, cosa significano e come si usano *sfiga*, *sfigato* e (*che*) *figo/fico*", di Michele Loporcaro (31 marzo 2020): <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/da-dove-vengono-cosa-significano-e-come-si-usano-sfiga-sfigato-e-che-figo/fico/1748> (ultima consultazione 10 maggio 2022).

possibili margini in cui prende forma un pensiero autonomo. Un pensiero che non si compiace della facilità di esprimere subito una propria opinione (magari banale, inopportuna, provocatoria), ma si mette alla prova di fronte alla difficoltà di una parola che convoca e che “resiste” (Nancy 2017), che chiama a un dialogo responsabile, a un’interpretazione capace di dare accesso a un senso possibile.

Proviamo allora, tornando ai versi posti in epigrafe, a incontrarci con gli studenti sul terreno del testo, meglio se portato dalla voce, senza correre alle soluzioni proposte da eventuali letture critiche o commenti autoriali. Chiediamo ai nostri studenti una prima impressione, legata innanzitutto all’ascolto e poi alla visione del testo sulla pagina. Diamo loro la possibilità di declamare a loro volta il testo, di ricostruire il “rito sonoro” da cui è nato, con voce e corpo insieme, passandosi la parola «come se fosse un ritmo»^[6].

Proviamo poi a interrogare insieme il testo. La mia attenzione si sofferma sulla scelta esatta e sulla collocazione delle parole: perché *giovani* e non *antiche*, come spesso ci appaiono le parole in musica della nostra tradizione poetica? Perché *giovani* e non *nuove*, come spesso risultano le parole dei giovani? Quali gli effetti di senso che scaturiscono dall’anteposizione dell’aggettivo nella sequenza *le giovani parole*, associazione inedita di parole per il resto usuali, quasi prosaiche? Quanto la giusta misura del settenario contribuisce alla costruzione di un ritmo così evocativo? Altri potrebbero essere colpiti dalla presenza di una fitta punteggiatura che obbliga a spezzare di continuo il verso: come se il canto posticipato al futuro fosse ora rotto in singhiozzo, o ridotto a un semplice pulsare. Risaltano inoltre i tempi futuri, come segni ostinati di una prospezione, uno sporgersi in avanti che suggella anche il finale del testo: quale potrebbe essere, per chi è giovane davvero, *la giovane parola* evocata a colmare il «silenzio muto» del cuore? Quali “inferenze” il testo ci autorizza a fare? In che modo possiamo, facendo appello alle nostre conoscenze ed esperienze, riempire quello che il testo non dice?

Potrebbe iniziare da queste domande una lezione che, partendo dalla condivisione di quello che si sa, punti ad allargare gli orizzonti linguistici e culturali dei più giovani, interrogando a un tempo le fonti letterarie e quelle lessicografiche per scavare nelle parole e nella loro storia, fatta di usi più e meno memorabili, “collocazioni” stabili o insolite. Potremmo, per esempio, consultare il *Vocabolario della poesia del Novecento* (Savoca 1995) per trovare (alla voce *parola*) altre combinazioni con aggettivi anteposti; potremmo poi confrontare i risultati della ricerca con quelli ottenuti interrogando il *Primo tesoro della lingua letteraria del Novecento* (De Mauro 2007) per cogliere lo specifico poetico rispetto alla dimensione narrativa della parola; potremmo quindi at-

[6] Riprendo qui il titolo di una nota composizione del poeta sperimentale Antonio Porta (1969): uno “spartito di parole” diviso in 9 movimenti, composto di versi brevi e irrelati scritti su colonne affiancate, pensato per una lettura ritmata a più voci, aperta a vari ordini possibili. Una lettura, affidata ogni volta all’improvvisazione, che sarebbe utile proporre in classe proprio per cercare una sintonia che viene dall’ascolto reciproco, dal rimbalzo di parole, dalla percussione degli accenti. Un esperimento analogo potrebbe essere tentato con materiale diverso, proveniente dalla tradizione popolare (come i contrasti in ottava rima) o dalle esperienze musicali più recenti (come il *battle rap*).

tingere a un *Dizionario delle collocazioni* (Tiberii 2012) per valutare l'eventuale scarto nelle scelte aggettivali rispetto alla lingua comune. Daremmo così inizio a un viaggio nel lessico, nelle relazioni tra parole che rendono viva e creativa la lingua, anche quando rimaniamo nei territori del vocabolario di base dell'italiano (De Mauro 1980/2019), in quello strato comune e condiviso cui appartengono nomi come *parola*, *cuore* e *canto*, aggettivi come *giovane* e *quieto*, verbi come *tornare*. Chi vorrà potrà anche andare più indietro, all'etimologia o alla storia di parole che formano l'ossatura del nostro parlare quotidiano: scoprire la *parabola* che si nasconde dietro la *parola*, incontrare le vecchie forme di *giovane* (*giovine*, come l'Italia al suo nascere), capire le ragioni della diversa trascrizione di uno stesso suono all'inizio delle parole *cuore* e *quieto*. Gli scaffali digitali e la stazione lessicografica dell'Accademia della Crusca, accessibili tramite il Portale web, si rivelano da questo punto di vista una risorsa ricchissima, che amplia le direzioni possibili di scoperta in diacronia e in sincronia, attraverso le diverse varietà di lingua. Gli esempi d'uso e le concordanze prodotte dai programmi di interrogazione testuale consentono infatti di mettere in luce sia le differenze di frequenza di una stessa parola in vari tipi di testi, sia le diverse costruzioni associate a una stessa parola.

Partirei da qui, da questi scaffali virtuali, per riproporre un'idea di scuola come luogo di ascolto e di confronto, di interrogazione e di ricerca condivisa, in cui si venga stimolati a conoscere e ad appropriarsi di strumenti digitali pensati per una consultazione autonoma e immediata, ma si venga anche guidati a un uso critico, responsabile ed efficace delle fonti disponibili^[7]. Per scoprire insieme le potenzialità di una lingua viva, non museificata, che conosciamo già ma che non abbiamo finito di esplorare; per ritrovare le condizioni del valore di una lingua comune che può ancora aspirare a essere strumento di emancipazione nell'ambito di un'educazione linguistica attiva e democratica; per ritrovare insieme la felicità che deriva dal vedere e comprendere insieme le ragioni della bellezza. Si tratta di costruire quella "comunità interpretante" alla quale ci hanno richiamato studiosi come Adriano Colombo e Guido Armellini, nella quale l'insegnante «non è più custode di valori o specialista di procedure, ma animatore e guida al confronto fra le interpretazioni» (Colombo 2021: 264). Un confronto dialogico favorito dai testi di poesia contemporanea, «in cui il nucleo dei significati intersoggettivamente certi è tanto labile che la comprensione tende a essere assorbita dall'interpretazione» (Armellini 2008: 133).

D'altra parte, «nel quadro del dialogo interpretativo, che mette l'insegnante in posizione di ascolto, diventa meno difficile cercare di mettere in comunicazione i diversi universi culturali ed estetici di cui l'insegnante e gli studenti sono portatori» (Colombo 2021: 264), e si contribuisce a ridurre quella sensazione di sordità ed estraneità ai testi e ai valori letterari proposti dalla scuola, lontani dai riferimenti della cultura di massa in cui i giovani appaiono immersi.

[7] Lasciamo qui da parte quei filoni della linguistica educativa dedicati all'*e-learning*, al *mobile-learning*, alla *gamification* e ad altri metodi e strumenti che sfruttano le tecnologie e l'ambiente digitale per rendere più "amichevole" e accattivante la didattica dell'italiano (per una panoramica, Fiorentino e Bruni 2013; Viale 2018).

Perché la cultura “alta” non diventi una cultura “altra” si potrà tentare anche un avvicinamento su quel terreno dei nuovi linguaggi in cui trovano espressione oggi il bisogno di poeticità o di narratività dei più giovani, dalle canzoni alle serie televisive e ai fumetti^[8]. Qualunque sia il testo scelto, l’importante sarà mantenere l’attenzione sulla materialità del testo e attribuire una nuova centralità al ruolo di interpreti degli studenti, arrivando a concepire la lezione come un esercizio di costruzione condivisa di percorsi.

2. Una “grande bellezza”: tra letteratura e lingua

Nell’itinerario fin qui delineato acquista grande importanza il rapporto dialettico tra educazione linguistica e letteraria, che trovano sul testo il loro terreno di incontro: se la frequentazione dei testi letterari nutre la ricchezza e la creatività linguistica (Lavinio 2021), la riflessione linguistica può e deve continuare a fornire chiavi di accesso alle strutture testuali viste nella loro stratificazione e complessità. Non solo: può indicarci strumenti di analisi che ci permettano di leggere la nostra storia culturale in modo critico.

Prendiamo come esempio lo stereotipo della “grande bellezza” (Patota 2015 e 2019) dell’italiano, che nasce sicuramente dalla straordinaria ricchezza del patrimonio artistico: dalla grande letteratura che ha posto le basi di una lingua di tradizione scritta, dalle arti figurative che ha saputo ispirare, dalla musica che ha contribuito a rendere memorabile (pensiamo alle arie delle grandi opere, o alla notazione del tempo nella musica classica).

Ci sono tuttavia alcune caratteristiche intrinseche della lingua che, sia pure sotto forma di mere «interferenze emotive» (Moro 2019), possono avere alimentato il mito dell’italiano come l’italiano lingua esteticamente piacevole? Come mai «l’italiano è stato qualificato di volta in volta come armonioso, delicato, dolce, elegante, fluido, gentile, gradevole, grazioso, liscio, melodico, piacevole, seducente» dai viaggiatori stranieri a partire dal Rinascimento (Stammerjohann 2013: 269) e ancora oggi è alle sue qualità estetiche che si fa appello per difenderne l’integrità (si vedano per esempio Marazzini 2018 e Jossa 2018)? È possibile individuare tratti musicali intrinseci alla lingua che parliamo, posto che l’«involucro sonoro» è l’aspetto che maggiormente influenza i giudizi di valore estetico basati su uno spontaneo «sentimento della lingua» (Yaguello 1988: 138)? Si potrà a questo punto riflettere sulle caratteristiche di un sistema linguistico «in cui la vocale – cioè il fonema per definizione cantabile, suscettibile di essere articolato in più note diverse – è molto importante» (Serianni 2019: 116), che presenta «un’armonica alternanza fra consonanti e vocali, [...] non ha suoni articolati profondamente a livello di ugola e di laringe, ha una prosodia molto varia e [...] si serve del fenomeno del “legato” per eliminare i confini di parola nella catena parlata» (Diadori 2020: 136).

[8] Pur concepiti come prodotti di consumo, questi oggetti «soddisfano bisogni di immaginario, sollecitano una fruizione estetica omologa alle funzioni da sempre affidate alla letteratura, né sono privi di una propria elaborazione formale; e spesso si rifanno, nei temi e nelle forme, a modelli di ascendenza letteraria “alta”, per quanto degradati» (Colombo 2021: 247). Si vedano, a tal proposito, i saggi contenuti in questo stesso volume.

Una discussione aperta al confronto con altre lingue, parlate o studiate all'interno della classe, potrà arricchire il dibattito e contribuire a relativizzare il nucleo di verità che abbiamo isolato all'interno dello stereotipo. Potremo quindi chiederci in che modo è possibile far emergere la qualità fonica della nostra lingua in classe. Una via è sicuramente quella di affidare il testo (cominciando con quello poetico, il testo musicale per eccellenza) alla voce, che è «corpo del linguaggio» (Albano Leoni 2022); di vivificarlo grazie alla presenza e alla testimonianza di chi, come l'insegnante, si fa mediatore delle parole, unendo alla propria capacità di lettura la disponibilità ad accogliere altre voci.

Il passo successivo potrà consistere nel riflettere sul fatto che «le lingue non sono soltanto arrangiamenti di suoni: sono anche geniali dispositivi di produzione di significati per mezzo di forme soggette a regole e ordinate all'interno di frasi» (Hagège 2009: 10). Questa dimensione combinatoria della lingua sembra sottrarsi a un'associazione facile con il concetto di bellezza, come pure a un'identificazione immediata con criteri di accessibilità e gradimento diffuso. Semmai, in questo caso, lo stereotipo associa l'italiano a una complessità grammaticale e a una ridondanza di forme più spesso sentite come ingombro che come ricchezza (pensiamo, per fare un esempio, ai paradigmi verbali o all'incidenza delle marche di genere nella flessione delle parti nominali del discorso).

Come nel caso della poesia, ci troviamo di fronte a un sapere – quello grammaticale – che oppone resistenza, che fa attrito: sia perché sottopone la creatività individuale e la libertà espressiva al vincolo della regola, sia perché impone un ripensamento dei metodi e delle pratiche didattiche: di fronte alla complessità dobbiamo sviluppare un atteggiamento di consapevolezza e responsabilità.

Qui l'esigenza è quella di adottare un approccio ragionato, che solleciti la capacità implicita di riflettere sui fatti di lingua e consenta di uscire dalla tendenza al logicismo, dall'ossessione tassonomica, dalle equazioni ingenuie tra lingua e realtà: quelle che ci portano, per esempio, a pretendere di classificare i tipi di complementi nell'analisi logica o i tipi di frasi nell'analisi del periodo guardando ai contenuti concettuali prima che alle funzioni, e senza ammettere zone di dubbio o di ambiguità. Da questo punto di vista, dovremmo impegnarci a promuovere un approccio diverso da quello tramandato dalle pratiche scolastiche tradizionali, che hanno trasmesso a generazioni di studenti una disaffezione (quando non un'avversione) verso la grammatica, concepita come regesto di definizioni, paradigmi, regole ed eccezioni, all'interno del quale muoversi con destrezza al solo scopo di classificare a vista oggetti grammaticali (parole, frasi), partendo da una pretesa biunivocità di corrispondenza tra forme ed etichette disponibili. Ragionare sulla grammatica^[9] vuol dire, invece, confrontare dati e confrontarsi

[9] Con “grammatica ragionata” o “ragionevole” si fa riferimento a una tradizione che risale alla pubblicazione della *Grammaire de Port-Royal* (1660), frutto della collaborazione tra il grammatico Claude Lancelot e il filosofo Antoine Arnauld, considerata il punto di partenza delle moderne scienze del linguaggio. Come scrivevano nella *Prefazione* i due autori, l'intento dell'opera non era quello di descrivere il buon uso di una lingua ma quello di sforzarsi di «penetrarne le ragioni e di fare secondo scienza ciò che gli altri fanno solo per abitudine». Questo filone di grammatica filosofica ha conosciuto un grande sviluppo nelle grammatiche pedagogiche del XIX secolo, che si ponevano

con essi, arrivare a isolare le regolarità, cercare di capire le funzioni cui sono destinate certe forme, tenendo conto della natura relazionale degli oggetti di studio. E tornare al testo forti di questa consapevolezza, pronti a cogliere i nessi tra le parole per ritrovare le piste del senso.

Anche quando la parola appare staccata sulla pagina (è il caso del nome *Cuore* o del verbo *Tornerà*, isolati tra due punti fermi nei versi posti in epigrafe), essa è correlata ad altre parole in una fitta rete di relazioni, grammaticali e testuali, metriche e retoriche. Possedere una terminologia metalinguistica, per quanto leggera, ci aiuterà a riallacciare i fili: che si tratti di recuperare un soggetto ellittico, seguendo le tracce dell'accordo e i movimenti testuali, o di immaginare un referente del nome (*la giovane parola*), affidandosi al pensiero coerente che interroga il nostro vissuto. Ma ci riusciremo solo se avremo sviluppato il riflesso di ragionare sulla lingua per ricostruire i messaggi nella loro interezza, cogliendo subito i rapporti che collegano le parole in unità formali e di significato più ampie, destinate di volta in volta a dare forma a un pensiero, comunicare un'informazione, esprimere un sentimento, persuadere l'altro, produrre bellezza.

Una grammatica ragionata, infatti, non è solo uno strumento per capire meglio e dall'interno le *regole* di una lingua, messe a confronto con quelle di altre lingue: è anche uno strumento che ci aiuta a ricostruire ogni volta le ragioni delle *scelte*^[10], e non solo quelle di stile che incontriamo nei testi letterari (come la sintassi franta dei versi di Mariangela Gualtieri). Pensiamo, per esempio, alle forme discorsive più familiari ai giovani, come la scrittura breve e frammentaria mediata dal web, che vive di impliciti e di rimandi ad altre parole (facilmente recuperabili da altri partecipanti alla situazione comunicativa grazie ai sistemi di etichettatura e citazione) nonché dell'integrazione della parte verbale con la dimensione visiva, iconica, musicale (Pistolesi 2022). Potremmo, per esempio, chiederci quale aspetto prenderebbero i versi citati se fossero trasformati in un breve *tweet*, in cui il cuore può diventare una *emoji* e il punto fermo tenderà magari a essere evitato per il suo carattere perentorio e sostituito da altri segni di punteggiatura enfatici.

Questo salto da un genere discorsivo all'altro non deve spaventarci: sia perché i moderni mezzi di comunicazione hanno reso estremamente permeabili i diversi linguaggi, sia perché fa parte dei nostri compiti di insegnanti (anche in ottica di educazione alla cittadinanza) abituarci e abituare alla flessibilità degli usi. Saper usare bene una lingua vuol dire infatti sapersi muovere agilmente al suo interno, conoscendone la ricchezza di risorse. Del resto, in ogni lingua (e a maggior ragione in una lingua di lunga tradizione come la nostra), possiamo dire una stessa cosa in più modi e la competenza linguistica non si arricchisce solo aggiungendo parole al nostro vocabolario, ma espandendo le

l'obiettivo di «far riflettere l'alunno su ciò che sa anziché insegnargli la propria lingua» – come scriveva Carlo Antonio Vanzon, autore di una *Grammatica ragionata della lingua italiana* (1828). Queste pratiche sono alla base di moderni approcci didattici come gli “esperimenti grammaticali” (Lo Duca 2004) e di opere descrittive come De Santis e Prandi (2020).

^[10] Per la distinzione tra una grammatica delle regole e una grammatica delle scelte si rimanda a Prandi (2006).

reti semantiche, imparando a dominare costruzioni sintattiche più e meno complesse, adattandole alle diverse situazioni comunicative (dall’informalità della comunicazione personale alla formalità di quella istituzionale) e alle regole specifiche dei generi testuali (dalla “elasticità” dei testi più aperti all’interpretazione, come una poesia, alla “rigidità” del testo di legge)^[11].

3. Norma e usi della lingua

La scuola è anche il luogo in cui si diventa consapevoli della pressione normativa cui la lingua, in particolare quella scritta, è stata sottoposta nel tempo perché raggiungesse e mantenesse uno standard condiviso, e in cui si può discutere di come questo standard si sia finora modificato per effetto di movimenti lenti e inconsci (Renzi 2012) e di come possa ancora modificarsi in seguito a fattori esterni (quali la pressione di altre lingue o la volontà di modellizzare gli usi perché siano conformi a regole invalse all’interno di comunità ristrette). Un esempio efficace, in tal senso, è offerto dal sistema italiano dei pronomi personali, che presenta una complessità intrinseca legata alla presenza di forme differenziate sulla base di molteplici opposizioni semantiche (animato/inanimato, femminile/maschile, singolare/plurale), fonosintattiche (monosillabi/plurisillabi, tonici/clitici), sintattiche (funzione soggetto/complemento) e testuali (forme deittiche/anaforiche, posizione marcata/non marcata); una stratificazione storica che vede affiancate forme uscite dall’uso (come *ella*) e forme che si espandono a spese di altre (come la forma soggetto *lui* rispetto a *egli* o la forma unica *loro* a spese delle forme differenziate rispetto al genere *essi/esse*); una variabilità di situazioni discorsive che rendono pertinenti scelte diverse (*noi* inclusivo/esclusivo, *tu* confidenziale/*lei* cortesia e così via)^[12]. Gli studenti, per parte loro, potranno portare testimonianze di nuovi usi pronominali (come *loro* soggetto usato al singolare come forma non marcata rispetto al genere, sul modello dell’inglese *they*) promossi e diffusi dalle comunità di militanti per i diritti civili come forme “neutre”.

Anche a partire da questi esempi possiamo chiederci se il canale scritto sia ancora da considerare come il luogo in cui, una volta passati al setaccio, acquistano legittimità i tratti informali emersi nella comunicazione orale, o se si sia trasformato in un nuovo motore del cambiamento linguistico (Antonelli 2019: 13), come sembrerebbero indicare le pratiche sociali “mutanti” invalse sul web (Alfieri 2017).

[11] Per la distinzione, corredata di esempi testuali, si rimanda a Sabatini 2016 e a Sabatini e Camodeca 2022.

[12] La ricchezza e varietà di forme pronominali può essere verificata anche in un testo appartenente alla tradizione letteraria come il romanzo manzoniano che, oltre a offrire esempi moderni di pronomi *lui/lei/loro* in funzione di soggetto, ci permette, ad esempio, di osservare l’evoluzione storica e sociale e l’uso espressivo dei pronomi di cortesia *tu/lei/voi*. A questi temi sono dedicate risposte di linguisti (Francesco Sabatini, Luca Serianni e altri) pubblicate sul foglio «La Crusca per voi», reperibili in una ricca sezione del Portale dell’Accademia, Crusca Scuola (<https://www.cruscascuola.it/>), che offre proposte di formazione per insegnanti e materiali didattici per i vari ordini di scuola e presenta attività realizzate in classe su temi di educazione linguistica.

Una domanda più impegnativa, ma non eludibile per l'insegnante, è quella relativa al cosiddetto "standard scolastico", quella varietà tendenzialmente omogenea (o resa tale ad arte) di italiano considerata garanzia di espressione corretta. Di fronte alla parcellizzazione degli usi scritti cui i giovani sono esposti e di cui i media sociali sono specchio, dove cogliere un modello condiviso di "buon italiano scritto", chiaro ed efficace, lontano dagli eccessi aulicizzanti e burocratici ma chiaramente riconoscibile come varietà alta? Ammesso che riusciamo a catturare questa "odorosa pantera", possiamo ancora proporla come strumento di emancipazione individuale e sociale, in linea con le esperienze di pedagogia democratica degli anni Settanta? O l'emancipazione passa oggi piuttosto per l'individualizzazione degli usi linguistici e la rivendicazione della trasgressione della norma come strumento politico per combattere la discriminazione?

Una questione, quest'ultima, che sta a cuore a molti giovani, più sensibili alle discussioni sulla correttezza sociale dell'uso della lingua che ai dubbi sulla correttezza grammaticale ("si dice o non si dice?"), attratti inoltre dalle nuove questioni linguistiche che toccano i temi del rispetto delle diverse identità o comunità minoritarie, come mostra il seguito avuto dai dibattiti intorno al cosiddetto "italiano inclusivo" (sulla questione rimando a Giusti 2021 e De Santis 2022).

D'altra parte, senza cedere a visioni apocalittiche, non possiamo non rilevare che la tendenza a sovrapporre «contesti situazionali nella coscienza e nella percezione comunicativa dei giovani comporta una duplice conseguenza nelle loro produzioni discorsive: confusione e ibridazione delle tipologie testuali, e commutazione di registri stilistico-lessicali» (Alfieri 2017: 93). Questa caduta generazionale delle competenze diafasiche, sia a livello orale che scritto, va collocata sullo sfondo di un quadro sociolinguistico che vede una progressiva disarticolazione dell'insieme delle varietà^[13]. Siamo evidentemente arrivati un punto di crisi, in cui la lingua monolitica della tradizione scolastica *d'antan* deve imparare a ripensarsi e risituarsi di fronte a una destandardizzazione della quale dobbiamo prendere atto per evitare di irrigidire la contrapposizione tra un 'noi' e un 'loro'.

All'insegnante spetta un ruolo complesso e delicato: non tanto e non più di "guardiano" della norma condivisa, pronto a censurare ogni deviazione, ma di "giardiniere" della lingua, capace di rimanere "sul campo", di dissodarlo e prepararlo a nuove seminazioni, isolando il nucleo comune e stabile nel tempo e mostrandosi attento alle nuove fioriture: alle tante e diverse forme linguistiche cui i più giovani ricorrono per esprimere le culture in cui si riconoscono – culture fatte di appartenenze molteplici (di genere, etniche, religiose, politiche, musicali), rese pertinenti e rinegoziate nei diversi contesti

^[13] Sarà utile in tal senso osservare il cambio di prospettiva di una certa sociolinguistica finora impegnata a individuare nella lingua un fascio o un *continuum* di varietà (rispetto alle quali la norma scolastica agirebbe da filtro, affermando le ragioni di uno standard basato sulla selezione di tratti linguistici) e oggi più interessata a decostruire l'idea di una "lingua-monumento" (Canut 2021) rigidamente insegnabile, in nome di una visione più mobile della lingua, intesa come insieme di pratiche discorsive messe in atto dai parlanti.

di interazione (reali e virtuali). Occorre un'attenzione partecipe, di chi non rinuncia al compito di fornire ai giovani gli strumenti per divenire consapevoli dei propri usi, accompagnandoli verso forme testuali più differenziate, ricche e complesse, sia in produzione sia in ricezione.

Un equilibrio difficile da raggiungere all'interno di un panorama mutevole, ma nel quale si gioca la possibilità di continuare a insegnare quella lingua intesa come "bene comune" cui ci richiama il dettato costituzionale: una lingua condivisa, che ci fa uguali e ci legittima come parlanti in grado di intervenire responsabilmente e di partecipare attivamente alla vita comunitaria; una lingua che dobbiamo vivificare, sentire di poter abitare per abitare il mondo.

Prima ancora di insegnare la lingua, del resto, la scuola che vogliamo – intesa come spazio sociale autentico di scambio e di confronto basato sul dialogo – dovrebbe contribuire a riattivare nei giovani l'interesse, l'attenzione e la cura per le parole: per aiutarli a maturare le proprie opinioni muovendosi criticamente tra flussi di informazioni contraddittorie, uscendo dagli spazi specchianti che tendono a rafforzare le proprie convinzioni, imparando a risolvere responsabilmente il dissenso e a gestire il discorso polemico entro i confini del dibattito democratico (Amossy 2018).

4. L'italiano tra le altre lingue

Se riduciamo l'analisi degli effetti di una lingua alla sua efficacia comunicativa e "spendibilità" sul mercato del lavoro, l'italiano risulta chiaramente insidiato dall'inglese, non solo come lingua veicolare e come lingua della scienza a livello internazionale, ma in misura sempre maggiore come lingua di insegnamento, almeno nel segmento superiore dell'istruzione italiana. La ricerca di distinzione e prestigio che caratterizza nella lingua comune il ricorso agli anglicismi, magari accompagnata da una volontà di sprovincializzazione, lascia nei più giovani lo spazio a una familiarità con l'inglese, vissuto come lingua dell'aggregazione virtuale oltre che della condivisione musicale, aliena da connotazioni ideologiche e preoccupazioni puristiche. Un arricchimento, certo, ma anche un rischio, dal momento che le politiche linguistiche di promozione dell'inglese tendono a lasciar fuori due dimensioni importanti per la crescita di ogni persona: «quella della socializzazione di media dimensione e quella del mondo interiore individuale» (Sabatini 2017: 10). Da un lato la proiezione verso un mondo globalizzato rischia di allentare le relazioni con le comunità territoriali di appartenenza e con le istituzioni più vicine; dall'altro, il primato attribuito agli interessi economici legati al mercato (anche delle lingue) rischia di sacrificare la dimensione della creatività intellettuale, oltre che l'espressione affettiva affidata alla lingua madre (su cui insistono Beccaria e Graziosi 2015).

«Per imparare bene e attivamente (cioè in modo non meramente passivo) qualcosa in una certa lingua, bisogna pensare in quella lingua» (Coletti 2012: 3) – considerazioni importanti, queste, per chi lavora in classe, all'interno cioè di comunità che dovrebbero promuovere la soggettivazione della parola attraverso l'agire e il pensare insieme, prima ancora che la neutralizzazione del vissuto e l'interiorizzazione della logica di competizione individuale attraverso la corsa al CLIL (l'apprendimento integrato

dell'inglese in alcune discipline delle scuole secondarie), e al possesso di certificazioni di competenze linguistiche.

La crescita delle competenze in lingue diverse non dovrebbe portare a una svalutazione dello studio dell'italiano né a una riduzione degli spazi delle lingue di minoranza, ma a una crescita complessiva delle risorse espressive e della capacità di intercomprensione in tutti i contesti educativi in cui l'italiano è "lingua di contatto". Questa prospettiva, che vede l'italiano entrare in relazione con altre lingue nella competenza dello studente e all'interno dei percorsi educativi, viene da tempo sperimentata nei segmenti inferiori della scolarità sotto forma di quella che oggi viene chiamata "didattica plurilingue": un approccio all'insegnamento-apprendimento che coinvolge più di una varietà linguistica e culturale (Candelier et alii, 2012).

Almeno a partire dagli anni Settanta del secolo scorso, l'impegno della pedagogia linguistica democratica in Italia è stato quello di ampliare il repertorio espressivo degli apprendenti arrivando a una padronanza più matura e consapevole dell'italiano e delle sue varietà, a partire da quelle regionali, che costituiscono la realtà più vitale nel nostro territorio e nella nostra tradizione linguistica (GISCEL 1975). Nelle regioni italiane in cui sono presenti minoranze linguistiche storiche, l'integrazione tra diverse lingue territoriali nella realtà scolastica ha già avviato un processo di sviluppo di metodi glottodidattici adeguati alla crescita in un ambiente plurilingue. Oggi la sfida della valorizzazione dei repertori linguistici degli studenti è quella di incorporare nella didattica tutte le lingue presenti in classe: non solo le diverse lingue di studio, ma quelle portate in aula dagli studenti con *background* migratorio (che costituiscono il 10% della popolazione scolastica) e dai nuovi italiani con competenze plurilingui. Non si tratta, ovviamente, di conoscere tutte le tessere che compongono il mosaico linguistico della classe, ma di aprirsi alla conoscenza dei tipi di lingue rappresentate nella propria comunità educativa (Gianollo, Fiorentini, Grandi 2020) per avviare proposte utili al riconoscimento della presenza e della legittimità delle "lingue di casa". Codici diversi, spesso molto lontani dall'italiano e considerati poco vantaggiosi sul "mercato delle lingue", possono diventare così risorse anziché ostacoli: sia per gli studenti non italofoeni che ne sono portatori, sia per i nativi italofoeni, incoraggiati a riflettere sulla propria lingua messa a confronto con altre, a sfruttare le proprie competenze spontanee, sviluppando interesse per l'apprendimento linguistico e apertura culturale.

D'altra parte, sarebbe miope ignorare il calore e il colore che viene attribuito alla nostra lingua (nonostante il numero limitato dei parlanti a livello mondiale) dai neoitaliani che scelgono di adottare l'italiano come lingua letteraria o della canzone (si vedano i contributi in questo volume), come pure il valore economico del modello culturale sotteso a una lingua come l'italiano, che mostra ancora un'alta attrattività ed esportabilità trainata da settori come il turismo, l'arte, la musica lirica, la moda e il design industriale, l'enogastronomia: aree della creatività italiana fortemente pubblicizzate, o comunque mediatizzate, come rappresentative e dunque pervasive nell'immaginario comune.

La promozione dello studio dell'italiano all'estero, affidata a Istituti Culturali e Scuole italiane, alla Società Dante Alighieri, alle numerose Università che ospitano in-

segnamenti di lingua e letteratura italiana e ad altre istituzioni ed associazioni, costituisce un territorio ampio e ricco di offerte per l'apprendimento dell'italiano come lingua non materna. D'altra parte, in ambito italiano, l'offerta glottodidattica si è ampliata a tutti i livelli, come mostra l'offerta formativa delle Università (con master e titoli di specializzazione dedicati all'italiano L2), l'apertura di una classe di concorso dedicata (A 23) per il reclutamento di insegnanti di potenziamento esperti nella prima e seconda alfabetizzazione di discenti stranieri in età scolare, la sempre più ricca offerta editoriale di manuali pensati per l'apprendimento dell'italiano ai vari livelli del *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue* (QCER 2021).

A livello metodologico, nuovi approcci hanno sostituito il tradizionale metodo grammaticale-traduttivo: il sempre più diffuso approccio comunicativo è oggi integrato con l'approccio ludico e con quello umanistico-affettivo, in una consapevole costruzione di percorsi didattici mirati a sviluppare le diverse abilità (produzione, comprensione, interazione e mediazione) a livello scritto e orale, per tipi di discenti con bisogni diversi (per una visione di insieme si rimanda a Diadori, Semplici, Troncarelli 2020). D'altra parte, nell'insegnamento-apprendimento dell'italiano come lingua seconda o lingua straniera, la dimensione linguistica appare sempre più strettamente intrecciata con quella culturale: accanto allo studio del sistema linguistico e delle pratiche comunicative, si amplia il riferimento ai valori, ai modelli di comportamento, ai rituali e agli oggetti simbolici condivisi da una comunità^[14].

Chi non si fosse mai affacciato su questa dimensione dello studio dell'italiano come lingua "altra", veicolo di cultura tra tradizione e innovazione, potrebbe partire da un prezioso strumento messo a disposizione dall'Accademia della Crusca: si tratta di VIVIT (<https://www.viv-it.org/>), una banca dati multimediale pensata per "vivere" e far vivere l'italiano come "lingua d'origine", scritta e parlata anche al di fuori dei confini nazionali, con una ricca offerta di materiali didattici e informativi (raccolti in sezioni

^[14] Un repertorio di *realia*, ovvero oggetti connotati da significati specifici, è offerto nel volume *Italianità* (Iacchetti 2008), che presenta una gamma di colori, odori, sapori, melodie, icone e marchi commerciali a carattere sovregionale, riconoscibili per ogni italiano, con un gustoso intermezzo sulle *Frasei dei film di Fantozzi*: «Dal punto di vista della lingua Villaggio supera tutti quegli autori, da Testori a Camilleri, che hanno sottolineato le divisioni della nazione, usando a vari livelli l'italiano regionale [...]. Nelle situazioni ufficiali o quando la lingua si fa scrittura, Fantozzi ruba le frasi involute, le pomposità, gli ablativi assoluti al più contorto linguaggio di denuncia di furto [...]. Nei racconti delle proprie disavventure, Fantozzi ruba la prosopopea, le tensioni dei troppi aggettivi e le metafore fiorite proprie di certa narrativa epica da scuola media, rielaborata dagli articoli celebrativi della Gazzetta dello Sport [...]. Ma sono soprattutto gli errori grammaticali a rispecchiare l'italianità della lingua del ragioniere [...]. Vada, facci e dichi sono oggi più unificatori di qualsiasi panno risciacquato in Arno» (Labranca 2008: 35). Repertori di parole che raccontano frammenti di storia, moda, costumi e comportamenti degli italiani sono *Itabulario*, che raccoglie 150 parole scelte in continuità storica in occasione dell'anniversario dell'Unità d'Italia (Arcangeli 2011) e la raccolta di 100 parole-bandiera della nostra storia culturale allestita da Beccaria (2014). Si veda anche la collana del Mulino "Parole nostre", dedicata a parole italiane diffuse nel mondo: *bravo* (Patota 2016), *pizza* (D'Achille 2017), *ciao* (De Blasi 2018).

dedicate a lingua, arte teatro e letteratura, società e costume, radio e tv) utili anche per l'apprendimento dell'italiano come lingua seconda o straniera. Sul sito è inoltre consultabile un dizionario di italianismi (parole italiane diffuse all'estero) che apre una finestra sulle tracce lasciate dalla nostra lingua in alcuni ambiti della vita materiale e della vitalità culturale di altri popoli^[15].

5. In conclusione

Vorrei concludere ribadendo l'importanza di rimettere al centro la relazione tra l'insegnante e i ragazzi, intesi non come portatori di un "italiano selvaggio", ma come agenti dell'innovazione linguistica: un'innovazione di cui sono parte e della quale devono rendersi consapevoli per imparare a gestire in modo responsabile le proprie risorse comunicative ed essere invogliati a estenderle, in ampiezza e profondità.

Fondamentale, per l'insegnante, una conoscenza solida del sistema linguistico, basata su descrizioni scientificamente fondate e aggiornate, aperta a una visione più mobile della norma e adeguata al confronto interlinguistico, insieme a una padronanza di metodologie didattiche efficaci a sostenere la motivazione ad apprendere.

Da questo punto di vista, sarà utile all'insegnante di italiano come lingua prima guardare all'esperienza dell'insegnante di italiano come lingua seconda (come implicitamente suggerito da Balboni 2017): perché impari ad ascoltare e rispettare i silenzi dell'apprendente, a considerare gli errori in un'ottica evolutiva, a commisurare l'insegnamento ai bisogni educativi reali degli apprendenti, distinguendo la competenza comunicativa di base dalle operazioni più complesse sulla lingua, sviluppando sillabi e pratiche efficaci adeguati allo sviluppo delle abilità linguistiche, immergendosi con gli allievi nella complessità delle strutture e del vocabolario, puntando ad aprire spazi per il ragionamento autonomo, risvegliando il desiderio di imparare a partire da quel poco o tanto che si sa per espanderlo, giorno dopo giorno.

Bibliografia

- Albano Leoni 2022 = Federico Albano Leoni, *Voce. Il corpo del linguaggio*, Roma, Carocci.
 Alfieri 2017 = Gabriella Alfieri, *Lo stile mutante degli stiliti del web. è possibile una rifunzionalizzazione euristica e didattica?*, in «Lingue e culture dei media», 1, 1, pp. 91-125.
 Amossy 2018 = Ruth Amossy, *Elogio della polemica*, trad. it. di S. Amadori, Milano, Mimesis (ed. orig. 2014).
 Antonelli 2019 = Giuseppe Antonelli, *Parlare, scrivere, digitare*, in Luca Serianni, *L'italiano. Parlare, scrivere, digitare*, Roma, Treccani, pp. 7-29.
 Arcangeli 2011 = Massimo Arcangeli (a cura di), *Itabolario. L'Italia unita in 150 parole*, Roma, Carocci.
 Balboni 2017 = Paolo E. Balboni, *Perché insegnare l'italiano ai ragazzi italiani. E come*, Venezia, Marsilio.
 Beccaria 2014 = Gian Luigi Beccaria, *L'italiano in 100 parole*, Milano, Rizzoli.

^[15] Un progetto di più ampio respiro, sempre legato all'iniziativa dell'Accademia della Crusca, è quello dell'OIM, Osservatorio degli Italianismi nel Mondo (<https://www.italianismi.org/>). Speculare a questo progetto è l'attività del Gruppo INCIPIT, attivo presso l'Accademia e impegnato a monitorare l'ingresso di forestierismi in italiano, impiegati in ambiti chiave della vita sociale e civile, suggerendo alternative in ottica di trasparenza e accessibilità linguistica.

- Beccaria e Graziosi 2015 = Gian Luigi Beccaria e Andrea Graziosi, *Lingua madre. Italiano e inglese nel mondo globale*, Bologna, il Mulino.
- Candelier et alii 2012 = Michel Candelier et alii (a cura di) *FREPA/CARAP. Un quadro di riferimento per gli approcci plurali alle lingue e alle culture*, Strasbourg-Graz, Consiglio d'Europa – European Centre for Modern Languages.
- Canut 2021 = Cécile Canut, *Langue*, Paris, Anamosa.
- Coletti 2012 = Vittorio Coletti, *Se la comunità non capisce la lezione*, in Nicoletta Maraschio, Domenico De Martino (a cura di), *Fuori l'italiano dall'università? Inglese, internazionalizzazione, politica linguistica*, Roma-Bari, Laterza, pp. 2-5.
- Cortelazzo 2010 = Michele A. Cortelazzo, *Giovanile, linguaggio*, in *Enciclopedia dell'Italiano*, diretta da Raffaele Simone, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana, vol. 1, (A-L), pp. 583-586, consultabile in rete all'indirizzo https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-giovanile_%28Enciclopedia-dell%27Italia-no%29/.
- Coveri 2014 = Lorenzo Coveri, *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani*, Firenze, Franco Cesati.
- Crocetti e Jovanotti 2022 = Nicola Crocetti, Lorenzo Jovanotti (a cura di), *Poesie da spiaggia*, Milano, Crocetti.
- D'Achille 2017 = Paolo d'Achille, *Che pizza!*, Bologna, il Mulino.
- De Blasi 2018 = Nicola De Blasi, *Ciao*, Bologna, il Mulino.
- De Mauro 2007 = Tullio De Mauro, *Primo tesoro della lingua letteraria del Novecento*, Torino, UTET, cd-rom.
- De Mauro 1980/2019 = Tullio De Mauro (a cura di), *Il nuovo vocabolario di base della lingua italiana*, in *Guida all'uso delle parole*, Bari-Roma, Laterza, pp. 157-211 (prima ed. 1980).
- De Santis 2022 = Cristiana De Santis, *Emancipazione grammaticale, grammatica ragionata e cambiamento linguistico*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana», https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Schwa/3_De_Santis.html.
- De Santis e Prandi 2020 = Cristiana De Santis e Michele Prandi, *Grammatica Italiana Essenziale e Ragionata*, Torino, UTET.
- Diadori 2020 = Pierangela Diadori, *La lingua e la cultura*, in Diadori, Semplici, Troncarelli 2020, pp. 133-159.
- Diadori, Semplici, Troncarelli 2020 = Pierangela Diadori, Stefania Semplici, Donatella Troncarelli, *Didattica di base dell'italiano L2*, Roma, Carocci.
- Fiorentino e Bruni 2013 = Giuliana Fiorentino, Filippo Bruni (a cura di), *Didattica e tecnologie. Studi, percorsi e proposte*, Roma, Carocci.
- Gianollo, Fiorentini, Grandi 2020 = Chiara Gianollo, Ilaria Fiorentini, Nicola Grandi (a cura di), *La classe plurilingue*, Bologna, BUP.
- GISCCEL 1975 = Gruppo di Intervento e Studio nel Campo dell'Educazione Linguistica, *Dieci tesi per l'educazione linguistica democratica*, www.giscel.org.
- Giusti 2022 = Giuliana Giusti, *Inclusività della lingua italiana, nella lingua italiana: come e perché. Fondamenti teorici e proposte operative*, in «dep. Rivista telematica di studi della memoria femminile», n. 48, 1/2022, pp. 1-19.
- Gualtieri 2015 = Mariangela Gualtieri, *Le giovani parole*, Torino, Einaudi.
- Gualtieri 2022 = Mariangela Gualtieri, *L'incanto fonico. L'arte di dire la poesia*, Torino, Einaudi.
- Hagège 2009 = Claude Hagège, *Dictionnaire amoureux des langues*, Paris, Plon/Odile Jacob.
- Iacchetti 2008 = Giulio Iacchetti, *Italianità*, Mantova, Corraini.
- Jossa 2018 = Stefano Jossa, *La più bella del mondo. Perché amare la lingua italiana*, Torino, Einaudi.
- Labranca 2008 = Tommaso Labranca, *Frase del film di Fantozzi*, in Iacchetti 2008, pp. 35-36.
- Lavinio 2021 = Cristina Lavinio, *Testi a scuola. Tra lingua e letteratura*, Firenze, Franco Cesati.
- Lo Duca 2004 = Maria G. Lo Duca, *Esperimenti grammaticali. Riflessioni e proposte sull'insegnamento della grammatica dell'italiano*, Roma, Carocci.
- Marcato 2016 = Carla Marcato, *Gergbi. Lingua e giovani. Lingua e genere*, in *Manuale di linguistica italiana*, edited by Sergio Lubello, Berlin-Boston, De Gruyter, pp. 351-370.
- Marazzini 2018 = Claudio Marazzini, *L'italiano è meraviglioso. Come e perché dobbiamo salvare la nostra lingua*, Milano, Rizzoli.

- Moro 2019 = Andrea Moro, *La razza e la lingua. Sei lezioni sul razzismo*, Milano, La Nave di Teseo.
- Nancy 2017 = Jean-Luc Nancy, *La custodia del senso. Necessità e resistenza della poesia*, a cura di Roberto Maier, Bologna, EDB.
- Patota 2015 = Giuseppe Patota, *La grande bellezza dell'italiano. Dante, Petrarca, Boccaccio*, Roma-Bari, Laterza.
- Patota 2016 = Giuseppe Patota, *Bravo*, Bologna, il Mulino.
- Patota 2019 = Giuseppe Patota, *La grande bellezza dell'italiano. Il Rinascimento*, Roma-Bari, Laterza.
- Pistolesi 2022 = Elena Pistolesi, *L'italiano del web: social network, blog & co.*, Firenze, Franco Cesati.
- Porta 1969 = Antonio Porta, *Cara*, Milano, Feltrinelli.
- Prandi 2006 = Michele Prandi, *Le regole e le scelte. Introduzione alla grammatica italiana*, Torino, UTET (nuova ed. 2020).
- QCER 2021 = *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue: Apprendimento, Insegnamento, Valutazione. Volume Complementare*, Strasburgo, Consiglio d'Europa, 2020, trad. it. a cura di Monica Barsi, Edoardo Lugarini, Anna Cardinaletti, in *Italiano LinguaDue*, V. 13, N. 1.
- Renzi 2012 = Lorenzo Renzi, *Come cambia la lingua: l'italiano in movimento*, Bologna, il Mulino.
- Savoca 1995 = Giuseppe Savoca, *Vocabolario della poesia italiana del Novecento*, Bologna, Zanichelli.
- Sabatini 2016 = Francesco Sabatini, *Lezioni di italiano. Grammatica, storia, buon uso*, Milano, Mondadori.
- Sabatini 2017 = Francesco Sabatini, *Prefazione* in Maria Agostina Cabiddu (a cura di), *L'italiano alla prova dell'internazionalizzazione*, Milano, Guerini e associati, pp. 9-12.
- Sabatini e Camodeca 2022 = Francesco Sabatini e Carmela Camodeca, *Grammatica valenziale e tipi di testo*, Roma, Carocci.
- Serianni 2019 = Luca Serianni, *Il sentimento della lingua. Conversazione con Giuseppe Antonelli*, Bologna, il Mulino.
- Stammerjohann 2013 = Harro Stammerjohann, *La lingua degli angeli*, Firenze, Accademia della Crusca.
- Tiberii 2012 = Paola Tiberii, *Dizionario delle collocazioni. Le combinazioni delle parole in italiano*, Bologna, Zanichelli.
- Yaguello 1988 = Marina Yaguello, *Catalogue des idées reçues sur la langue*, Paris, le Seuil.
- Viale 2018 = Matteo Viale (a cura di), *Esperienze di e-learning per l'italiano: metodi, strumenti, contesti d'uso*, Bologna, BUP.

Cari ragazzi, ecco qualche consiglio per imparare meglio l'italiano alle superiori. Per una didattica giovane, cioè moderna, dell'italiano a scuola

DANIELE D'AGUANNO

1. Fidatevi

È bello e utile, e non è proprio una materia, anche se a scuola è tra le materie. Si tratta della vostra madrelingua o di quella che è già, o che sarà sempre di più, una delle vostre lingue. Quindi, si tratta delle possibilità di espressione, scoperta e invenzione che sono a vostra disposizione. Migliorare la capacità di usare l'italiano (e di rifletterci sopra) vuol dire imparare a comunicare nella vostra madrelingua, o in quella che per voi è una lingua aggiuntiva, in spazi diversi e più estesi di quelli che vi sono già noti: spazi nei quali, attraverso testi orali o scritti, potete esplorare nuovi mondi, far crescere i vostri interessi o scoprirne altri, inimmaginati.

In uno dei dialoghi di Platone Socrate dice che se un'anima si vuole conoscere deve guardare in un'altra anima (*Alcibiade I*, 132-133). Ecco, imparare a usare bene un'altra varietà della propria madrelingua (vedete il consiglio n. 2), così come imparare un'altra lingua, è come specchiarsi in altre anime: incontrare tramite questo sguardo linguistico forme espressive e culture diverse rivela molto su sé stessi e fa scoprire nuova bellezza, nuove possibilità, nuovi possibili sé; riconoscerete presto di saper ideare, dire o scrivere molte cose che ancora non sapete di poter immaginare, esprimere e voler raggiungere. Potreste non accorgervi subito che è soprattutto questo il significato da dare all'apprendimento dell'italiano e delle altre lingue. I vostri professori e la collaborazione in classe tra di voi possono aiutarvi a riconoscerlo presto (Boscolo 2012, in partic. 233-42; Balboni 2017: 31-54)^[1].

[1] Una didattica che voglia dirsi moderna deve tenere in conto le indicazioni della ricerca psicologica sulla motivazione scolastica. Non è né moderno né giusto, tanto meno efficace, credere che la motivazione all'apprendimento sia qualcosa che non si possa costruire proprio a scuola. Quanto all'educazione linguistica, per la motivazione alla scrittura si veda la recente revisione sistematica degli studi di Camacho, Alves e Boscolo 2021. Per la motivazione alla lettura, Malloy 2015 e Taboada Barber e Klauda 2020.

2. Ricordatevi che l'italiano standard non è l'unico italiano

Mi riferisco, sì, all'italiano in cui vi si vuole insegnare a scrivere e parlare, e in cui sono fatte le lezioni e scritti i libri da studiare. Come vi dicevo, quest'italiano che chiamiamo standard, e che può permettervi di conoscere molto altro del mondo e di voi stessi, è una delle varietà che formano il repertorio linguistico italiano, un insieme che comprende altre varietà come, per esempio, l'italiano colloquiale, e tutte le altre lingue usate in Italia, dialetti compresi, che non sono forme di italiano parlato male, ma tutti vere e proprie lingue. Ebbene: imparate a usare l'italiano standard ricordandovi che nessuna lingua è migliore di un'altra, e che dal punto di vista grammaticale tutte le varietà di un repertorio sono corrette. Per capire meglio perché le cose stanno così potreste chiedere ai vostri professori di farvi scoprire come si riconoscono le diverse varietà di una stessa lingua, e di farvi riflettere sia sulla cultura espressa da ogni lingua, sia sulla complessità della composita varietà che usate normalmente quando parlate e scrivete tra di voi (cfr. De Santis in questo volume). Un modello per arrivare a fare queste scoperte e queste riflessioni è in ciò che si sta facendo, con ottimi risultati, in alcune scuole californiane con il programma SKILL (School Kids Investigating Language in Life and Society: <https://www.skills.ucsb.edu>), grazie al quale ragazzi come voi diventano più consapevoli del rapporto tra lingua e società (e della "giustizia sociolinguistica"), realizzando ricerche sui loro diversi usi linguistici con i coetanei, in famiglia e nelle comunità locali (Bucholtz et alii 2014). La scoperta guidata di come funziona la varietà del repertorio che usate normalmente, quale che sia, è tra le prime risorse del vostro percorso di apprendimento multilinguistico^[2].

Inoltre, potrebbe esservi utile chiedere ai vostri professori di considerare attentamente le possibili discriminazioni che l'«ideologia della lingua standard» può comportare, silenziosamente, nella didattica. Perché potrebbero rischiare, per esempio, di insegnare a usare la varietà standard conservando un implicito atteggiamento negativo nei confronti di chi tra voi parla italiano, com'è normale, con il suo accento straniero o regionale, più o meno marcato (Calamai, Ardolino 2020), un atteggiamento che potrebbe riflettere un più generale pregiudizio sul vostro successo scolastico (Calamai, Nodari, Galatà 2020).

3. Ricordatevi che nell'italiano ci sono stati e ci sono tratti in movimento

Ricordatevi, cioè, che alcuni elementi dell'italiano (possono essere pronunce, grafie, forme, costruzioni, parole e significati, segni di punteggiatura) nel tempo hanno cambiato o potrebbero cambiare valore: qualche elemento che apparteneva anni fa alla varietà stan-

^[2] Non soltanto per gli alunni che vivono nelle aree alloglotte e per la diffusa presenza di quelli di madrelingua non italiana, ma anche per le implicazioni linguistico-culturali dei grandi squilibri territoriali italiani la nostra scuola dovrebbe guardare con interesse alla discussione sulle discriminazioni linguistiche in ambito educativo che si stanno facendo in paesi, come gli Stati Uniti, dove sembra più diffusa e matura la sensibilità per la questione, cfr. Craft et alii 2020, in partic. pp. 397-398 e MacSwan 2020, da connettere alle numerose riflessioni in merito fatte da Tullio De Mauro (basti qui il rimando a De Mauro 2018: pp. 230-254).

dard si è usato sempre di meno ed è arrivato oggi a non essere usato quasi più (è accaduto, per esempio, al pronome *ella*, che no, non è la variante più formale di *lei*, ma un pronome solo soggetto non marcato e ormai in disuso, cfr. Renzi 2012: 27-32); altri tratti ritenuti anni fa colloquiali o persino errori, invece, si sono diffusi sempre di più in tutti gli usi e oggi fanno parte della varietà standard; e altri ancora potrebbero avere in futuro queste stesse evoluzioni dato che il loro valore è oggi oscillante. Ma perché le oscillazioni di un tratto tra le varietà del repertorio si fermino ci vuole tempo. Facciamo qualche altro esempio con alcune domande: ce la faranno tratti come il nome *tipo* usato con il significato di *come* (Voghera 2013), o *piuttosto che* con il significato di *oppure* (cfr. Coletti 2021: 167), o ancora il gerundio dipendente da una frase passiva (D'Achille 2016: 181) a essere accettati in futuro anche nella scrittura standard più formale? Vedremo. Ciò che è importante capire a scuola è che i cambiamenti di valore nel repertorio linguistico (per esempio i passaggi di un tratto dal registro colloquiale a quello medio dello standard, o dal valore standard a quello obsoleto, o ancora i movimenti meno estesi dal registro brillante della scrittura giornalistica a quello più formale richiesto dalla scrittura accademica) non possono deciderli né i vostri professori, né i professori dell'università, né qualche istituzione. Li decide quello che Luca Serianni (2004: 102) ha chiamato "il comune sentimento della lingua", ovvero la norma sociale, il giudizio che su questi tratti dà la comunità dei parlanti italiani istruiti in base agli usi attuali. I vostri professori vi faranno sicuramente capire qual è il comune sentimento linguistico degli italiani colti nei confronti dei tratti che stanno oscillando nel repertorio italiano^[3]. Ma non lo faranno per convincervi a scrivere e parlare bene, in ogni situazione, con l'italiano standard, bensì per farvi partecipare più consapevolmente a tutti i livelli della comunicazione in italiano, insegnandovi a scegliere bene, cioè con piena libertà, le varianti che il repertorio vi offre.

4. Fatevi aiutare da una didattica orientata dalle evidenze di efficacia

Ci sono molti studiosi che si occupano di capire come insegnare a scuola in modo efficace. In tanti, proprio perché vogliono produrre conoscenze per un'attività così importante, studiano l'efficacia degli interventi didattici con un metodo scientifico molto rigoroso, che prevede l'attenta osservazione delle variabili mediante l'analisi statistica. In questo modo raccolgono e analizzano molti dati validi, sulla base dei quali argomentano la generalizzabilità delle indicazioni didattiche che è possibile trarre dalle loro ricerche (Vivanet 2014)^[4]. Ora, le indicazioni per la didattica scolastica ottenute con il metodo sperimentale non possono avere valore universale, è noto, ma certo sono molto affidabili e hanno più probabilità di essere largamente efficaci, soprattutto se applicate con giudizio e fatte interagire con le conoscenze che gli insegnanti possono acquisi-

^[3] Per l'italiano in movimento e la ristandardizzazione in atto cfr. D'Achille 2016, Berruto 2017, Coletti 2021.

^[4] Per la rilevante didattica *evidence-based* si veda anche il manifesto della S.Ap.I.E. (Società per l'Apprendimento e l'Istruzione informati da Evidenza), *Orizzonti della ricerca scientifica in educazione. Come raccordare ricerca e decisione didattica*, scaricabile sul sito della Società <https://www.sapie.it/lassociazione/manifesto/>.

re con l'esperienza^[5]. Ma c'è anche un'altra ragione oggi per guardare con crescente interesse alla ricerca empirica in educazione, spesso condotta, peraltro, alla luce delle scienze cognitive e delle neuroscienze. Soprattutto se avete già studiato Galileo, non credete anche voi che sia sempre più urgente, nell'epoca della postverità, stringere di più il rapporto tra la pratica scolastica e la ricerca scientifica sull'istruzione prendendo come riferimento comune i dati e i criteri per leggerli? Un certo tipo di postverità, che è nel suo complesso un buon argomento da trattare a scuola, sembra peraltro interessare da tempo la didattica scolastica, spesso attratta dalle mode o dalle voci di chi ritiene, specie per ciò che riguarda lo sviluppo della competenza comunicativa, che le proprie opinioni o la propria esperienza personale, di alunno o di insegnante, possano avere molto facilmente un'amplissima validità generale.

Sono già diversi i programmi e gli interventi didattici di educazione linguistica la cui efficacia è documentata dalla ricerca empirica. Molti degli esperimenti che li hanno riguardati, è vero, non sono stati fatti in Italia e sull'insegnamento dell'italiano (da noi se ne dovrebbero fare di più). Ma è bene riconoscere che le indicazioni generali sono valide per l'insegnamento scolastico dell'italiano come per quello di altre lingue di cultura. Per quanto riguarda la didattica della scrittura, per esempio, potreste suggerire ai vostri professori di considerare i metodi fondati sull'insegnamento delle strategie di composizione, alla base dei quali c'è l'idea di cogliere il processo cognitivo seguito dagli scriventi esperti nella redazione dei loro testi per insegnarlo in modo semplice ai ragazzi (MacArthur 2018: 236). Si tratta, insomma, di un programma di istruzioni e aiuti che intendono rendere esplicito quel processo di acquisizione della scrittura che per molti è stato implicito. Negli anni ha dimostrato di essere particolarmente efficace il programma chiamato Sviluppo Strategico Autoregolato (SRSD: "Self-regulated Strategy Development"), elaborato da Karen R. Harris e Steve Graham (Graham e Harris 2018:), che prevede queste sei fasi fatte di azioni didattiche concrete: 1) lo sviluppo e l'attivazione delle conoscenze necessaria alla scrittura e all'autoregolazione; 2) la discussione delle abilità di scrittura e di autoregolazione degli alunni, così come dei loro atteggiamenti nei confronti della scrittura; 3) la modellizzazione delle strategie funzionali alla scrittura dei testi; 4) la memorizzazione; 5) il sostegno tramite attività collaborative; 6) l'uso indipendente delle strategie da parte degli alunni (Harris e Graham 2018). Sappiate, inoltre, che tra gli esercizi pensati per migliorare la qualità dell'uso scritto i più efficaci si stanno riconoscendo in quelli che chiedono di combinare due o più frasi in un'unica frase complessa o in un testo (ivi: 21, 25); quando li trovate nei manuali scolastici, però, fateli soltanto se sono stati costruiti da esperti in base alle indicazioni della ricerca (Saddler 2012). Altrimenti, può capitare che riguardino frasi banali e poco impegnative sul piano cognitivo, e non frasi interessanti tratte da ciò che leggete e scrivete a scuola o da altri testi di vostro interesse; oppure, potrebbero riguardare legami sintattici che sapete già fare molto bene e non quelli che usate di meno e che potrebbero tornarvi molto utili nella composizione dei testi estesi complessi e di registro formale.

[5] Un'utile rassegna delle discussioni relative alla necessità di un insegnamento scolastico orientato dalle evidenze di efficacia si trova in Diery et alii 2020.

I metodi fondati sull'insegnamento delle strategie si sono rivelati ugualmente efficaci per la didattica della comprensione del testo scritto. Tra questi, sembra molto promettente anche per voi delle scuole superiori quello che combina strategie multiple chiamato *Reciprocal teaching*, sperimentato in Italia soprattutto nelle scuole elementari. Il programma dispone attività di previsione sui contenuti del testo, chiarimenti lessicali, diversi tipi di domande – su dettagli o inferenze –, la pratica aurea e sempre moderna del riassunto e il modellamento delle strategie di comprensione tramite il pensiero ad alta voce (cfr. Pellegrini, 2019; Rizzo, Montesano, Traversetti 2020; e, per l'applicazione nella didattica della comprensione dei testi in rete, Castek et alii 2015). Inoltre, sappiate che l'insegnamento esplicito, intenzionale (non occasionale) del lessico è tra le attività didattiche che si è dimostrata più efficace sia per far migliorare la capacità di scrittura, sia per sviluppare quella di comprendere il testo scritto (Kamil et alii 2008; Graham e Harris 2018: 21, 26)^[6]. Altri programmi validi relativi allo sviluppo della *literacy* sono indicati e descritti sul sito del What Work Clearinghouse (<https://ies.ed.gov/ncee/wwc/>), il più grande centro di elaborazione di indicazioni didattiche *evidence-based*.

5. Riflettete sulla grammatica dell'italiano e delle sue varietà alla luce della linguistica moderna

Alcune nozioni della grammatica scolastica tradizionale sono ancora valide, ma se pensate che altre invece siano incomplete, imprecise e poco utili per capire come funziona l'italiano, avete ragione (forse penserete a descrizioni poco chiare come, per esempio, "il soggetto è chi fa l'azione" o "il passato prossimo si riferisce a un momento non lontano nel tempo" o alla lunga lista dei complementi con cui perdersi nell'analisi logica). La linguistica moderna ha prodotto conoscenze che ci permettono di cogliere e descrivere più precisamente molti fenomeni linguistici e di spiegarli in modo più semplice. Una grammatica scolastica, quindi, diventa uno strumento utile se è giovane e moderna come voi, ovvero se usa queste conoscenze e se tiene conto degli studi sull'insegnamento grammaticale a scuola nel modo in cui vi propone di scoprire le regole e le possibilità di scelta presenti nella lingua (Colombo e Graffi 2017; De Santis e Prandi 2020; e, sui difetti delle grammatiche scolastiche, anche recenti, cfr. Bachis 2019.). E ricordatevi, comunque, che non avete bisogno di usare molte parole tecniche per riflettere su come funzionano le lingue: ne bastano poche, precise e ben scelte (Pallotti 2009; De Santis 2016).

C'è però un'intera parte della linguistica moderna, quella del testo, che dovrebbe aiutare molto di più la vostra riflessione linguistica (Palermo 2020). Nella realtà, infatti, comunichiamo tramite testi: soltanto se guardate all'interesse dei testi e delle loro unità, e alla loro dimensione pragmatica e sociale, ovvero ai rapporti che ci sono, nei vari contesti comunicativi, tra chi parla o scrive e chi legge o ascolta, potete capire più facilmente non solo come funzionano diverse parti della lingua, come per esempio i

^[6] Si vedano in particolare le guide pratiche sulla didattica della scrittura di Graham et. alii 2016 e su quella della comprensione del testo scritto di Kamil et alii 2008.

pronomi personali o, nel testo scritto, i segni di punteggiatura, ma anche come scegliere bene le opzioni di espressione e costruzione delle informazioni che l'italiano ci offre.

6. Sbagliate pure, ma sbagliate bene per non sbagliare più

Fare errori, di diverso tipo e senza rendersene conto, è normale quando si sta imparando qualcosa di nuovo. Ed è più che normale, per tutti, quando si sta imparando una cosa nuova e difficile come usare un'altra lingua o un'altra varietà della propria madrelingua. Alla vostra età, è normalissimo soprattutto durante l'acquisizione dell'uso scritto formale, che non è la madrelingua di nessuno. A seconda del punto a cui siete arrivati nel vostro percorso di apprendimento, alcuni errori potrete notarli, correggerli e non ripeterli molto presto; mentre per accorgervi di altri problemi che potrebbero avere i vostri testi, e per non crearli più, avrete bisogno di più tempo, più conoscenza del mondo, più esercizio e più correzioni, sia del vostro processo di scrittura, sia dei vostri scritti. Da una parte, infatti, potreste fare spesso sbagli dovuti al fatto normale di non aver ancora memorizzato bene parole, forme, strutture e le convenzioni della scrittura formale (la memorizzazione di questi tratti dipende molto dal frequente esercizio produttivo della lingua: quindi, a scuola scrivete tanto, con regolarità, e sempre su argomenti che conoscete molto bene o che potete conoscere sempre meglio). Gli errori che più difficilmente potrete notare e correggere da soli, invece, riguarderanno aspetti come la giusta esplicitezza delle informazioni, il rapporto logico tra le diverse unità di un testo esteso, il controllo delle implicature, il registro e la pragmatica delle espressioni. Saranno dovuti tutti perlopiù al fatto, come vi dicevo, che avete bisogno ancora di tempo ed esercizio per regolare bene il vostro processo di scrittura: il che vuol dire capire come valutare bene durante la composizione la corrispondenza tra ciò che intendete dire, l'espressione che avete scelto e l'interpretazione che ne avrà il lettore (Kellogg 2008); alcuni errori, inoltre, potrebbero dipendere anche dal fatto che dovete imparare a riconoscere e a rispettare le regole che stabiliscono la coesione tra le diverse frasi in un testo esteso e formale (anche per questo serve la linguistica testuale: Rossi e Ruggiano 2019; Palermo 2020).

Non ci sarà mai da scoraggiarsi per gli errori, anche perché noterete al tempo stesso i tanti miglioramenti che starete facendo di esercizio in esercizio. Anzi, insieme ai professori dovrete considerare gli errori opportunità (Hattie 2016: 208 e seguenti.). Un modo per sbagliare bene, dunque, rendendo gli errori risorse, è aiutare i vostri professori a realizzare una buona valutazione formativa, quella per l'apprendimento, che deve precedere e accompagnare quella dell'apprendimento. La ricerca docimologica dà più di un'indicazione su come organizzarla (Black, William 2009, cit. in Hattie 2016: p. 213 e seguenti.). Un'applicazione pratica per i vostri percorsi di apprendimento della scrittura, per esempio, potrebbe essere questa: esercitatevi più volte nella composizione di un solo genere testuale per volta (a scuola conta più sapere quali sono i generi testuali e gli argomenti dei testi, piuttosto che distinguere i testi in narrativi, informativi, regolativi ecc.); decidete, in base ai vostri bisogni linguistici, quali sono gli obiettivi di apprendimento di questo percorso, che sarà fatto di revisioni collaborative e di

ripetuti esercizi di scrittura, individuali o collettivi (fatevi di guidare, come abbiamo detto, dalle istruzioni sulle strategie di composizione e sulla regolazione del processo di scrittura); per focalizzare l'attenzione sugli aspetti da migliorare servitevi di rubriche che mostrino esempi di realizzazione del compito che vi è stato assegnato: usate testi scritti da ragazzi come voi, per mettere in evidenza i tratti linguistici a cui dovrete fare attenzione durante le esercitazioni, che dovrete ripetere più volte con la libertà di poter sbagliare (senza che gli errori, cioè, comportino per voi brutti voti).

7. Aiutatevi

Numerosi studi ci dicono che quando a scuola collaborate e vi aiutate nelle attività di valutazione formativa imparate tutti di più (Grion 2019). Per esempio, le correzioni che vi fate tra di voi sui vostri scritti scolastici, quando sono ovviamente giuste e guidate dai professori, hanno dimostrato di avere un effetto molto positivo sullo sviluppo della capacità di scrivere i testi (Graham e Harris 2017: 21, 28). Esempi di percorsi didattici collaborativi che hanno permesso a tutti gli alunni di una classe di migliorare la loro competenza di scrittura sono dati da quelli sviluppati in alcune scuole italiane nell'ambito del progetto *Osservare l'interlingua* (Pallotti, Borghetti, Rosi 2021): anche in questo caso la maggior parte delle attività, che prevedono il divertente sistema di valutazione formativa tra pari "a stelle e auguri", sono state svolte finora soprattutto nelle scuole elementari, ma le indicazioni generali che è possibile trarne, in particolare per il modo in cui sono state condotte le attività di revisione e correzione collaborative, sono applicabili anche nella didattica della scrittura per le scuole superiori. E lo stesso può dirsi della vostra cooperazione nelle attività di lettura per ciò riguarda lo sviluppo della capacità di comprendere il testo scritto (il *Reciprocal teaching*, per esempio, prevede attività da svolgere in gruppi).

Bibliografia

- Bachis 2019 = Dalila Bachis, *Le grammatiche scolastiche dell'italiano edite dal 1919 al 2018*, con prefazione di Giuseppe Patota, Firenze, Accademia della Crusca.
- Balboni 2017 = Paolo E. Balboni, *Perché insegnare l'italiano ai ragazzi italiani*, Venezia, Marsilio.
- Berruto 2017 = Gaetano Berruto, *What is changing in Italian today? Phenomena of restandardization in syntax and morphology: an overview*, in *Towards a New Standard: Theoretical and Empirical Studies on the Restandardization of Italian*, edited by Massimo Cerruti, Claudia Crocco and Stefania Marzo, Berlin, Boston, De Gruyter Mouton, pp. 31-60.
- Boscolo 2012 = Pietro Boscolo, *La fatica e il piacere di imparare. Psicologia della motivazione scolastica*, Torino, UTET.
- Bucholtz et alii 2014 = Mary Bucholtz, Audrey Lopez, Allina Mojarro, Elena Skapoulli, Chris Vander Stouwe, Shawn Warner-Garcia, *Sociolinguistic justice in the schools: student Researchers as Linguistic Experts*, in «Language and Linguistics Compass», 8/4, pp. 144-157.
- Calamai e Ardolino 2020 = Silvia Calamai, Fabio Ardolino, *Italian With an Accent: The Case of "Chinese Italian" in Tuscan High Schools* in «Journal of Language and Social Psychology», 39, 1, pp. 132-147.
- Calamai, Nodari e Galatà 2020 = Silvia Calamai, Rosalba Nodari, Vincenzo Galatà *"Fregati dall'accento!". Lo stereotipo etnico e linguistico nei contesti scolastici*, in «Italiano LinguaDue» 1, pp. 430-458.

- Calvani e Chiappetta Cajola 2019 = Antonio Calvani, Lucia Chiappetta Cajola (a cura di), *Strategie efficaci per la comprensione del testo. Il Reciprocal Teaching*, Firenze, S.Ap.I.E. (Società per l'Apprendimento e l'istruzione Informati da Evidenza).
- Camacho, Alves e Boscolo 2021 = Ana Camacho, Rui A. Alves, Pietro Boscolo, *Writing Motivation in School: a Systematic Review of Empirical Research in the Early Twenty-First Century*, in «Educational Psychology Review», 33, pp. 213-247.
- Castek et alii 2015 = Jill Castek, Julie Coiro, Laurie A. Henry, Donald J. Leu, Douglas K. Hartman, *Research on Instruction and Assessment in the New Literacies of Online Reading Comprehension*, in *Comprehension Instruction. Research-Based Best Practices*, edited by Sheri R. Parris, Kathy Headley, New York, London, The Guilford Press, pp. 324-339.
- Coletti 2021 = Vittorio Coletti, *Nuova grammatica dell'italiano adulto*, Bologna, il Mulino.
- Colombo e Graffi 2017 = Adriano Colombo, Giorgio Graffi, *Capire la grammatica. Il contributo della linguistica*, Roma, Carocci.
- Craft et alii 2020 = Justin T. Craft, Kelly E. Wright, Rachel Elizabeth Weissler, Robin M. Queen, *Language and Discrimination: Generating Meaning, Perceiving Identities, and Discriminating Outcomes*, in «Annual Review of Linguistics», 6, pp. 389-407.
- D'Achille 2016 = Paolo D'Achille, *Architettura dell'italiano di oggi e linee di tendenza*, in Sergio Lubello (a cura di), *Manuale di Linguistica Italiana*, de Gruyter Mouton, pp. 165-189.
- De Mauro 2018 = Tullio De Mauro, *L'educazione linguistica democratica*, Roma-Bari, Laterza.
- De Santis 2016 = Cristiana De Santis, *Viaggi grammaticali... solo bagaglio*, blog *GV e dintorni*, <https://valenzia-le.blogspot.com/2016/11/viaggi-grammaticali-solo-bagaglio-mano.html?m=1>.
- De Santis e Prandi 2020 = Cristiana De Santis, Michele Prandi, *Grammatica italiana essenziale e ragionata*, Torino, UTET.
- Diery et alii 2020 = Annika Diery, Freydis Vogel, Maximilian Knogler and Tina Seidel, *Evidence-Based Practice in Higher Education: Teacher Educators' Attitudes, Challenges, and Uses*, in «Frontiers in Education», 5.
- Grion 2019 = Valentina Grion, *Valutazione e feedback fra pari nella scuola: uno studio di caso nell'ambito del progetto GriFoVA*, in «Giornale Italiano della Ricerca Educativa – Italian Journal of Educational Research», anno XII, numero speciale, pp. 195-221.
- Malloy 2015 = Jacquelynn A. Malloy, *New insights on motivation in the literacy classroom*, in *Comprehension Instruction, Third Edition: Research-Based Best Practices*, eds. Sheri R. Parris, Kathy Headley, New York, London, The Guilford Press, pp. 147-161.
- Menichetti 2019 = Laura Menichetti, *Reading Comprehension – Reciprocal Teaching, disegno progettuale e attuazione* in Calvani e Chiappetta Cajola 2019, pp. 181-216.
- Fidalgo, Harris e Braaksma 2018 = Raquel Fidalgo, Karen R. Harris, Martine Braaksma, *Design Principles for Teaching Effective Writing. Theoretical and Empirical Grounded Principles*, edited by, in *Studies in Writing Series*, 34, Raquel Fidalgo, Thierry Olive (Series Eds.), Leiden, Brill.
- Graham, Harris 2018 = Steve Graham, Karen R. Harris, *Evidence-Based Writing Practices: A Meta-Analysis of Existing Meta-Analyses*, in Fidalgo, Harris e Braaksma 2018, pp. 13-37.
- Graham et alii 2016 = Steve Graham, Julie Bruch, Jill Fitzgerald, Linda D. Friedrich, Joshua Furgeson, Katie Greene, James S. Kim, Julia Lyskawa, Carol Booth Olson, Claire Smither Wulsin, *Teaching secondary students to write effectively* (NCEE 2017-4002), Washington, DC: National Center for Education Evaluation and Regional Assistance (NCEE), Institute of Education Sciences, U.S. Department of Education. Retrieved from the NCEE website: <http://whatworks.ed.gov>.
- Harris e Graham 2017 = Karen R. Harris, Steve Graham, *Self-Regulated Strategy Development: Theoretical Bases, Critical Instructional Elements, and Future Research*, in Fidalgo, Harris e Braaksma 2018, pp. 119-151.
- Hattie 2016 = John Hattie, *Apprendimento visibile, insegnamento efficace. Metodi e strategie di successo dalla ricerca Evidence-Based*, Trento, Erickson.
- Kamil et alii 2008 = Michael L. Kamil, Geoffrey D. Borman, Janice Dole, Cathleen C. Kral, Terry Salinger, Joseph Torgesen, *Improving adolescent literacy: Effective classroom and intervention practices: A Practice*

- Guide*, Washington, DC: National Center for Education Evaluation and Regional Assistance, Institute of Education Sciences, U.S. Department of Education.
- Kellogg 2008 = Ronald T. Kellogg, *Training Writing Skills: A Cognitive Developmental Perspective*, in «Journal of Writing Research», 1, 1, pp. 1-26.
- MacArthur 2018 = Charles A. MacArthur, *Thoughts on What Makes Strategy Instruction Work and How It Can Be Enhanced and Extended*, in Fidalgo, Harris e Braaksma 2018, pp. 235-252.
- MacSwan 2020 = Jeff MacSwan, *Academic English as standard language ideology: A renewed research agenda for asset-based language education*, in «Language Teaching Research», 24, 1, pp. 28-36.
- Palermo 2021 = Massimo Palermo, *Le regole della grammatica e le regole del testo. Riflessioni in chiave didattica*, in «Italiano a scuola», 3, pp. 191-206.
- Pallotti, Borghetti, Rosi 2021 = Gabriele Pallotti, Claudia Borghetti, Fabiana Rosi, *Insegnare a scrivere nella scuola primaria. Il progetto Osservare l'interlingua*, Cesena-Bologna, Caissa Italia.
- Pallotti 2009 = Gabriele Pallotti, *Descrivere le lingue: quale metalinguaggio per un'educazione linguistica efficace?*, in Progetto PON Educazione Linguistica e Letteraria in un'ottica plurilingue (MIUR/ANSAS), http://www.scuolavalore.indire.it/nuove_risorse/descrivere-le-lingue-qual-e-metalinguaggio-per-una-educ-azione-linguistica-efficace/; <http://www.gabrielepallotti.it/pub/PallottiRiflessioneLinguaPub.pdf>.
- Pellegrini 2019 = Marta Pellegrini, *L'efficacia delle strategie didattiche per la comprensione del testo*, in Calvani e Chiappetta Cajola 2019, pp. 77-98.
- Rizzo, Montesano e Traversetti 2020 = Amalia Lavinia Rizzo, Lorena Montesano, Marianna Traversetti, *Come migliorare la comprensione del testo. Il programma Reading Comprehension-Reciprocal Teaching (RC-RT)*, in «Nuova secondaria», 3, XXXVIII, pp. 95-121.
- Serianni 2004 = Luca Serianni, *Il sentimento della norma linguistica nell'Italia di oggi*, in «Studi Linguistici Italiani», 30, pp. 85-103.
- Serianni 2007 = Luca Serianni, *La norma sommersa*, in «Lingua e stile», 42, pp. 283-298.
- Serianni e De Benedetti 2009 = Luca Serianni, Giuseppe De Benedetti, *Scritti sui banchi. L'italiano a scuola fra alunni e insegnanti*, Roma, Carocci.
- Taboada Barber e Klaua 2020 = Ana Taboada Barber, Susan Lutz Klaua, *How Reading Motivation and Engagement Enable Reading Achievement: Policy Implications*, in «Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences», 7, 1, 27-34.
- Vivanet 2014 = Giuliano Vivanet, *Che cos'è l'Evidence Based Education*, Roma, Carocci.
- Voghera 2013 = Miriam Voghera, *Tipi di tipo nel parlato e nello scritto*, in *Di Linguistica e di Sociolinguistica. Studi offerti a Norbert Dittmar*, a cura di Immacolata Tempesta e Massimo Vedovelli, Roma, Bulzoni, pp. 185-195.

Italiano per aspiranti chef

MONICA ALBA

1. La lingua del cibo: ingredienti di base

Mai come oggi il tema del cibo incuriosisce e appassiona, conquistando una posizione centrale nel dibattito socio-culturale, scientifico^[1] e persino economico. La ragione risiede nelle caratteristiche intrinseche dell'oggetto di discussione, nella molteplicità e varietà delle prospettive con cui lo si può osservare. Il cibo si prepara, si mangia, si studia, si comunica; il cibo stesso è un potente strumento di comunicazione (cfr. Montanari 2020), capace di veicolare esperienze e valori, usi e tradizioni.

In altre parole, la cucina è un atto vicino all'esperienza di tutti, ma rappresenta al tempo stesso un forte fattore identitario, personale e collettivo. Questo concetto acquisisce un peso maggiore se rapportato alla realtà italiana, in cui, a ben guardare, la nozione di cucina nazionale è quanto mai sfrangiata e multiforme perché frutto dello scambio, del confronto, della contaminazione di diverse tradizioni locali (Capatti e Montanari 1999: IX; Frosini 2012: 86). Ciò deriva dalla storia particolarissima che ha caratterizzato il nostro territorio, in cui a quella parcellizzazione di stati e staterelli corrisponde, per grandi linee, non solo una moltitudine di cucine, ma di tradizioni, di lingue, di culture. «L'unità nella molteplicità» rappresenta, del resto, la caratteristica portante della storia della cucina e della lingua che la esprime (Frosini 2012: 85): una lingua che affonda le radici in tempi antichissimi (si pensi a parole come *parmigiano*, *vermicelli*, *salsiccia*, *lasagna* che dal Medioevo giungono ai giorni nostri), caratterizzata dalla presenza massiccia di geosinonimi (si pensi ai tanti nomi dei pani e delle paste)^[2], disponibile agli apporti dei dialetti (so-

[1] Limitatamente al settore linguistico, segnalo soltanto gli atti del Convegno Internazionale *Storia della lingua e storia della cucina* organizzato nel 2007 dall'ASLI, considerati punto di svolta delle ricerche sul tema, ossia Robustelli e Frosini 2009. Nuovi e importanti risultati potranno emergere dal progetto PRIN 2017 – AtLiTeG, *Atlante della lingua e dei testi della cultura gastronomica italiana dall'età medievale all'Unità*, che ha l'obiettivo di ricostruire la storia e la geografia dei testi e della lingua italiana del cibo dal Medioevo all'Unità. È coordinato da Giovanna Frosini e coinvolge quattro unità (Siena Stranieri, Salerno, Cagliari e Napoli Federico II).

[2] Numerosi casi di geosinonimia appaiono vivi sin dal Cinquecento, si ricordano quelli rintracciati da Bartolomeo Scappi, il cuoco segreto di Papa Pio v; nel suo trattato (*Opera di M. Bartolomeo Scappi, cuoco segreto di Papa Pio v. Divisa in sei libri*, Venezia, 1570), si legge: «Il pesce *spigolo* è anchor esso marittimo e in diversi lochi è chiamato con diversi nomi: chiamonsi in Venetia *varoli* e in Genova *lupi*, in Roma *spigoli*, in Pisa e in Fiorenza *ragni*» (Frosini 2015b: 482). Oppure, nell'Ottocento, si pensi ai tanti nomi dei formati di pasta riferiti in *Paste da minestra. Pani, ciambelle e altro*

no confluite in lingua parole come *risotto* di origine lombarda, *abbacchio* dal romanesco, *cassata* dal siciliano, per citare pochi esempi) e delle lingue straniere (fino all'Ottocento per lo più del francese, mentre oggi preponderante risulta essere l'influsso dell'inglese)^[3].

Cosa significa, dunque, parlare di lingua del cibo?^[4] Significa prendere atto di questa eccezionale varietà, ma significa anche, come sostiene Giovanna Frosini, «affrontare questioni di tipo specificamente linguistico, a cominciare dalla connotazione di questa come linguaggio specialistico» (Frosini 2020).

Annoverare la *lingua del cibo* all'interno delle varietà speciali appare poco immediato, soprattutto a confronto con altre discipline umanistiche, tanto più se paragonata alle cosiddette scienze dure. In primo luogo, la lingua del cibo non è utilizzata dai soli addetti ai lavori e soprattutto non si rivolge esclusivamente ad un pubblico specializzato; in secondo luogo, l'alta esposizione alla variabilità diatopica e alla geosinonimia non le consente di avere una terminologia unitaria né perfettamente biunivoca.

Nonostante gli elementi di divergenza appena indicati, ve ne sono tuttavia altri (e alcuni di lungo corso) che portano a considerazioni del tutto opposte, come:

- la presenza di termini specifici e caratteristici: è il caso, ormai noto, del termine *arista*, con cui sin dal Medioevo si intende una 'preparazione culinaria' più che il 'taglio di carne' (Frosini 2009: 81);
- la rideterminazione semantica o metaforica di alcuni termini, basti pensare a *spaghetti* e a *vermicelli* (Frosini 2020);
- la tecnicizzazione di alcune locuzioni, come per esempio *lasciare riposare* riferito a un composto o un impasto nel significato di 'acquisire la giusta compattezza senza essere lavorato per qualche tempo' (GRADIT); tratto, tra l'altro, presente nei testi culinari sin dal Trecento (Lubello 2019: 83-84; Pregnotato 2019: 229).

Sono questi gli aspetti più importanti che hanno condotto gli studiosi a considerare la lingua italiana del cibo nel novero di quelle settoriali, seppur passabilmente (si veda almeno Frosini 2020).

Parallelamente, nel corso della storia questo linguaggio ha dimostrato la sua estrema versatilità. Si proverà, dunque, ad osservare – senza pretesa di esaustività – in che modo esso si è adattato alle nuove tecnologie, alle mode, alle rinnovate esigenze dettate dall'era 2.0, fino a guardare le sue possibili applicazioni nella didattica dell'italiano L2.

in *Firenze* (1899), contributo di Ciro Trabalza e di alcuni suoi allievi (vedi Nesi 2012).

[3] È durate il Settecento che si assiste alla più grande incursione in lingua di termini d'Oltralpe, che dà vita a quel gergo francioso che se «da un lato [sarà] arginato ed emendato da Artusi [...] dall'altro lascerà un segno stabile nel linguaggio culinario italiano» (Frosini 2009: 83).

[4] Si adotta qui la definizione di Giovanna Frosini, per la quale la scelta dell'iperonimo consente, a differenza di altre più vaghe etichette (come lingua della gastronomia o della cucina), di esprimere quell'insieme composito di referenti che caratterizza questo settore del lessico, ossia alimenti, operazioni, pietanze, strumenti. Cfr. Frosini 2020.

2. Da Artusi a Petronilla: un nuovo modo di raccontare la cucina

Osservare la lingua del cibo lungo l'asse diacronico significa, *grosso modo*, seguire la storia e l'evoluzione della lingua italiana, e allo stesso tempo il graduale comporsi dell'identità nazionale; come afferma Frosini, «seguire il filo delle parole, studiare il formarsi della ricetta e del libro di cucina significa prendere coscienza di questa identità» (Frosini 2019b). Dalla ricetta medievale al trattato rinascimentale, alla enciclopedia culinaria settecentesca, il genere del ricettario si è complicato moltissimo, ma è sul finire dell'Ottocento che subisce il più radicale cambiamento.

«Ella è uno dei pochissimi in Italia che sappiano scrivere in italiano in modo da farci leggere con piacere. Mentre certi nostri scrittori contemporanei, anche assai stimati, preferisco molto leggerli tradotti piuttosto che nell'originale. Ho già letto due o tre volte da capo a fondo il suo libro, e, noti bene, non come un trattato tecnico, essendo io affatto incompetente in materia di cucina, ma come si potrebbe leggere un romanzo». Queste parole non appartengono ad un illustre scrittore, né ad uno chef di grido, ma a un uomo comune, lettore appassionato, come tanti agli inizi del Novecento, della *Scienza in cucina*. Le parole che tal Leonardo Mordini affida nel 1906 ad una lettera rivolta a Pellegrino Artusi rendono bene l'idea di ciò che *La scienza in cucina* ha rappresentato per gli italiani: una vera rivoluzione per i contenuti, ma soprattutto per i fatti di lingua^[5]. Durante tutto l'Ottocento, infatti, i testi di cucina presentano un tessuto linguistico largamente eterogeneo, tale da renderli quasi incomprensibili ad un lettore comune. A quella lingua imbarbarita, Artusi risponde individuando per la sua opera il fiorentino come modello linguistico di riferimento. Egli cerca da un lato di dare ordine alla matassa delle denominazioni locali, e dall'altro mira a limitare l'uso delle parole straniere, difendendo, senza radicalismi, la lingua nazionale^[6]. Ma è soprattutto nel modo in cui le ricette sono esposte che il libro appare rivoluzionario. Artusi dona alle pagine del ricettario un periodare sciolto, una sintassi scorrevole, una chiarezza espressiva impareggiabile; ogni prescrizione è arricchita da aneddoti, storie, modi figurati e proverbiali che fanno della *Scienza in cucina* un libro di lettura oltre che di consultazione. In altre parole, Artusi trasforma il genere testuale della ricetta, che da testo meramente prescrittivo diventa testo narrativo (Frosini 2020b: 24). Così, l'*Artusi* entra nelle case di moltissimi italiani, diventando uno straordinario mezzo di diffusione della lingua italiana^[7].

Questo nuovo modo di divulgare le cose di cucina segna inevitabilmente un punto di svolta nella letteratura gastronomica italiana, e la pubblicistica successiva non può che

[5] Lettera n. 1362, *Archivio Comunale Artusi*, Casa Artusi, Forlimpopoli.

[6] Accanto agli adattamenti come *maionese*, *regime* 'dieta', *scaloppine* dal francese e *bistecca* e *rosbif* dall'inglese, si trovano soluzioni di conio autoriale, come la celebre *balsamella* per 'besciamella', *sgonfiotto* per 'soufflé', che purtroppo non avranno fortuna. Artusi è lontano dall'adottare drastiche soluzioni di stampo purista, e infatti accoglie un buon numero di prestiti integrali, come *dessert*, *champagne*, *strudel*, *plum-cake*, *cognac*, *vol-au-vent* ecc., che proprio grazie alla *Scienza in cucina* entrano definitivamente in lingua (Frosini 2009: 91).

[7] Per questo motivo è spesso paragonato a *Cuore* e a *Pinocchio* (vedi Frosini 2012: 96).

esserne influenzata. La lezione di Artusi è infatti pienamente accolta sin dell'epoca immediatamente successiva, come emerge dal filone dei ricettari scritti da donne e rivolti a un pubblico femminile^[8]. Tra questi spicca l'amatissima serie a firma *Petronilla*, nome di penna di Amalia Moretti Foggia, pediatra per missione e vocazione, giornalista e scrittrice per passione^[9]. I suoi ricettari, tra cui *Ricette di Petronilla* (Olivini, 1935), *Altre ricette di Petronilla* (Sonzogno, 1937) e *Ancora ricette di Petronilla* (Sonzogno, 1941), per citare i più conosciuti^[10], contengono le numerose ricette apparse prima sulla rubrica di cucina *Tra i fornelli*, pubblicata per lungo tempo sulla *Domenica del Corriere*.

Petronilla, che si presenta come una «qualunque donnetta» (Petronilla 1937: 10), conquista le numerose lettrici attraverso il tono cordiale e affabile con cui offre le sue *pietanzine*, come lei stessa ebbe a dire. Perché le ricette di Petronilla sono veri racconti di vita quotidiana, in cui le dosi e le indicazioni si intrecciano con i personaggi ripresi dalla propria esperienza personale: il dolce marito, gli adorati figli, l'ortolana Rosetta, la cognatona – arca di «scienza cucinaria» –, l'amica «cuochissima» Leda (vedi anche Moroni Salvatori 1998: 911; Muzzarelli 2013: 29). Le donne della media-borghesia del Novecento si rispecchiano in Petronilla, che cerca di variare il menu giornaliero ottimizzando i costi della spesa e i tempi di preparazione^[11]. Amalia Moretti Foggia coglie le esigenze delle lettrici, si immedesima in loro, e, in poco tempo, diventa una voce costante in ogni casa italiana. Per rendere l'idea del tono narrativo di Petronilla, riporto di seguito un passo tratto dalla ricetta della *pasta asciutta con le vongole* (Petronilla 1935: 44), che ritengo esemplare:

Laggiù, nel piccolo porto, posso infatti sempre comperare e, ad ogni tramontar del sole con pochi soldi, molta... merce ancora tutta guizzante e palpitante nei suoi cesti; e poiché i ragazzi, al mare, sembrano di continuo affamati, così con poca spesa posso loro porgere pasti vari, copiosi e, soprattutto molto nutrienti. Quando poi, ogni sabato, arriva il "Papà" allora io cerco di sfoggiare tutta la mia scienza cucinaria peschereccia, anche nella speranza di farmi così perdonare l'abbandono nel quale egli viene lasciato (poverino!) per un mese intero!

Se anche voi foste coi figlioli al mare... se anche voi attendeste la visita maritale... se anche voi voleste sfoggiar per lui un po' di cucina peschereccia... se, insomma voleste imitarmi... io, la scorsa domenica, ho fatto la pasta asciutta con le vongole.

Sorridete, voi che siete della nostra Italia meridionale, per questo mio accenno alla vostra napoletanissima pasta? [...] E... vorreste ora sapere, come io l'ho ammannita? Ecco; così: ho comperato le vongole, cioè quelle conchigliette a due gusci di color chiaro, e ne ho comperato 2 chilogrammi (giacché, quando costa pochi soldi, si può abbondare nel condimento) e le ho messe al fuoco in una pentola vuota [...].

[8] Per un ragguaglio bibliografico si rimanda a Moroni Salvatori 1998.

[9] Nel 1929, quando comincia a scrivere per *La Domenica del Corriere*, cura una rubrica di carattere medico con il nome di Dott. Amal.

[10] Ne seguiranno altri fino al 1947, anno in cui Amalia Moretti Foggia muore. Sulla sua vita si rimanda principalmente agli studi di Moroni Salvatori 1998 e Muzzarelli 2013.

[11] «Facile, lesta a fare e di poca spesa», del resto, è la formula che accompagna tutti i suoi suggerimenti culinari.

Le prescrizioni diventano esperienze da condividere, da raccontare: i tratti caratteristici della ricetta, intesa come tipologia testuale, vengono meno; e così le prescrizioni sono dettate in prima persona e l'indicativo spesso sostituisce il più tradizionale imperativo o infinito^[12].

Molti sono gli elementi che riflettono l'andamento sciolto del parlato, come il frequente ricorso ai puntini di sospensione per indicare i cambi di progetto, l'abbondanza di domande retoriche attraverso cui l'autrice sollecita l'attenzione e la partecipazione della lettrice. La scrittura di Petronilla è altamente espressiva, come dimostra il numero impressionante di superlativi (vedi *napoletanissima pasta*), anche con sostantivi (frequente è *cuochissima*); l'abbondanza di diminutivi e vezzeggiativi (es. *conchigliette*); il ricorso a forme elative (nei ricettari, si registra: cuoca *super-finita*; pomodori *stramaturo*; piatto *ultrasquisito*; gnocchi *straecellenti*; sfoglia *ultra-sottile*; piatto *ultra-prelibato*, *super-buongustai* ecc.) persino con il grado superlativo (brodo *ultraeccellente*; risotto *ultra-squisitissimo*); l'uso frequente di aggettivi derivati da temi verbali o nominali, alcuni dei quali molto fantasiosi (nell'esempio scienza *peschereccia*, ma altrove si registra: rivestimento *lardesco*, ripieno *castagnesco*, salsetta *prezzemolosa*, pregi *gnoccoleschi* ecc.). A questi elementi va aggiunta la ricchezza dei modi proverbiali^[13], che dona allo scritto maggiore vivacità^[14].

In un recente contributo sull'odierna scrittura dei *blog* di cucina, Giovanni Urraci ha affermato che «i blogger, spinti della necessità di riprodurre una esperienza conviviale in una situazione di assenza fisica, retrocedono in secondo piano la dimensione prescrittiva e si concentrano sul desiderio di raccontarsi aprendo le porte della propria cucina, della propria casa, della propria vita» (Urraci 2021); non è dunque uno sproposito vedere in Petronilla, come è stato fatto, la prima vera *blogger* di cucina della storia italiana^[15].

3. Questione di fooding

«Anche quest'anno, parla come Masterchef» sussurra Bruno Barbieri nello spot che lancia l'ultima edizione della famosa trasmissione televisiva. Un gioco di parole, con cui il noto chef, giudice di gara, allude alla grande quantità di tormentoni culinari scodellati dalla trasmissione nel corso degli anni; da *mappazzone*, termine romagno-

[12] Forme che Petronilla continua in ogni caso a utilizzare.

[13] A titolo esemplificativo si ricorda: «Moglie e buoi dei paesi tuoi» (Petronilla 1935: 141); «lesti al par delle lumache» (Petronilla 1935: 53); «uscire con un palmo di muso» 'uscire da casa triste, col muso lungo' (Petronilla 1935: 15).

[14] Durante gli anni più duri della seconda guerra mondiale, Petronilla pubblica *Ricette di Petronilla per ... tempi eccezionali* (1941). Protagoniste sono dieci donne molto diverse tra loro, le quali alla luce dei terribili avvenimenti, per distrarsi dai cattivi e angoscianti pensieri, decidono di riunirsi per chiacchierare di cucina, ogni giorno su un tema diverso. È forse questo il primo vero romanzo della letteratura culinaria.

[15] Muzzarelli 2013: 29. Vedi anche Panosetti 2013. Sul lessico dei ricettari di Petronilla rimando ad Alba 2018.

lo rilanciato dallo stesso Barbieri, con cui si identifica un piatto confuso e decisamente malriuscito, fino a *delicious*, più accattivante del nostrano ‘delizioso’. Dal piccolo schermo ai social network lo *slang* è subito servito, anzi *impiattato*. L’aggettivo, oggi onnipresente insieme a *impiattare* e *impiattamento* (nel significato di ‘disporre con cura una pietanza sul piatto’), è apparso sui vocabolari solo in tempi recenti e rappresenta l’esempio canonico e tangibile della vasta eco delle parole nate in ambito mediatico (Frosini 2015b: 489). Del resto, l’uso di parole attraenti caratterizza tutte le forme della comunicazione gastronomica 2.0. Si vuole trasmettere «una cucina veloce, simpatica, moderna» (Frosini 2015a ma ripreso da Cupelloni 2021), e questo motiva anche la quantità, a volte stucchevole, di forestierismi. L’apporto delle lingue straniere è un elemento che ha sempre accompagnato questo settore^[16], ma non è mai stato tanto massiccio quanto oggi. Da un lato, la presenza di francesismi è fortemente diminuita, restando viva nell’ambito prettamente tecnico-specialistico: *crudités*, *julienne*, *cloche*, *quiche*, *tartare*, *bisque*, *foie gras*, e ovviamente chef (vedi anche Frosini 2009: 94), sono parole che ancora oggi rimandano a quel senso di raffinatezza e prestigio proprio della cucina d’Oltralpe. Dall’altro gli anglicismi crudi gremiscono il tessuto linguistico della sfera quotidiana, crescendo in maniera notevole (cfr. Zoppetti 2019). Come dire che il francese è rimasto appannaggio dei *gourmet*, mentre l’inglese appartiene ai *foodies*. Questa parola inglese, che oggi affolla tutte le piattiforme social^[17], indica, non a caso, «più un amatore che un vero e proprio professionista [...]. Non si limita a consumare il cibo e a valutarlo ma di solito lo prepara e lo immortalava con fotografie pubblicate sui social network» (Di Carlo 2019). Così, accanto ai più generici termini derivati dalla *fast food*-mania anni Novanta, *brunch*, *chips*, *hamburger*, *hot dog*, *ketchup* ecc., abbondano, dentro e fuori la rete, i prestiti incipienti legati alla pasticceria filoamericana, come ad esempio^[18]: *donuts*, *cupcake*, *marshmallow*, *brownies*, *muffins* e soprattutto *cake*, che dà luogo a una serie di locuzioni di vasta risonanza, dal *cake design* alla *rainbow cake* fino alla *wedding cake* (su questi esempi vedi anche Ondelli 2017: 380; Buccheri 2021); per non parlare della vastissima terminologia che ruota attorno alla parola *food*, da *slow food* a *finger food*, da *street food* a *comfort food* a *vegan food*. Meno numerosi gli apporti dalle altre lingue, tra cui spiccano gli orientatismi, di larga diffusione a seguito del dilagare dei ristoranti cinogiapponesi con formula (ancora una volta americana) *all you can eat*, come i nipponismi «*sakè*, *sashimi*, *seitan*, *surimi*, *sushi*, *tofu*» (Zoppetti 2019) e i più recenti

[16] Vistosi francesismi si registrano sin dagli albori, basti pensare al *blansmangiere* ‘biancomangiare’, favolosa pietanza dagli ingredienti bianchi, attestata nel ricettario conservato all’interno del codice Riccardiano 1071, forse il più antico manoscritto in volgare pervenuto, probabilmente databile tra il 1338 e il 1339 (da ultimo Pregolato 2019; cfr. anche Frosini 2015b: 479).

[17] La parola è utilizzata anche in forma aggettivale con significato di ‘che riguarda il cibo’ (Di Carlo 2019).

[18] Sui neologismi e forestierismi incipienti si rimanda alle indagini del gruppo “Incipit” nato in seno all’Accademia della Crusca: <https://accademiadellacrusca.it/it/contenuti/gruppo-incipit/251>.

ramen ed *edamame*, entrati nel vocabolario dal 2020^[19]; e i termini cinesi *wok*, ‘pentola’, ormai diffuso in tutte le case italiane, e *wonton* ‘raviolo fritto’ (Buccheri 2021).

Parallelamente al fascino per l’esotico, la lingua del cibo 2.0 non dimentica tuttavia il peso della tradizione. Come già notato da Cupelloni, tra gli *hashtag* più usati dagli utenti di Instagram compaiono «gastronomi di antichissima tradizione. È il caso di *lasagne*» (Cupelloni 2021), ma aggiungerei, limitatamente ai primi piatti della cucina romana, la *carbonara*, alla quale è stata persino dedicata una ricorrenza festeggiata a colpi di post. Nello stesso tempo, diventano virali termini di ambito tecnico come *coppapasta* (dal fr. *coupe-pâte*) e *planetaria*, ormai divenuti familiari a tutti gli italiani^[20]. La lingua del cibo ha anche largamente dimostrato di essere duttile, capace di adattarsi ad un ventaglio quanto mai ricco di contesti comunicativi, anche molto diversi fra loro (Frosini 2020). Oltre alla già citata piattaforma di Instagram, è TikTok ad appassionare i giovanissimi^[21]. Tra video-ricette e sfide virali, ancora una volta il cibo risulta essere al centro dell’attenzione. La nuova piattaforma sforna volti da milioni di seguaci, capaci di influenzare gusti, diete e mode gastronomiche. Il fenomeno ha assunto così larghe dimensioni da spingere i più grandi chef internazionali a trasformarsi in veri apprendisti-*tiktoker*. Pensati principalmente per la cosiddetta *generazione z*, i contenuti lasciano breve spazio al dettato, che sempre più di frequente mescola linguaggio tecnico e parlato giovanile; così troviamo ricette *zero sbatti*, ingredienti che *spaccano* e risultati che sono sempre *tanta roba!* *Scrollando* (dall’ingl. *to scroll*) un video dopo l’altro, anche i nomi scelti dai *tiktoker* sono in bilico tra tradizione e modernità, da *Cooker girl* a *Chef Nerone*. La parola si amalgama all’immagine (fino, talvolta, a sparire), registri e usi linguistici di vario livello si incrociano, il dialetto viene accostato all’inglese: il risultato è un tessuto linguistico fortemente ibridato. Inoltre, frequenti sono i tratti propri dello stile brillante: abbondano i diminutivi (*pezzettino*, *aglietto*, *salatina*) e le forme elative (formaggio *superstagionato*; prodotto *ultrafresco*; ricetta *strasemplice*)^[22]. Fenomeni di questo tipo sono certo agevolati dal mezzo e dalla modalità comunicativa, che richiede un linguaggio immediato e ammiccante, nonché dalle caratteristiche proprie del parlato giovanile (i giovani, in fondo, rappresentano i primi destinatari dei contenuti veicolati dalle principali piattaforme social): forse, la lezione di misura e di buon senso che ci ha consegnato Artusi andrebbe un po’ *ripassata* (non solo in padella).

D’altro canto i social network rappresentano anche un potente mezzo di diffusione della cultura italiana fuori i confini nazionali. È proprio nel cibo che risiede l’immagine più viva dell’italianità all’estero, uno dei principali settori per cui il mondo guarda verso il nostro territorio con ammirazione. La cucina italiana conquista il mondo e i social network (Instagram e TikTok per lo più), e l’«eatalyano» globale [...] [è proiet-

[19] Come emerge da Zingarelli 2020 e dall’elenco fornito nella pagina blog sui neologismi curata da Zanichelli all’indirizzo <https://aulalingue.scuola.zanichelli.it/benvenuti/2021/03/11/neologismi-parole-nuove-in-cucina/> (consultato il 20/05/22).

[20] *Ibidem*.

[21] Recente applicazione che prevede la realizzazione di video di breve durata.

[22] Non si può non pensare allo stile dei ricettari di Petronilla.

tato] in una dimensione internazionale» (Antonelli 2020)^[23]. Così, accanto a parole come *pizza*, *cappuccino*, *espresso*, *bruschetta*, *carpaccio*, *salame*, *risotto*, *tiramisù* (voce, quest'ultima, documentata persino nell'indonesiano, nel thai e nel laotiano; cfr. Rossi 2009), sappiamo che in Giappone il *maritozzo* è la moda del momento. In conclusione, non può che apparire evidente la grande considerazione di cui gode la cucina italiana a livello internazionale, e insieme le parole attraverso cui si esprime, molte delle quali appunto, non sono più solo patrimonio nazionale ma di tutto il mondo.

4. Pane, prosciutto e italiano L2: una dieta per modo di dire^[24]

«Quanti mortali ora sono sulla terra e mangiano pane» ebbe a scrivere Omero nell'*Odissea* per distinguere gli uomini dai barbari (VIII, 222; vedi anche Montanari 2014: 48). Nella vita (e nella dieta) dell'uomo, il pane non solo rappresenta il primo vero prodotto del suo ingegno, ma diventa al tempo stesso metafora di civiltà. In letteratura è spesso portatore di significati altri: è metafora della famiglia, della condivisione, della grazia di Dio (vedi anche Beccaria 2009: 9); nel *Convivio* di Dante è il cibo della mensa dei sapienti, mentre nella *Commedia* si fa simbolo del senso più intimo di appartenenza ad una comunità, come accade nel XVII del *Paradiso*, quando Cacciaguida profetizza a Dante: «tu proverai sì come sa di sale lo pane altrui»; un accostamento, quello del *pane e sale*, che trova nella *Commedia* la sua prima apparizione e che, nella concretezza del pane salato del Nord Italia opposto a quello privo di sale della Toscana, si fa metafora della condizione di Dante esule, allontanato ingiustamente dalla propria casa, dalla propria patria (cfr. Frosini 2020). Non sarà un caso, dunque, trovare il pane come primo protagonista delle più conosciute espressioni idiomatiche.

Come è noto, le espressioni idiomatiche, o *modi di dire*, sono locuzioni tipiche di una lingua che vanno oltre il loro significato letterale; «non significherebbero nulla se considerate come la somma dei significati dei loro componenti; [...] se considerate in blocco, invece, rimandano a un significato traslato [...] condiviso dall'intera comunità linguistica» (Faloppa 2011). Conoscere le espressioni idiomatiche di una lingua, dunque, significa addentrarsi in profondità nella storia della cultura di una società intera. Specie nell'ambito della didattica dell'italiano L2, utilizzare le espressioni idiomatiche in classe (con scelte adeguate al livello di conoscenza della lingua), non significa soltanto ampliare la competenza lessicale dell'apprendente, ma significa anche rafforzare la sua competenza comunicativa (Casadei 2007). In altre parole, addentrarsi nello studio dei cosiddetti modi di dire legati alla sfera semantica dell'alimentazione significa far conoscere, in prospettiva diacronica e non, le abitudini, gli usi, i costumi di un popolo, stimolando contemporaneamente il confronto con il bagaglio terminologico e culturale dell'apprendente^[25].

^[23] Per *glocal*, il VT riporta il significato di 'atteggiamento, politica, visione, che si concentra contemporaneamente sulla dimensione globale o planetaria e su quella locale'.

^[24] Sui *modi di dire* riferiti al cibo ho dato qualche notizia in due brevi interviste rilasciate a Emanuele Capone per *Il cucchiaino d'argento*, pubblicate rispettivamente il 9 aprile 2021 e il 28 settembre 2021.

^[25] Sull'utilità delle espressioni idiomatiche nella didattica L2 si rimanda almeno agli studi di Casadei, in particolare a Casadei 2007.

A riprova del forte legame che da sempre intercorre fra lingua e cibo si pensi all'espressione *rendere pan per focaccia*, ossia 'ricambiare un'offesa con un'altra di pari o superiore entità'. Nessuna altra lingua europea utilizza la stessa immagine; se volessimo trovare un equivalente in altre lingue, infatti, potremmo citare *tit for tat* dell'inglese (letteralmente 'occhio per occhio') o *rendre la pareille* del francese. In italiano il primo esempio finora noto dell'espressione è rintracciato nel *Decameron* di Boccaccio (vedi DELIN, GDLI s.v. *focaccia*), e più nello specifico nell'ottava novella dell'VIII giornata. Protagonista è il senese Zeppa, il quale, dopo aver scoperto il tradimento della moglie con Spinelloccio, il migliore amico di lui, per evitare di rendere pubblico l'adulterio, escogita uno stratagemma che gli permette di contraccambiare l'offesa subita: sedurre la moglie di Spinelloccio alla diretta presenza di quest'ultimo. A questo avvenimento seguono le parole della moglie di Zeppa alla moglie di Spinelloccio: «Madonna, voi m'avete renduto pan per focaccia» (VIII, 8, 33). Al di là delle differenze semantiche che ruotano intorno alla voce *focaccia* da un capo all'altro della penisola, nel caso dell'attestazione boccacciana non pare esserci dubbio sul significato di 'un pane schiacciato cotto sotto la cenere' (dalla forma tardo latina *focācia(m)*, che a sua volta si fa derivare da *fōcus*, ossia il focolare sul quale veniva cotta; vedi DELIN, Nocentini s.v.); bisogna sottolineare, tuttavia, che nel Medioevo il pane di frumento era un prodotto molto più lussuoso e raffinato rispetto alla focaccia, solitamente più bassa proprio perché priva di lievito (Montanari 2014: 189). Per questo motivo, *rendere il pane per focaccia* significa metaforicamente rispondere con un'offesa pari o maggiore rispetto al torto subito. Non mancano altre interpretazioni, come quella esposta in *Modi di dire proverbiali e motti popolari italiani* da Pico Luri di Vassano. L'autore spiega l'espressione con l'uso, inveterato nell'antichità, secondo cui chi preparava delle focacce utilizzando la farina ricevuta in prestito aveva poi l'obbligo di ricambiare il dono con del pane. Secondo Vassano, dunque, l'espressione deriverebbe dalla consuetudine di disobbligarsi di una gentilezza ricevuta e non dalla vendetta per un'offesa subita. Solo in un secondo momento la frase avrebbe assunto una sfumatura ironica (Luri di Vassano 1875: 435). Un possibile antecedente di questa espressione è stato rintracciato nella *Commedia*, precisamente nel xxxiii dell'*Inferno*, quando Dante e Virgilio incontrano nella Tolomea Frate Alberigo dei Manfredi, che così si presenta: «I' son frate Alberigo; / i' son quel da le frutta del mal orto, / che qui riprendo dattero per fico» (vv. 118-120). Nell'immagine metaforica del più pregiato *dattero* in restituzione del *fico*, il passo dantesco veicola un significato analogo a quello dell'espressione indagata, ossia «ricevere ciò che si merita (una pena adeguata alla colpa)» (VD s.v. *dattero* e la bibliografia ivi riportata; Paoli 1740: 43). Il frate, appartenente all'ordine dei frati gaudenti e che in vita era stato uno dei capi della parte guelfa di Faenza, è infatti collocato dal poeta tra i traditori degli ospiti perché, dopo aver attirato nella sua casa i cugini con il pretesto di riappacificarsi con loro, li uccide – per vendetta – alla fine del banchetto che aveva offerto loro, proprio al momento di servire la frutta (v. VD s.vv. *dattero* e *fico*). Il fico, tra l'altro, è un referente frequente nella fraseologia del passato; le impressioni del *Vocabolario degli Accademici della Crusca*, ad esempio, fanno risalire l'espressione *dire pane al pane*, registrata fin dalla prima impressione, alla frase latina *ficus, ficus dicere* (Crusca I-IV), proprio nel significato di

‘essere molto franchi’. Tra Sei e Settecento l’espressione circola ancora in Toscana, giacché rintracciata da Pico Luri di Vassano nella *Cicalata in lode dei fichi* di Anton Maria Salvini, il quale scrive sui macedoni: «Sono gente di montagna, grossolani, materiali [...]. Chiamano le cose per loro nome, non usano circoscrizioni, né metafore, dicono fico il fico, il pane pane, onde uscì il nostro proverbio, ve la dirò panpana» (Luri di Vassano 1875: 15). In realtà, come indicato dalla lessicografia storica, il primo esempio noto di *dire pane al pane* appare già nel 1570, poiché presente nell’*Ercolano* di Benedetto Varchi, in cui si legge: «Dire il pan pane, e dirla fuor fuori, è dire la cosa come ella sta, o almeno come altri pensa, che ella stia, liberamente, e chiamare la gatta gatta, e non mucca» (GDLI s.v. *pane*). Una espressione, dunque, meno antica della precedente, ma non moderna quanto *essere buono come il pane*. Stupisce, forse, sapere che il primo esempio noto, come indicato dal DELIN, si trova nel Tommaseo-Bellini (s.v. *buono*), attestazione che anticipa quella fornita dal GDLI all’interno di *Sei romanzi fra due secoli* di Alfredo Panzini, in cui si legge: «La padrona era buona come il pane, quando era in buona. Ma l’era in buona così di rado!». Lievemente più antichi gli esempi rintracciati nella lessicografia dialettale di area settentrionale, in cui l’espressione idiomatica è registrata con qualche variazione; troviamo, ad esempio, *bon come el pan che se magna* nel *Dizionario del dialetto veneziano* di Boerio (1856).

Se dal *pane* si passa alla *pasta*, le espressioni idiomatiche non smettono di stuzzicare l’appetito del linguista. Curiosa è la storia di *come il cacio sui maccheroni*, che tutti gli italiani utilizzano per indicare ‘una cosa, una persona o un avvenimento che cade a proposito, nel momento più opportuno’ (GRADIT). Il DELIN fa risalire l’espressione alla metà del Cinquecento, ne *Gli straccioni* di Annibal Caro. L’abbinamento *maccheroni-cacio*, tuttavia, è ben più antico dato che risale al Medioevo; basti pensare alla favolosa contrada di Bengodi descritta nel *Decameron* di Boccaccio, dove *maccheroni* e *ravioli*, precedentemente cotti nel brodo di capponi, sono fatti rotolare da una montagna di *cacio parmigiano* (Frosini 2015b: 477; Montanari 2019: 43). Di poco anteriore rispetto al *Decameron* è l’attestazione rintracciata all’interno del *Libro della mesa dei priori di Firenze*, preziosa fonte indiretta tramandata dal ms. Ashburnham 1216 della Biblioteca Medicea Laurenziana di Firenze (studiato in Frosini 1993). Nel *Libro*, che elenca le spese sostenute dai priori del Palazzo di Arnolfo per la propria ricca mensa dal 1344 al 1345, troviamo la seguente annotazione: «per iiij l. [di] cascio per maccheroni» (Frosini 1993: 34). Occorre ricordare che il significato trecentesco di *maccheroni* è stato lungamente dibattuto: inizialmente intesi come ‘gnocchi’, sono stati di recente identificati con delle ‘piccole lasagne’, significato registrato dalle impressioni del *Vocabolario degli Accademici della Crusca* e ancora oggi vivo in Toscana (Frosini 2015b: 101; Murru 2021); il termine acquisisce l’accezione odierna, ossia quella di ‘tipo di pasta filiforme a sezione tonda e bucata simile ai bucatini’, solo successivamente. Al di là delle diverse interpretazioni che ruotano intorno al significato di *maccheroni* nel Medioevo, ciò che emerge dagli studi è che il loro tradizionale condimento era a cacio e burro (Capatti e Montanari 1999: 124). Il pomodoro, che insieme alla pasta è oggi considerato piatto della tradizione, tanto da essere un vero simbolo d’italianità dentro e fuori i confini nazionali, è in realtà un’acquisizione piuttosto recente. Prodotto originario del Sud

America e portato dal Messico in Spagna nella prima metà del Cinquecento da Hernan Cortés, il pomodoro giunge in Italia poco dopo; inizialmente accolto come sola pianta ornamentale, viene utilizzato in cucina solo nel XVII secolo, quando nello *Scalco alla moderna* di Antonio Latini (1692) appare la ricetta della *salsa spagnuola*. Nasce a Napoli nell'Ottocento l'abitudine di condire la pasta con il pomodoro, ma in aggiunta al formaggio e non viceversa. Il merito di aver reso popolare questa pratica è però della *Scienza in cucina* di Pellegrino Artusi (si rimanda a Montanari 2019: 58-71, da cui queste notizie sono tratte); alla ricetta n. 125, intitolata *Salsa di pomodoro* si legge: «Questa salsa si presta a moltissimi usi [...]; è buona col lesso, è ottima per aggraziare le paste asciutte condite a cacio e burro» (Artusi 1911: 125).

Com'è noto, in un campo così così fortemente connesso con la vita materiale come quello della cucina, la ricostruzione storico-etimologica non è sempre facile; anzi, come ricorda Gian Luigi Beccaria, le parole del cibo sono «una tentazione non solo per i peccati di gola ma per i peccati di etimologia» (Beccaria 2009: 15); questo comporta che, anche attorno alla fraseologia, l'interpretazione paretimologica possa spesso avere la meglio sulla più scientifica ricostruzione storica. Vorrei a questo proposito discutere due casi che mi paiono esemplari, e cioè le espressioni *idem con patate* e *avere gli occhi foderati di prosciutto*.

Per la prima espressione, utilizzata a livello colloquiale, il GDLI (s.v. *idem* [4]), fornisce il significato di 'ripetizione sciocca e insulsa', indicando la prima attestazione nell'*Appendice* redatta da Bruno Migliorini contenuta all'interno del *Dizionario Moderno* di Alfredo Panzini (8a e 9a ed. [1942 e 1950]); si legge: «'Idem con patate', scipita espressione scherzosa per dire lo stesso (dalle liste delle trattorie)». Da una ricerca su *Google libri*, l'espressione pare tuttavia circolare già all'inizio del Novecento, giacché attestata nel periodico torinese *Numero settimanale umoristico illustrato* del 1915, in cui ironicamente si descrive una fantasiosa settimana greca: «DOMENICA Riposo festivo. LUNEDÌ Idem con patate. MARTEDÌ Una nota all'Intesa e una lettera confidenziale a Guglielmo II. Fierezza e buon umore su tutta la linea»^[26]. Seguendo il suggerimento fornito da Bruno Migliorini nell'*Appendice*, l'espressione può aver avuto origine dai *menu* dei ristoranti, in cui, per indicare i diversi contorni con cui una stessa preparazione poteva essere accompagnata, era frequente utilizzare la formula *Idem* (lo stesso, come sopra) con l'aggiunta della sola denominazione dell'alimento alternativo, e dunque spesso *con patate*, da sempre uno dei contorni più popolari e frequenti. Del resto, la formula *idem* + nuovo referente appare largamente sfruttata anche negli indici dei ricettari ottocenteschi. Sul *web* circolano tantissime altre ipotesi, come la discendenza dell'espressione dal latino *idem comparate*, poi storpiato per via popolare; per non parlare delle numerose motivazioni addotte attraverso aneddoti più che mai stravaganti. Queste spiegazioni, tuttavia, non trovano un riscontro scientifico, o almeno nulla di simile si ritrova negli strumenti lessicografici consul-

^[26] La pagina è consultabile all'indirizzo: https://www.google.it/books/edition/Numero_settimanale_umoristico_illustrato/DjtczadmZ0C?hl=it&gbpv=1&bsq=idem+con+patate&dq=idem+con+patate&printsec=frontcover (consultato il 20/05/2022).

tati, storici, etimologici e dell'uso^[27]. Diverso è il caso della locuzione *avere gli occhi foderati di prosciutto*, comunemente utilizzata per indicare qualcuno che 'non ha la capacità o la volontà di vedere una realtà evidente'. Il primo esempio noto si rintraccia, secondo il GDLI, fra il 1734 e il 1752 all'interno delle *Commedie* di Giovan Battista Fagioli («Sen'avvedrebbe Cimabue, ch'aveva gli occhi foderati di prosciutto di Casentino»), attestazione retrodatabile di più di cento anni, poiché presente all'interno della sistematica raccolta di Serdonati, in cui è annotato il seguente proverbio: «Lo direbbe Fandone, ch'aveva gli occhi foderati di prosciutto»^[28]. La circolazione toscana dell'espressione appare confermata dalle risultanze offerte dal Giorgini-Broglio e dal Rigitini-Fanfani; anzi, è proprio quest'ultimo a fornirci un approfondimento circa la sua origine; s. v. *prosciutto* riporta la seguente spiegazione: «diconsi di quelli con le palpebre alquanto rovesciate per malattia». Il Tommaseo-Bellini, che riporta la frase proverbiale *occhi rossi come foderati di prosciutto*, ne conferma l'origine toscana e aggiunge: «Malattia che prende l'occhio segnatam. di sotto, e, lasciando la carne allo scoperto, fa apparire un rosso spiacente a vedere». Come indicato anche dal DELIN, l'espressione ha dunque origine da una malattia degli occhi, denominata – appunto – *prosciutto*.

Il salume pare non entrarci proprio nulla, ma l'interpretazione popolare di questa espressione, vale a dire 'non vederci bene a causa di due fette di prosciutto davanti agli occhi', è tuttavia così viva nell'immaginario comune da aver prodotto, per estensione, altre espressioni, come avere *il salame davanti agli occhi*, o addirittura *le orecchie foderate di prosciutto*^[29]. Questi pochi esempi credo mostrino quanto possa essere affascinante, curioso e stimolante lo studio della nostra lingua attraverso la lente del cibo e della gastronomia, specie per chi abbia voglia di diventare un vero *chef* da Accademia della Crusca.

Bibliografia

- Alba 2018 = Monica Alba, *Parole per tutti i gusti. Osservazioni sul lessico gastronomico dei ricettari di Amalia Moretti Foggia*, «Studi di lessicografia italiana», XXXV, pp. 245-288.
- Antonelli 2020 = Giuseppe Antonelli, *Da mappazzone a «eatalyano», la lingua glocal del cibo*, «Corriere della Sera», 24/01/2020 (consultabile all'indirizzo https://www.corriere.it/cook/news/20_gennaio_24_da-mappazzone-eatalyano-lingua-glocal-cibo-061d2b06-3e09-11ea-ardf-03cb566fb1c9.shtml?refresh_ce).
- Artusi 1911 = Pellegrino Artusi, *Igiene, Economia, Buon gusto. La Scienza in cucina e l'Arte di mangiar bene. Manuale pratico per le famiglie*, Firenze, Pei tipi di Salvatore Landi.
- Banca dati *Proverbi italiani*: <http://www.proverbi-italiani.org/index.asp?m=0>.

[27] Crusca I-V, TB, GDLI, DELIN, GRADIT.

[28] Come emerge dalla consultazione della banca dati *Proverbi italiani*, a cura dell'Accademia della Crusca, che raccoglie un *corpus* di testi manoscritti e opere a stampa dal Cinquecento all'Ottocento, comprendente le opere di Serdonati, Salviati, Giusti e Capponi; è consultabile all'indirizzo: <http://www.proverbi-italiani.org/index.asp?m=0> (ultima consultazione 20/05/22).

[29] Sono entrambi registrati all'interno del *Dizionario dei modi di dire* Hoepli consultabile online; per la seconda espressione, è riferito il seguente significato: 'non sentire o fingere di non sentire, come se si avessero le orecchie coperte da grosse fette di prosciutto che non lasciano passare i suoni'.

- Beccaria 2009 = Gian Luigi Beccaria, *Parole e fantasia del gusto*, in Cecilia Robustelli, Giovanna Frosini (a cura di), *Storia della lingua e storia della cucina. Parola e cibo: due linguaggi per la storia della società italiana*, Atti del VI Convegno ASLI Associazione per la Storia della lingua Italiana, Modena, 20-22 settembre 2007, Firenze, Cesati, pp. 1-17.
- Boerio 1856 = Giuseppe Boerio, *Dizionario del dialetto veneziano*, Venezia, Reale tipografia di Cecchini.
- Buccheri 2021 = Lucia Buccheri, *Parole straniere nella lingua del cibo*, in Giovanna Frosini (a cura di), *Percorsi di cose e parole nella lingua del cibo*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/cibo10.html.
- Capatti e Montanari 1999 = Alberto Capatti, Massimo Montanari, *La cucina italiana: storia di una cultura*, Roma-Bari, Laterza.
- Casadei 2007 = Federica Casadei, *Lessico e semantica*, Roma, Carocci.
- Cupelloni 2021 = Francesca Cupelloni, *Nuovi nomi per cibi antichi: la lingua del cibo in televisione e nei social*, in Giovanna Frosini (a cura di), *Percorsi di cose e parole nella lingua del cibo*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/cibo13.html.
- Di Carlo 2019 = Miriam Di Carlo, *Il foodie: parlare di cibo non è stato mai così virale*, “Italiano digitale”, x, 2019/3 (luglio-settembre), pp. 65-69.
- Faloppa 2011 = Federico Faloppa, *Modi di dire*, in *Enciclopedia dell’italiano*, diretta da Raffaele Simone, Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, consultabile all’indirizzo: [https://www.treccani.it/enciclopedia/modi-di-dire_\(Enciclopedia-dell%27Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/modi-di-dire_(Enciclopedia-dell%27Italiano)/).
- Frosini 1993 = Giovanna Frosini, *Il cibo e i signori. La mensa dei priori di Firenze nel quinto decennio del sec. XIV*, Accademia della Crusca, Firenze.
- Frosini 2009 = Giovanna Frosini, *L’italiano in tavola*, in Pietro Trifone (a cura di), *Lingua e identità. Una storia sociale dell’italiano*, Roma, Carocci, pp. 79-103.
- Frosini 2012 = Giovanna Frosini, *La cucina degli italiani. Tradizione e lingua dall’Italia al mondo*, in Giada Mattarucco et al. (a cura di), *Italiano per il mondo. Banca, commerci, cultura, arti, tradizioni*, Accademia della Crusca, Firenze, pp. 85-107.
- Frosini 2015a = Giovanni Frosini, *La lingua delle ricette*, in *Dammi la tua ricetta*, Atti del convegno artusiano (Forlimpopoli, 20 giugno 2015 – Casa Artusi), consultabile all’indirizzo: <http://www.pellegrinoartusi.it>
- Frosini 2015b = Giovanna Frosini, *L’italiano del cibo: storie, parole, persistenze, novità*, in *Cultura del cibo*, vol. III, *L’Italia del cibo*, direzione di Alberto Capatti e Massimo Montanari, UTET Grandi Opere, Torino, pp. 477-491.
- Frosini 2019 = Giovanna Frosini, *Premessa*, in Ead, Monica Alba, Chiara Murru, Francesca Cialdini, *Il sapore delle parole: per una storia dell’italiano del cibo*, Dichecibo6 (consultabile all’indirizzo: <https://magazine.dichecibo6.it/il-sapore-delle-parole-per-una-storia-dellitaliano-del-cibo/>).
- Frosini 2020 = Giovanna Frosini, *L’anguille di Bolsena e la vernaccia. Percorsi di cose e parole nella lingua del cibo*, in *Lingua italiana*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/cibo_1.html.
- Frosini 2020b = Giovanna Frosini, *Romagna mia. Ricordi e ricette di Pellegrino Artusi*, in Donatella Lippi (a cura di), *La Romagna a Firenze. Storie di Famiglia e 60 ricette dedicate a Pellegrino Artusi*, Firenze, Angelo Pontecorboli Editore, pp. 17-28.
- Lubello 2019 = Sergio Lubello, *Il De arte coquinaria di Maestro Martino: antecedenti e dintorni*, in Myriam Chiabò (a cura di), *A tavola nella Roma dei Papi nel Rinascimento*, Roma, Roma nel Rinascimento, pp. 75-85.
- Luri di Vassano 1875 = Pico Luri di Vassano, *Modi di dire proverbiali e motti popolari italiani, spiegati e commentati da Pico Luri di Vassano*, Roma, Tipografia Tiberina.
- Montanari 2014 = Massimo Montanari, *Gusti del Medioevo. I prodotti, la cucina, la tavola*, Roma-Bari, Laterza.
- Montanari 2019 = Massimo Montanari, *Il mito delle origini. Breve storia degli spaghetti al pomodoro*, Roma-Bari, Laterza.
- Montanari 2020 = Massimo Montanari (a cura di), *Cucina politica. Il linguaggio del cibo fra pratiche sociali e rappresentazioni ideologiche*, Roma-Bari, Laterza.

- Moroni Salvatori 1998 = Paola Moroni Salvatori, *Ragguaglio bibliografico sui ricettari del primo Novecento*, in Alberto Capatti, Alberto De Bernardi, Angelo Varni (a cura di), *Storia d'Italia. Annali XIII. L'alimentazione*, Torino, Einaudi, pp. 889-925.
- Muzzarelli 2013 = Muzzarelli Maria Giovanna (a cura di), *Amalia Moretti Foggia: Le ricette di vita del dottor Amal e di Petronilla 1929-1947*, Milano, Fondazione Corriere della Sera.
- Murru 2021 = Chiara Murru, *Tra Bengodi e il Palazzo di Arnolfo. La lingua del cibo nel Medioevo*, in Giovanna Frosini (a cura di), *Percorsi di cose e parole nella lingua del cibo*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana»
- Nesi 2012 = Annalisa Nesi, *Le denominazioni della pasta. Intorno a una proposta di fine Ottocento*, in «Noio volevàn savuàr». *Studi in onore di Edgar Radtke per il suo sessantesimo compleanno. Festschrift für Edgar Radtke zu seinem 60 geburtstag*, Frankfurt am Main, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Peter Lang, Wien, pp. 231-245.
- Omero 2010 = Omero, *Odissea*, a cura di Vincenzo Di Benedetto, traduzione di Vincenzo Di Benedetto e Pierangelo Fabrini, Milano, BUR.
- Ondelli 2017 = Stefano Ondelli, *Dal crème caramel al cupcake. L'invasione degli anglicismi in cucina, al ristorante e al bar*, Italiano LinguaDue 9 (2), pp. 373-383 (consultabile all'indirizzo: <https://arts.units.it/retrieve/handle/11368/2917439/216242/Ondelli%20Dal%20cr%C3%A8me%20caramel%20al%20cupcake.pdf>).
- Paoli 1740 = Sebastiano Paoli, *Modi di dire toscani ricercati nella loro origine*, Venezia, Appresso Simone Cecchi.
- Panosetti 2013 = Daniela Panosetti, *Come (non) cambia la donna ai fornelli*, in Gianfranco Marrone, Alice Giannitrapani (a cura di), *Mangiare: istruzioni per l'uso, E/C*. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici, Anno VII, n. 14, 91-100.
- Petronilla 1935 = Petronilla [Amalia Moretti Foggia], *Ricette di Petronilla*, Milano, Olivini.
- Petronilla 1937 = Petronilla [Amalia Moretti Foggia], *Altre ricette di Petronilla*, Milano, Sonzogno.
- Petronilla 1941 = Petronilla [Amalia Moretti Foggia], *Ancora ricette di Petronilla*, Milano, Sonzogno.
- Petronilla 1941b = Petronilla [Amalia Moretti Foggia], *Ricette di Petronilla per tempi eccezionali*, Milano, Sonzogno, edizione anastatica a cura dell'Accademia italiana della cucina, Massa, Ceccotti, 1997.
- Pregnotato 2019 = Simone Pregnotato, *Il «più antico» ricettario culinario italiano nel codice Riccardiano 1071. Appunti preliminari, nuova edizione del testo e indice lessicale*, in *Tra filologia, erudizione e linguistica. Per Giuseppe Frasso, cinque giovani allievi*, StEFl. Studi di Erudizione e di Filologia Italiana, VIII, pp. 219-324.
- Rigutini-Fanfani = Giuseppe Rigutini, Pietro Fanfani, *Vocabolario italiano della lingua parlata*, compilato da Giuseppe Rigutini e Pietro Fanfani, Edizione emendata, Firenze, Tipografia Cenniniana, 1875 (consultabile all'indirizzo: <http://www.bdcrusca.it/listaopere.asp#h1>).
- Robustelli e Frosini 2009 = Cecilia Robustelli, Giovanna Frosini (a cura di), *Storia della lingua e storia della cucina. Parola e cibo: due linguaggi per la storia della società italiana*, Atti del VI Convegno ASLI Associazione per la Storia della lingua Italiana, Modena, 20-22 settembre 2007, Firenze, Cesati.
- Rossi 2009 = Leonardo Rossi, *Assaggi da un dizionario di italianismi nel mondo*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/mondo/rossi.html.
- Urraci 2021 = Giovanni Urraci, *Cucinare con le parole, mangiare con gli occhi. I blog come spazio di condivisione dell'esperienza gastronomica*, in Giovanna Frosini (a cura di) *Percorsi di cose e parole nella lingua del cibo*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/cibo12.html.
- Zoppetti 2019 = Antonio Zoppetti, *I forestierismi nei dizionari: quanti sono e di che tipo*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana» https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/forestierismi.html.

Vocabolari e repertori

Crusca I, II, III, IV, V = *Lessicografia della crusca in rete. Edizioni delle cinque impressioni del Vocabolario degli Accademici della Crusca*, a cura di Massimo Fanfani e Marco Biffi (consultabili all'indirizzo <http://www.lessicografia.it>).

- DELIN= *Il nuovo Etimologico*. DELI – *Dizionario Etimologico della Lingua Italiana*, di Manlio Cortelazzo e Paolo Zolli, seconda edizione in volume unico, a cura di Manlio Cortelazzo e Michele A. Cortelazzo, Bologna, Zanichelli 1999.
- Giorgini-Broglio 1897 = Giovan Battista Giorgini, Emilio Broglio, *Novo vocabolario della lingua italiana secondo l'uso di Firenze*, I-IV, Cellini, Firenze 1897 (consultabile all'indirizzo: http://www.bdcrusca.it/scheda.asp?radice=000057561_1&seq=1&file_seq=1).
- GDLI = *Grande dizionario della lingua italiana*, fondato da Salvatore Battaglia, poi diretto da Giorgio Bàrberi Squarotti, 21 voll., Utet, Torino 1961-2002 (e 2 voll. di Supplementi, 2004, 2009).
- GRADIT = *Grande dizionario italiano dell'uso*, diretto da Tullio De Mauro, Utet, Torino 2007, consultabile su penna USB.
- Nocentini = Alberto Nocentini, *L'etimologico: vocabolario della lingua italiana*, Le Monnier, Firenze 2010.
- TB = *Dizionario della lingua italiana, nuovamente compilato dai signori Nicolò Tommaseo e Bernardo Bellini, con oltre 100.000 giunte ai precedenti dizionarii*, dalla Società l'Unione tipografico-editrice, Torino 1861-79.
- VD = *Vocabolario Dantesco*, responsabili Lino Leonardi e Paola Manni, Accademia Della Crusca, Firenze 2018- (consultabile online all'indirizzo: <http://www.vocabolariodantesco.it>).
- VT = *Il Vocabolario Treccani*, coordinamento scientifico di Valeria Della Valle, Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma 2008.
- Zingarelli 2020 = *Lo Zingarelli 2020. Vocabolario della lingua italiana*, di Nicola Zingarelli, a cura di Mario Cannella e di Beata Lazzarini, Zanichelli, Milano.

Alla moda dei giovani: stili e linguaggi nel tempo

GIUSEPPE SERGIO

Siamo le ragazze di Porta Venezia
Guidate dalla brama, mosse dall'inerzia
Panta della tuta, piumino a vita alta
Occhi a cuoricino, pronte per la svolta
(MYSS KETA, *Le ragazze di Porta Venezia*)

1. Mode e modi per scegliersi

Quello dei giovani è un tempo inquieto, definito dalla ricerca e dalla costruzione del sé. Snidati dal nucleo familiare – dal punto di vista psicologico e, sempre più tardi, da quello fisico ed economico –, si deve decidere della propria collocazione nel mondo: un processo alle volte naturale e altre dolorosamente complesso, in cui svolge un ruolo fondamentale la moda. Al pari di altri sistemi con valenza segnaletica, come l'uso di un certo linguaggio o l'ascolto di determinati generi musicali, l'individuo afferma e continuamente ridefinisce la propria personalità proprio inserendosi nel flusso della moda, cui può aderire secondo diversi gradi e tipi di atteggiamento^[1]. Aiutando a esprimere ciò che si è o ciò che si vorrebbe essere, alla propria o all'altrui percezione, gli abiti adempiono anche a funzioni psicologiche relative alla strutturazione del sé, rivestendo non a caso una funzione fondamentale durante le prime fasi della vita: basti pensare all'importanza che ha per i bambini l'abbigliamento, attraverso cui viene compendosi un'operazione di costruzione e di solidificazione dell'identità (anche) di genere.

Seguendo la classica *Psicologia dell'abbigliamento* di Flügel (1986), pubblicata per la prima volta nel 1930 e poi variamente discussa nei successivi *fashion studies*, l'abito sopperirebbe a tre principali funzioni. Esso protegge il corpo da pericoli morali e spirituali, fungendo anche da mezzo magico in grado di propiziare la fortuna. Inoltre, lo ripara dal freddo e più in generale dagli agenti climatici, anche se la percezione delle temperature e la conseguente protezione dipendono non solo da fattori fisici, ma anche socio-culturali, come dimostra il fatto che alcune popolazioni aborigene della Terra del Fuoco vivano seminude. In secondo luogo, l'abito è il mezzo privilegiato per la salva-

[1] Il classico abbordo psicologico di John-Carl Flügel (1986: 97-114) distingue nove macroapprocci alla moda: si va da quelli meno coinvolti (tipici del consumatore ribelle, del rassegnato e del non emotivo) a quelli in cui la moda assolve a funzioni pratiche (come per il puritano, per l'austero e per il protetto), ad altri ancora che percepiscono e assumono la moda nei suoi contenuti emotivi, e sono quest'ultimi i casi del consumatore sostenuto, di quello sublimato e del soddisfatto di sé.

guardia del pudore. A seguire il racconto veterotestamentario, Adamo ed Eva si accorsero di essere nudi e, vergognandosene, «intrecciarono delle foglie di fico, se ne fecero cinture» (*Genesi* 3, 7); con queste *cinture* Adamo ed Eva si coprirono gli organi genitali, poiché ritenuti la sede degli impulsi più incontrollabili, ma le zone da interdire allo sguardo variano in relazione al tempo e alle diverse civiltà: si pensi allo specchio *psyché* vittoriano, opaco nel riflettere l'intera metà bassa del corpo, o al fatto che secondo un'interpretazione dell'islam oltranzista sia il volto la parte del corpo femminile che preme interdire allo sguardo. Infine, sempre seguendo Flügel, la terza funzione dell'abito concerne la decorazione del corpo allo scopo di segnalare la collocazione sociale ed economica. Una volta abbigliato, il corpo-*medium* può veicolare tanto un'identità effettuale quanto costruirne una ingannevole, eventualmente funzionale al raggiungimento di determinati scopi sociali. L'abito non farà infatti il monaco, ma lo determina dal punto di vista semiotico, cioè lo significa e lo comunica, dandosi naturalmente la possibilità di mentire (Eco 1972). Come ha scritto Ugo Volli (2005: 21), «gli indumenti, facendo parte della superficie significativa di cui si avvolge ogni individuo nei suoi rapporti con la società [...], hanno la funzione comunicativa di una classificazione delle persone nella vita sociale e più in generale fanno parte di quei dispositivi che aiutano gli esseri umani a “esprimersi”, cioè a collocarsi nel contesto della società».

Proprio in quanto dispositivo sociale, la comunicazione attraverso la moda implica e porta inscritto il proprio destinatario. Vestendoci, comunichiamo con chi ci guarda, ma allo stesso tempo ci rivolgiamo a noi stessi costruendo l'immagine che riteniamo più corrisponderci. L'espressione del sé è condizionata dalle persone che ci circondano e dai contesti di interazione, ai quali ci si può adeguare o meno, e secondo diversi gradi; in caso di non adeguamento si parla di *antimoda*, oggi sempre più difficile da realizzare stante la cacofonica sincronia delle tendenze più disparate (Davis 1993: 187). Non a caso si parla spesso di *look*, letteralmente 'aspetto', che sottintende una modificazione temporanea del corpo, tale da consentire l'adozione di identità diverse, specialmente a seconda delle occasioni. Il *look* rende il corpo mutevole e malleabile, soggetto a una variazione continua, «corpo flusso» (Codeluppi 1995), anche se il processo di «attorializzazione» (Volli 2005: 25) attuato attraverso la moda trova un limite nelle possibilità economiche di cui si dispone: per la maggioranza delle persone le scelte vestimentarie risultano da un compromesso fra ciò che si è (ovvero ciò che piace), ciò che si vuole o si deve essere (ovvero come si sceglie di apparire agli altri e a sé stessi) e ciò che ci si può permettere di acquistare.

Delle tre funzioni individuate da Flügel, ai giovani pare attagliarsi soprattutto la terza, più direttamente attinente alla sfera della cultura e della socialità, peraltro già fortemente enfatizzata da un altro studio classico, *La moda* (1895) di George Simmel, dove pure si metteva ampiamente in luce uno dei capisaldi dei *fashion studies*, cioè la continua dialettica fra la tensione all'imitazione e quella alla differenziazione che caratterizza la moda. Gli abiti e gli accessori fanno parte di un linguaggio di portata più ampia con il quale i giovani (soprattutto i giovani, ma non solo loro) definiscono la propria identità. Come s'è detto, si tratta di un processo che può risultare delicato, problematico o doloroso, oppure estremamente laborioso, se si pone mente alle molteplici modificazioni dell'esteriorità

che i giovani si infliggono, talvolta con una buona dose di masochismo, per apparire nel mondo: non solo abiti e accessori di incerto gusto e di dubbia funzionalità (si pensi alle ragazze e ai ragazzi con ombelico scoperto in pieno inverno o che indossano pesanti stivali d'estate), ma anche tatuaggi, *piercing*, colorazioni e tagli di capelli stravaganti, trucco e smalto bizzarri... tutti stratagemmi arruolati per scegliersi e così concretare quei sistemi segnici complessi che sono le persone, tutte uguali e tutte diverse.

Queste modificazioni volontarie possono spiegarsi con il tentativo di reagire allo straniamento nei confronti di un corpo che cambia (spuntano la barba e i peli, prendono forma le curve) e di cui i giovani, superato il narcisismo tipico dell'età infantile, prendono per la prima volta coscienza e su cui vogliono sentirsi liberi di sperimentare e decidere; non a caso con l'età adulta i contrassegni più tipicamente giovanilistici in genere decadono, poiché la personalità ha meno bisogno dell'aiuto della moda per autoaffermarsi. Realizzando il bisogno di espressione tanto del sé individuale quanto di quello che lo colloca in un gruppo, anche in opposizione alla famiglia e al mondo degli adulti, la moda giovanile può acquisire una valenza alternativa o contestativa, come si è effettivamente verificato per alcuni capi simbolo di generazioni passate: così era accaduto alla *minigonna* – scandaloso stendardo della cosiddetta “società permissiva” e dell'anticonformismo libertario degli anni Sessanta, ma anche di una nuova cultura più esplicitamente intrisa dei valori della seduzione e della giovinezza^[2] – e poi all'*eskimo*, il giaccone di tessuto impermeabile grigioverde, con cappuccio e foderato in lana, tipico dei giovani di Sinistra degli anni Settanta^[3].

È in particolare nei giovani che il potenziale alternativo o contestativo della moda può sfociare in trasgressione e, più o meno consciamente, in provocazione, vuoi come reazione e liberazione rispetto ai canoni degli adulti, percepiti come un universo antagonistico^[4], vuoi come aspirazione a esprimere o soddisfare un impulso sessuale. Il desiderio di essere desiderati si manifesta in modo esplicito negli abiti che, più che coprire, scoprono, o attraverso cui si dichiara la propria identità di genere, peraltro sempre più frequentemente percepita dai giovani nei termini della fluidità. Si può anzi dire che proprio «la moda, con il variegato mondo che ruota intorno a essa, dalle riviste, alle pubblicità, agli eventi, ha decisamente scompaginato la distinzione tra maschile e

[2] Parola d'autore, o meglio d'autrice, da attribuirsi alla stilista Mary Quant, la voce è stata innescata dall'inglese *miniskirt* (1965) ed è quindi esplosa simultaneamente, insieme alla relativa moda, nel francese *mini-jupe*, nell'italiano *minigonna*, nel tedesco *Minirock*, nello spagnolo *minifalda*, tutti attestati per la prima volta, nelle rispettive lingue, nel 1966: cfr. Sergio 2011.

[3] La prima attestazione di questo anglicismo (che propriamente significa 'eskimese', perché ricorda l'abbigliamento di questo gruppo etnico) risale al 1970; oramai da alcuni decenni, chi lo indossa non è necessariamente portatore di un messaggio politico.

[4] Come rivelano le fonti lessicografiche prese in considerazione per questo studio (cfr. par. 2), nei linguaggi giovanili ci si riferisce al mondo degli adulti (genitori e professori) in termini beffardamente e iperbolicamente svalutativi: cfr. *antico*, *archeologico*, *arterio* (abbreviazione di *arteriosclerotico*), *babbione*, *barricato*, *cariatide*, *crisantemo*, *dentiera*, *dinosauro*, anche abbreviato in *dino*, *fossile*, *matusa*, *matusalemme*, *mummia*, *quondam*, *relitto*, *salma*, *sapiens*, *turbojurassico*, *vecchia* 'madre', *vecchio* 'padre', *vecchi* 'genitori', *vegliardo* 'padre'.

femminile, intesi come due sessi “compatti”, distinti tra loro in maniera netta e tra loro in relazione complementare» (Castellani 2010: 177). In termini equivalenti, la moda ha concorso a rendere esplicita e manifesta la rottura del binarismo di genere (che è insieme biologico e socioculturale, considerata la sua importanza nella definizione di domini e ruoli pubblici), portando in superficie molteplici possibilità di espressione e, dunque, di crescita del sé; come prosegue Alessandra Castellani, sia la moda sia le culture giovanili

sono forme di esplorazione di alternative possibili, che si possono praticare, interpretare o rigettare. L'identità diviene un luogo di negoziazione di significati, anche al di là del principio di non contraddizione. Si può essere gothic lolita e in gamba in maniera adulta, efebico con un taglio di capelli decisamente femminile nello styling della frangetta e perfettamente etero, ipermaschile e gay, lesbica e vestita come Sharon Stone in *Basic Instinct* [...], *cross-dresser* ed etero (Castellani 2010: 178).

Meno pregnanti per i giovani risulterebbero sia la valenza ludica della moda, correlata alla possibilità di trarre divertimento dall'abbigliarsi, sia il principio di imitazione. Mentre il primo versante appare sempre più appiattito sullo schermo di un computer o di uno smartphone, su cui si depositano l'attività immaginativa e creativa dei giovani, il secondo, quello legato all'imitazione, risulta oggi problematico sia per via della moltiplicazione dei modelli, che disorienta e che può rallentare l'ingresso nell'età adulta, sia per l'appena citata, attuale ipocodificazione del sistema della moda, che ha in gran parte perso la funzione segnaletica tipica del passato recente e, soprattutto, remoto.

La difficoltà a identificare e a delimitare la moda dei giovani si deve inoltre alla diffusione dello stile *casual* e di quello sportivo a tutte le età e a svariati contesti, anche formali: nel mondo della moda è in uso un neologismo, *athleisure*, che indica proprio la tendenza a vestire capi sportivi, eventualmente adattati, in situazioni eleganti. Accade perciò sempre più spesso che giovani e adulti si vestano allo stesso modo o, meglio, che gli adulti (o i genitori) si vestano come i giovani (o i figli). A monte vi è la questione, ben nota anche agli studiosi che si sono occupati dei giovani dal punto di vista linguistico, della delimitazione della fascia d'età che può considerarsi giovanile: per esempio Paolo D'Achille (2005: 118) propone persuasivamente di ampliare la studio dei linguaggi giovanili oltre l'intervallo canonico dei *teen-agers*, comprendendo anche la «fascia successiva, per la quale però, mentre il limite iniziale si può approssimativamente fissare ai diciotto/diciannove anni, il confine finale resta abbastanza problematico». Una fascia sempre più elastica e sempre più allungabile: anticipata dal punto di vista biologico, per via della maturazione precoce dei giovani, e posticipata dal punto di vista culturale e socio-economico, perché sempre più tardi si percepisce il primo stipendio, ci si sposa e ci si riproduce, perché l'università è diventata l'automatico proseguimento della scuola superiore e per altre ragioni – talvolta di natura squisitamente culturale, come avviene per un Paese di “mammoni” come il nostro – che concorrono all'estensione dell'età di mezzo, l'“adultescenza”. Come se ciò non bastasse, si amplia anche la schiera dei cosiddetti *no-age*, cioè di coloro che non si riconoscono in un'età anagrafica o non si identificano in base ad essa, bensì alle abitudini di vita e agli abiti che indossano.

2. La moda nei linguaggi giovanili

2.1 Alle fonti della moda

Passando dalle *cose* alle *parole* , le prospettive da cui si può studiare la lingua della moda dei giovani sono varie, anche perché tali sono le tipologie testuali in cui questa lingua si esprime. Oltre alle riviste specializzate, attraverso cui la lingua della moda è stata tradizionalmente studiata, le fonti che la parlano, la scrivono e la trasmettono sono stratificate nel tempo e diversificate per forma, *medium* di trasmissione e finalità: si va dalle testimonianze letterarie ai testi giornalistici, dalla pubblicità all'erratico orizzonte web (Rossi 2018), dove pure sono trasmigrate, in tutto o in parte, molte testate giornalistiche e dove ci si imbatte in *fashion blog* (Gheno 2011: 57-60), siti di vendita, *social networks* rivolti alle giovani generazioni, e spesso da loro stessi creati, che discorrono di moda a vario titolo e scopo^[5].

Per questo saggio ci si è dati, come piccolo compito e come prima tappa di uno studio che si auspica di estendere, l'analisi di un paio di raccolte di lessico giovanile molto note e citate negli studi; si tratta di *Scrostati gaggio! Dizionario storico dei linguaggi giovanili* (Ambrogio e Casalegno 2004) e del sito web *Slangopedia* . La prima si configura come una sorta di meta-fonte ricavata da «una consistente mole di testi letterari e di canzoni», per i due terzi provenienti dal genere rap, e che tiene conto anche di fonti quali «i siti Internet che raccolgono gli interventi degli utenti e quelli che offrono campionari di varia natura del lessico giovanile, le registrazioni fatte su campioni di giovani studenti da parte di alcuni linguisti e infine repertori lessicografici esistenti» (Casalegno 2004: vii); l'intervallo temporale coperto va dalla metà del Novecento ai primi anni del Duemila. La seconda fonte, *Slangopedia* , è invece un repertorio online, consultabile all'indirizzo <http://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia/>, allestito grazie alle proposte di giovanilismi da parte di contributori volontari; nato nel 1998 su iniziativa del settimanale «L'Espresso», consta ad oggi di 1306 voci ed espressioni, una selezione delle quali è stata pubblicata in volume (Simonetti e Magrelli 2015). Tra le due fonti vi è qualche piccola area di sovrapposizione, anche per la ragione oggettiva che una parte delle segnalazioni di *Slangopedia* venivano già comprese in *Scrostati gaggio!* (al momento della pubblicazione di quest'ultimo, nel 2004, le voci o modi dire raccolti in *Slangopedia* erano solo circa 560; cfr. Casalegno 2004: xix).

L'approccio lessicale appare centrale non solo per la tipologia di *corpus* prescelto, ma anche per le caratteristiche intrinseche sia dei linguaggi giovanili, contraddistinti in modo prioritario dall'impiego di un lessico e di una fraseologia propri, cioè arricchiti secondo meccanismi caratteristici (suffissazione, scorciamenti di parole, metaforizza-

[5] Sulla variegata gamma di fonti per lo studio della lingua della moda cfr. Rak, Catricalà 2013: 95-114 e Sergio 2016: 78-80. Sulle fonti attraverso cui studiare i linguaggi giovanili è tornato a più riprese Lorenzo Coveri (2014: 110-112 e *passim*), che distingue da un lato le fonti prossime, come diari, *chat* , registrazioni di conversazioni parlate, ricerche sul campo con questionario ecc., che restituirebbero usi reali e spontanei; dall'altro le fonti remote, quali testi letterari o massmediali (canzone, pubblicità, radio, televisione, cinema), più esposte a rischi di distorsione ovvero di ipercaratterizzazione.

zioni, ma anche afflussi dalle lingue straniere ecc.), sia della lingua della moda, la cui specificità di lingua settoriale si coglie anzitutto nella designazione dei *realia* “di moda” con termini specifici, seppur in buona parte condivisi con la lingua comune.

Prima di passare ai risultati dell’analisi, converrà anche rammentare che le fonti prescelte potranno restituirci una porzione dei linguaggi giovanili relativa all’ambito della moda, e non, propriamente, la lingua della moda dei giovani. Detto in altri termini, si evidenzieranno le voci ed espressioni usate *dai* giovani *con i* giovani, in situazioni informali, per riferirsi all’ambito della moda e dunque per designare capi di abbigliamento, accessori o modi di vestire. Tale prospettiva è differente, per esempio, da quella che studia la lingua della moda indirizzata *ai* giovani e non necessariamente impiegata *dai* giovani: si pensi per esempio alle riviste di moda e ai *fashion blog*, che peraltro possono volta a volta stipulare contratti enunciativi diversi, che vanno dalla complicità alla distanza pedagogica.

Come ultima avvertenza si segnala che, per economia di spazi e ove non diversamente indicato, nel prosieguo del saggio le voci e le relative definizioni si intendono prelevate da *Scrostati gaggio!* (Ambrogio e Casalegno 2004), che si è rivelato molto più ricco di materiale per noi pertinente rispetto a *Slangopedia* (le citazioni da questa fonte saranno indicati con una “S”); in ogni caso, sempre salvo diversa indicazione, tutti i prelievi sono fatti *sub voce*. Qualora presentata dalle raccolte analizzate, si fornisce anche la localizzazione geografica della voce o dell’espressione, a seconda dei casi indicata come “fonte” di provenienza o come “area” di diffusione. Molti dei materiali reperiti hanno infatti – come vedremo e come non stupisce, considerata l’ampio raggio geosinonimico dei linguaggi giovanili – un’origine o un’estensione areale circoscritta, senza che questo significhi che l’area da cui una voce o un’espressione provengono o in cui sono diffuse sia esclusiva di quella stessa area.

2.2 Parole e tipi “di moda”

Possiamo dunque mollare gli ormeggi considerando il comparto più caratteristico dei linguaggi giovanili, quello della formazione delle parole. Qui ritroviamo alcune abbreviazioni – *dread* ‘dreadlocks’ (cfr. *infra*), *pant* e, in area torinese, *panta* ‘pantaloni’, *rasta* ‘chi segue o si ispira al rastafarianismo’ e, in funzione aggettivale, nella loc. *trece rasta*, ‘dreadlocks’ – e i seguenti suffissati: *ascellare*, registrato da S nel significato ‘di abbigliamento sopra la cintura’, *dredduso* ‘persona con i dreadlocks’ (fonte torinese; S), *pontolli* ‘pantaloni’ (fonte maceratese), *tatuazzare* ‘tatuare’, *tatuazzo* ‘tatuaggio’ e i derivati da nomi di marca *fioruccino*, *invictoso/a* e *oliverino*, su cui torneremo fra poco. Si contano inoltre un paio di sigle, che appaiono rivelatrici delle opposte tensioni dei linguaggi giovanili al dialettismo – come nel caso di *Mom* ‘emme-o-emme’ detto di cosa non di marca comprata al mercato: “Miezz’ O Mercat”, proposta a S da una giovane salernitana) – e all’internazionalismo, rappresentato da *RAF* ‘giubbotto di pelle simile a quello della Royal Air Force, l’aviazione militare inglese, molto in voga negli anni Settanta e Ottanta come segno distintivo dei fighetti’). Sarebbe invece da considerare uno storpiamento ludico *giabo* ‘giubbino’ (da fonte bresciana, anche in S; cfr. bresciano *giubi* ‘giubbino’).

Se sulla sponda propriamente dialettale si raccoglie un’unica voce, *sciammèria* ‘indu-

mento senza pretese, ampio e comodo' (area napoletana; S), appare limitato anche l'apporto di un altro settore centrale tanto nei linguaggi giovanili quanto nella lingua della moda, quello delle parole straniere. Non fa meraviglia che la lingua in contatto sia l'inglese, arruolato per la sua connotazione internazionale oltre che per il fatto che dall'angloamericano atterrino, non solo in Italia, molte delle tendenze diffuse fra i giovani; in particolare nei linguaggi giovanili «I prestiti funzionano da elementi-chiave di una sottocultura che si pone, come primo obiettivo, il superamento della dimensione provinciale. I prestiti veicolano, infatti, i tratti urbani, cosmopoliti e, connotando la varietà linguistica giovanile, la distinguono dalla banalità o dalla mediocrità della lingua standard» (Radtke 1992: 26). Fra gli anglicismi o pseudo-anglicismi, voci che cioè o non esistono in inglese o sono usate con un significato differente da quello che usiamo in italiano, vi sono *baggy* 'pantaloni molto larghi diffusi tra i rappers' (S)^[6], *bomber* 'giubbotto corto e molto imbottito' (propriamente 'bombardiere'), *branding* 'tatuaggio impresso a fuoco sulla pelle', *dreadlocks* (var. *dreadlock*) 'tipica acconciatura rasta, ottenuta lasciando crescere i capelli in lunghe ciocche aggrovigliate', il succitato *eskimo* e *watch* 'orologio'^[7]. Per indicare il 'tatuaggio' si impiegano due adattamenti – *brendo*, da *brand* 'segno, marchio', e *printo*, dall'ingl. (*to*) *print* 'imprimere, stampare' (anche in S) – e quello che ha tutta l'aria di essere un calco semantico, *marchio*, che pure risente di *brand*; in ogni caso questi interventi deformanti appaiono motivati da un intento scherzoso.

È formalmente un anglicismo, seppur derivando dal nome della marca di abbigliamento *Fruit of the Loom*, il sostantivo *fruit* 'maglietta, t-shirt', che così passa da nome proprio a nome comune. Per l'appunto i nomi dei marchi commerciali paiono sopprimere all'inopia terminologica dei giovani nell'ambito della moda, come dimostra l'identificazione degli oggetti attraverso le marche che li producono o commercializzano evidenziata nei romanzi giovanili di consumo^[8]. Si legano a nomi di marca anche i sovracitati *fiuruccino* 'giovane che veste firmato (in partic. con gli abiti dello stilista Fiorucci), fighetto', *invictoso/a* 'chi porta lo zainetto della marca Invicta' e *oliverino/a* 'giovane che veste alla moda, con capi rigorosamente firmati (dal nome del marchio di tendenza *Oliver*)'.

Un piccolo nucleo di voci è di provenienza gergale o paragergale (cfr. Cortelazzo 1992: 72 e 1994: 306; Ferrero 1991, s.vv.): *beghi* e *bigonze* 'pantaloni', *cavalca* 'stivali',

[6] Nello stesso significato, *Scrostati gaggio!* presenta il composto ibrido *baggy pantaloni*, prelevato dalla canzone *Rischiando il culo* di Joe Cassano, in cui l'aggiunta di *pantaloni* sembra giustificata da ragioni di rima: cfr. «Freak e pappa colorati coi pantoni, / dopo i pannoloni i baggy pantaloni, / ma coi fricchettoni a suon di scopaccioni».

[7] Per una svelta sintesi sui forestierismi nella lingua della moda, vd. Sergio 2016: 97-102. Per uno studio linguistico su «Vogue Italia», stella polare dei giornali di moda italiani, e in particolare sui reciproci rapporti fra le componenti italiana, inglese e, soprattutto, francese, cfr. Sergio 2015.

[8] Come annota Carnero (2010: 109) a proposito di *Tre metri sopra il cielo* (2004) di Federico Moccia, nel romanzo «la sigaretta è una Camel, gli occhiali sono dei Ballorama, il giubbotto è firmato Levi's [...]. Questo espediente sarà una costante del libro e risulterà spesso eccessivo e fastidioso». Cfr. anche Arcangeli 2007: 136-137.

garza ‘vestito, abito’, *pezza* ‘vestito’, *sacca* ‘tasca’, *stagnola* ‘gioielli’; in quest’ultimo caso, così come per *garza* e *pezza* a denominare il ‘vestito’, appare evidente l’attitudine (auto) svalutativa propria dei gerghi. Da *S* si ricava inoltre *fangà*, chiosato semplicemente con ‘le scarpe’, voce che pure rientra fra i gergalismi tradizionali, di lunga durata (Coveri 2014: 15, 25; cfr. Ferrero 1991, *s.v.* *fangose*).

Più ampia è apparsa la portata di voci ed espressioni giovanili, sempre legate all’ambito della moda, interessate da processi semantici. Si possono individuare due grandi classi: quella in cui il significato di una voce comune viene a rideterminarsi per indicare referenti di moda e quella in cui un termine della moda passa a designare un referente di un altro ambito. Nella prima classe troviamo *chiodo* ‘giubbotto di pelle nera con borchie’^[9], *epiteto* ‘brillantino incastonato nel lobo dell’orecchio o nella narice’, *gazzella* ‘scarpa indossata dai breaker’^[10], *saetta* ‘piercing’ (e *saettato/a* è ‘chi ha uno o più piercing’), *sparato* (in partic. *sparati*) detto di capelli dritti, fissati con il gel, qualora non siano sottoposti a un *taglio tattico* ‘taglio cortissimo dei capelli, come quello militare’. Fonti milanesi attestano anche *zeta* ‘zaino’, forse coniatà per parafonia a partire dall’iniziale di *zaino*, e *parabolica*, che attraverso un processo metaforico contrassegna un ‘ciuffo particolarmente pronunciato’.

Fra le parole “di moda” che passano a significare altro spiccano le denominazioni impiegate a indicare il preservativo, designato come (*giubbino*) *antiproiettile* (area torinese), *calzino*, *cappuccio* (dimin. *cappuccetto*), *guanto* (dimin. *guantarello*, *guanterello*), *impermeabile*, *pigiardino* (anche in *S*), *vestitino* (già dei gerghi storici)^[11]. Se l’appena citato *calzino* può anche indicare una ‘persona incapace’, per il resto si segnalano alcuni spostamenti semantici relativi al mondo della droga, come *cucire* ‘confezionare uno spinello, rollare’ e *stoffs* ‘hashish o marijuana’ (entrambi da fonte savonese), *maglione*, che nel gergo dei tossicodipendenti indica la ‘drogà’, e *oversize* ‘spinello di grosse dimensioni’, proveniente «Dallo slang americano» (Manzoni 1997, *s.v.*)^[12]. Referenti “di moda” rientrano anche in alcune locuzioni dal carattere fortemente espressivo: così *calzino* (*ciucciarmi*, *ciucciati il calzino*, *s.v.* *ciucciare*: espressione diffusa a partire dalla sitcom animata americana *I Simpsons*, dove traduce il tormentone *Eat my shorts* del pestifero Bart Simpson), *maglietta* (nell’espressione avverbiale *a maglietta* ‘certo, sicuramente’;

[9] Fra gli esempi riportati da *Scrostati Gaggio!* ricordiamo: «Era una tipa bionda, lentigginosa, e indossava il chiodo su un paio di Levi’s scoloriti», citato dal romanzo *Tutti giù per terra* (1994) di Giuseppe Culicchia, dove pure si nota l’uso antonomastico del marchionimo *Levi’s* per indicare i *blue-jeans*.

[10] In ambito animale è attestato anche *ragna* ‘ragazza magra, che si veste sempre di nero perchè [sic] ossessionata dalla linea’ (fonte milanese; da *S*).

[11] Al di fuori dell’ambito della moda appare piuttosto ampia, anche per tipologia linguistica, la gamma di voci indicanti il preservativo, che evidentemente riveste un ruolo centrale nella vita dei giovani: *cellophane*, *domopack*, *goldone*, *gomma*, *gommino*, *gòmmolo*, *palloncino*, *paracadute*, *paraborra*, *plasticume*, *preserva*, *profilà*, *sacchino*, *salvapisello*, *tubino*.

[12] Per prudenza si rinuncia a citare altri termini polisemici che presentano anche un significato relativo alla moda; fra questi, per esempio, *tubino*, attestato nei linguaggi giovanili nel significato di ‘spinello preparato con una cartina piccola’.

fonte genovese), *mutande* (*cagarsi nelle mutande*, s.v. *cagare*; *avere il morto nelle mutande* ‘avere molta paura’)^[13] e *velluto* (*avere le chiappe di velluto* ‘essere omosessuale’ e *faccia di velluto*, eufemismo).

L’inventiva e il carattere ludico caratteristici dei linguaggi giovanili possono fare aggio anche su altri procedimenti retorici, come la metonimia. Per questa via una parte di una persona, che sia un caratteristico capo di abbigliamento o una particolare acconciatura, passano a indicare la persona nella sua totalità. Si ottengono così *borchiato/a* a indicare il ‘metallaro o punk che indossa giubbotti di pelle nera carichi di borchie e catene metalliche (anche con uso aggett.)’ e il o la *giubba* ‘poliziotto’, mentre riferimenti a barba e capelli portano a individuare il *basettone* ‘persona che adotta un look anni Settanta’, il *capellone* ‘negli anni Sessanta e Settanta, giovane che portava i capelli lunghi e incolti, in segno di protesta e anticonformismo’ e il *fonato* ‘che ha capelli molto gonfi’; intervengono processi metaforici, oltre che metonimici, in *casco* (var. *casco*) ‘giovane alla moda, con il taglio di capelli a caschetto, fungo’ e ancora in *fungo* ‘giovane alla moda, con il taglio di capelli a caschetto, casco’.

Da quanto visto finora sembrerebbe emergere che i linguaggi giovanili mostrino una limitata attenzione definitoria sul settore della moda; il relativo nucleo di voci ed espressioni risulta infatti, almeno dall’elicitazione dei dati a partire da *Scrostati gaggio!* e da *Slangopedia*, ristretto. Se però dal singolo capo o accessorio si passa a considerare la persona nel suo modo di apparire e, nello specifico, di vestire, si evince come i giovani siano tutt’altro che indifferenti alla moda e come, parallelamente, optino per un’ampia gamma linguistica per riferirvisi; già gli ultimi casi citati, quelli di *basettone*, *capellone*, *fonato*, *casco* e *fungo*, ci hanno peraltro portati in questo campo. Fra coloro che si conformano ai dettami della moda – definiti *omogeneizzato/a*, *stampino/a*, *tendenzialino/a* o *tendenzialotto/a* – e coloro che invece se ne disinteressano – etichettati, con accezione più puntutamente spregiativa, *barotto* (voce piemontese, cfr. *baròt*), *caccaro/a* (area genovese), *lordo* (fonte torinese), *zùllolo/a* (area torinese) o *zuppone/a* (fonte milanese)^[14] – si inserisce la popolosa frangia di chi veste in modo elegante o *trendy* e di chi cura il proprio aspetto esteriore, anche se talora in modo eccessivo o troppo lambiccato, magari perché particolarmente propenso a indossare, per esibizione, solo abiti firmati. I relativi esemplari sono rappresentati con dovizia: oltre ad alcuni casi già citati, come *fioruccino* o *fungo*, abbiamo *beccaccione/a* (fonti torinesi e genovesi), *bigodina* ‘ragazza carina e ben vestita’ (fonte vercellese), *brillone* (periferia di Genova; *S*), *cachiello/a* (fonte salernitana), *cagone* (*S*), *carlotta* (anche in *S*)^[15], *cartina* ‘ragazza elegante e curata’

[13] Giacomelli (1988: 148) ricorda che la voce *mutande* è stata assunta anche nel “droghese”, a indicare la banda di carta che sta alla base dello spinello, per tenerlo ben arrotolato; si tratta, come si vede, di un ulteriore esempio della spiccata polisemia che caratterizza il lessico dei linguaggi giovanili.

[14] Si prescinde dai casi in cui, nelle definizioni fornite dalle fonti, non si faccia esplicito riferimento al modo di vestire, come avviene per le molte voci che indicano l’essere trasandato o, genericamente, privo di stile; cfr. per es., di diversa diffusione areale, i sostantivi *borazzo/a*, *cespo/a*, *pulcione/a* ecc. o gli aggettivi *sboldro*, *scaduto*, *sciacannato*, *smandrappato* ecc.

[15] Sia *S* sia *Scrostati gaggio!* ricordano l’impiego della voce nel romanzo generazionale *Jack Fru-*

(gergale, in uso negli anni Settanta), *cartola* (fonte bolognese; *S*), *chiattillo/a* (fonti napoletane; anche in *S*), *cremino/a* (area settentrionale, diffuso negli anni Settanta; anche in *S*, che lo dice diffuso nella provincia di Imperia), *cugi* (fonti livornesi; *S*), *fashion*, *figarello/a* (fonte padovana), *figarino*, *fighella*, *fighetta* (var. *fichetta*), indicante sia ‘ragazza giovane, carina e, anche, che ostenta atteggiamenti alla moda, frequenta locali di tendenza, ecc.’ sia ‘uomo eccessivamente raffinato o senza grinta’, *fighetto* (var. *fichetto*; anche *S*), *fighino*, *gnorry* (fonte bolognese; *S*), *griffa* ‘chi veste solo abiti firmati’, *manico* ‘nel gergo dei paninari, ‘ragazzo alla moda che segue i comportamenti del gruppo e anche, per estensione, il fidanzato’ (cfr. Giacomelli 1988: 144), *nerz* ‘individuo che ostenta oggetti di lusso o che si vanta oltre misura’ (fonte veronese), *pataniello/a* (fonte salernitana), *pettinato/a* (voce di provenienza milanese; anche *S*), *pezzarotto* (fonte trevigiana; *S*), *pottino/a* (fonti fiorentine), *pottone/a* (fonte aretina; *S*), *preppy* ‘ragazza di buona famiglia, che veste elegantemente e frequenta scuole e ambienti elitari’, *preppina* ‘preppy’, *ranecca* ‘ragazza che si veste con abiti firmati’ (fonte napoletana), *repuso* ‘termine dispregiativo con cui si indicano ragazzi dediti alla moda ed all’ascolto della musica hip hop’ (fonte trevigiana; *S*), *stretto/a* ‘giovane che si veste con capi attillati e griffati’^[16], *stiloso/a* (*S*)^[17], *stronzo/a di riace* (area romana), *tasso/a* (fonte umbra)^[18].

In alcuni, significativi casi il tipo del o della giovane benestante, che veste abiti costosi o firmati, viene denominato in base ai luoghi in cui vive o che frequenta abitualmente. A fare da scenario ci sono ovviamente i grandi centri metropolitani: a Torino si incrociano *cabinotto/a* (anche nelle abbreviazioni *cabi* e *cabina*), dal nome, parrebbe, di una cabina telefonica di un’elegante strada torinese nei pressi della quale questi giovani bene usavano riunirsi^[19], *collinaro*, che prende il nome una delle aree più esclusive

sciante è uscito dal gruppo (1994) di Enrico Brizzi: «Adelaide era sempre con qualche collega cartotta, di quelle con felpa da cento carte e jeans di Missoni che scoprivano – diobbuòno – cinque sei centimetri di calza velata».

[16] Questa voce si contrappone a *largo/a* ‘giovane che si veste con pantaloni dal cavallo basso e con grandi tasconi, appartenente ideologicamente all’area della sinistra’; sia *stretto/a* sia *largo/a* si ritrovano nel romanzo *Una barca nel bosco* (2004) di Paola Mastrocola, per es. nel seguente passo citato da *Scrostati gaggio!*, s.vv.: «Io non so se sono uno che va meglio con gli Stretti o con i Larghi, secondo me non assomiglia a nessuno di questi, anche se ad esempio adesso che ho le Nike bianche mi sento abbastanza uno stretto.».

[17] La voce è presente in *Scrostati gaggio!* solo nel significato, diffuso nel gergo dell’hip hop, di ‘figo, forte, in gamba [...]’. Con riferimento alla produzione musicale, a situazioni, esperienze’.

[18] In questo caso sembrerebbe trattarsi di una *vox media*, in quanto attestata sia con significato relativamente positivo, quello di ‘fighetto, montato’, sia negativo, e nella fattispecie opposto, di ‘persona particolarmente sfigata’. Per altre denominazioni relative al vestire in modo elegante, volgare o alternativo, vd. Marcato 2005: 202-205.

[19] *Cabinotto/a* si trova anche in *S*, dove i contributori ne discutono l’origine; si riporta di seguito l’ampio articolo, segnalando con una barretta obliqua gli a capo: «Cabinotto: Ragazzo con la puzza sotto il naso che generalmente veste con scarpe Dr. Marten’s, usa giubbotti North Sails e zaini Jansport, ha l’abitudine di tenere il colletto della camicia rialzato, e ascolta musica commerciale. Nella maggior parte dei casi proviene da famiglia benestante e fa un pò [sic] il fighetto. Da Giada di

della città, la collina, e *crocettino* ‘dal quartiere residenziale della Crocetta’; a Bologna si incontra lo *zandarino* (da *S*), equivalente del milanese paninaro, che prende il nome dall’elegante bar Zanarini; a Roma *pariolino/a* (anche in *S*) o *pariolo/a*, dal quartiere chic dei Parioli; a Napoli *umbertino/a*, studente all’esclusivo Liceo Classico Umberto I della stessa città partenopea. Ma naturalmente non può mancare Milano: nella centralissima piazza San Babila usavano ritrovarsi, negli anni Settanta, gruppi neofascisti di *sanbabilini/e*, mentre il collegio privato San Carlo a tutt’oggi sforna giovani *san-carlini/e* (anche in *S*, dove una fonte milanese specifica che si può anche abbreviare in *sanca*), detti anche, con ironica sovrapposizione a *punkabbestia*, *sankabbestia*.

Dal bar Il Panino, un tempo ubicato nella Piazza del Liberty, alle spalle del duomo di Milano, prendeva forma il paninaro, con tutta probabilità il rappresentante dei mondi giovanili più iconico e che più è rimasto impresso nella memoria collettiva, anche grazie alla visibilità datagli dalla trasmissione televisiva *Drive In* (1983-1988). Qui il personaggio del paninaro veniva interpretato da un non giovanissimo Enzo Braschi, che nelle movenze e nella lingua, come poteva osservare a caldo Giacomelli (1988: 106), «faceva la caricatura, ammiccante, ai vezzi di una recentissima moda giovanile, metropolitana, largamente maggioritaria, fatta di pura esibizione di “contrassegni” del benessere». L’«infinito mondo paninaro», per riecheggiare il titolo del piccolo classico di Letizia Mottica (cfr. Coveri 2014: 29-36), non poteva dunque non rispecchiarsi anche nelle nostre fonti, da cui infatti emerge anche *paninaro/a*, ‘negli anni Ottanta, adolescente che apparteneva a gruppi urbani frequentatori abituali di paninoteche, che si distinguevano per l’abbigliamento sportivo e costoso, rigorosamente di marca’, detto anche *pannello/a* o *panozzo/a* o, in diverse aree dell’Italia settentrionale, *zanaro/a* (cfr. l’appena citato *zandarino*); più specificamente, la ragazza che seguiva le mode paninare era detta *panella*, *panozzetta*, *piumina*, *sfitinzia* (var. *sfitinzia*) o *sfity*.

Piuttosto nutrita anche la schiera degli aggettivi o delle locuzioni aggettivali con cui si definisce la tipologia del o della giovane che veste con cura, in modo elegante o vistoso, talora ostentando capi griffati. In diversi casi si tratta di voci ed espressioni di lunga data: *acchittato*, *acchittone*, *atopato* (fonte livornese), *berafatto*, *cool*^[20], *in bolla* (fonte genovese; *S*), *intappato*, *in tiro*, *messo giù da gara*, *preciso* (area centrale), *tappato*, *tirato* (anche nell’espressione *tirato da gara*), *togato*, *togo* (*S*), *toko* (*S*). Parallelamente

Torino. / Scrive Federico Ferrero di Alba (CN): «Vorrei precisare l’etimologia di cabinotto. Il termine indica effettivamente quello che avete scritto, ma (i cabinotti, n.d.r.) si chiamano così perché a Torino esiste una gelateria molto carina e costosa (il Gatsby) fuori dalla quale, almeno fino a qualche tempo fa, c’erano delle cabine telefoniche. I soggetti in esame si riunivano davanti all’entrata del locale e, quindi, furono accomunati alle cabine». / Precisa Fabrizio, di Torino: «Le cabine da cui il nome deriva sono quelle di Corso Duca degli Abruzzi, fronte Politecnico, punto di ritrovo dei “fighetti” della zona Crocetta/centro. Gatsby non c’entra con il nome». / Secondo ilfulmicotonato: «Il cabinotto è il tipico fighetto figlio di papà. Termine molto usato a Torino. Rimando la definizione a nonciclopedia, dove è ben trattata».

[20] Nel significato di ‘affascinante, seducente’, sono attestati anche *glam* e *glamour* (var. *glammùr*). *Appizzata* è invece una ‘ragazza che indossa un abito sexy e aderente’, mentre *hard* è aggettivo che contraddistingue chi ‘indossa un abbigliamento trasgressivo e provocatorio’.

si trovano anche diversi verbi – in genere usati intransitivamente, coadiuvati da una particella pronominale – dall’analogo significato e pure, come per gli aggettivi appena citati, attestati nei linguaggi giovanili da lungo tempo: *acchittare*, *apparecchiare* (anche *S*), *attopare* (fonte livornese), *gargiare* (area torinese), *infighettare* (fonte novarese), *intappare*^[21], *starci dentro* (*S*), *taroccarsi* (*S*), *tirare*.

Nell’opposto schieramento troviamo coloro che sono giudicati come malvestiti, rozzi o comunque non in linea con i dettami della moda: *cacirro/a* (var. *cacillo*) (ambito genovese; anche *S*), *fungo* (*S*; altra *vox media*, cfr. *supra*), *scippata* (fonte salernitana; *S*), *scrondo/a* (*S*), *sfattone/a* (*S*), *torpo* (fonte siracusana; *S*), *zagno* (fonte barese; *S*), *zambo* (area barese; *S*), *zuppone* ‘straccione, vestito male’ (fonte milanese; *S*) o che adottano un look estremamente eccentrico o *scenoso*, come avviene nelle denominazioni di *ramarrone/a* (fonte perugina), *tàppola* e *verza* ‘ragazza appariscente, vistosa’ (*S*). Su una sponda più spiccatamente alternativa, quella tipica dei centri sociali o delle aree politiche della sinistra, anche radicale, si ritrovano *fastone* (area fiorentina; *S*), *inzifuso* (fonte milanese; *S*) e *zecca*, che, come si legge nell’articolo riportato da *S*, è

Appellativo per gli studenti di sinistra intellettuali, vestiti retrò anni Settanta. Proposta da Francesco Witte di Perugia. Aggiunge Antonio: *ZECCA* = L’opposto del pariolo: veste mercatino e capi d’abbigliamento larghi e anke dell’usato, comunista, con rasta, sempre con una cannetta in mano. Uso romano.

Il prototipo del giovane alternativo, connotato come tale anche dall’abbigliamento e più in generale dall’aspetto fisico, si manifesta in modo più palese all’interno di correnti giovanili di portata internazionale. È qui che troviamo il *freak* (varr. *fric*, *frik*), con il drappello dei derivati *fricchettaro* (var. *frichettaro*), *fricchettino* (var. *freakettino*), *fricchettonaggine* (var. *frikkettonaggine*) e *fricchettone* (var. *frikkettone*, *frichettone*); l’*hippy* (var. *ippie*); l’*hipster* ‘hippy’, cioè chi segue il movimento *hippy*, è anche detto *nacha* o *randagio/a*. Spostandoci più decisamente verso i territori della marginalità si incontrano *skinhead* e l’equivalente *pelato*, *skina* ‘ragazza skin’ e *punkabbestia* (in *S punkabestia*), da cui anche *punkettuso/a* ‘giovane alternativo che frequenta i centri sociali’ e *toffa* ‘punkabbestia o eroinomane’. Appartiene più francamente al passato *teddy boy*, designante,

Negli anni Cinquanta, giovane teppista metropolitano che si distingueva in origine in Inghilterra per un abbigliamento antiquato tipico del periodo del regno di Edoardo VII (*Teddy* è propriamente dimin. di *Edward*), all’inizio del secolo XX. – Per estens., con riferimento a chi, nei decenni successivi, ne ha imitato moda e atteggiamenti^[22].

Si tratta in ogni caso di minoranze, almeno dal punto di vista della rappresentazione linguistica, rispetto a quella popolazione giovanile che, in particolare per il suo modo

[21] La voce, già dei gerghi tradizionali (Cortelazzo 1994: 306), ha dato anche il deverbale a suffisso zero *intappo* ‘abbigliamento elegante’, definita da una fonte bolognese di *S* come ‘abbigliamento particolare, *looklo* [*sic*]’.

[22] Cfr. Lauta (2006: 23-24) per «una descrizione del *teddy boy* (o *selvaggio*), che collima con quella del futuro coatto o tamarro», fattane da Renzo Barbieri nel romanzo *Cocktail made in Italy* (1959).

di vestire, è considerata senz'altro volgare o ridicola; in molti casi tali rappresentazioni designano coloro che, spesso provenendo da fuori città, si agghindano per andare in discoteca. Come si evince dai casi che seguono, sono soprattutto i contributori volontari di *Slangopedia* a sbilanciarsi su simili sprezzanti definizioni: *bardascio* (area catanese; *S*), *bargio* (fonte trentina; *S*), *barotto* (fonte cuneese; *S*), *bozzo* (*S*), *coatto/a*, *cozzalo* (area pugliese; *S*), *cuozzo* (area napoletana; *S*), *drago* (fonte romana; *S*), *gabber* (*S*)^[23], *gabillo* (fonte cagliaritana; *S*), *gaggio* (area cagliaritana; *S*), *maraglio* (fonte bolognese; *S*), *maranza* (var. *marànz*, da fonti settentrionali; anche *S*), *pelliccio* (*S*), *pitona* (area settentrionale; *S*), *pottaione*, *sezzese* (area latinense), *tamarro*, *tarro*, *tascio* (area palermitana e della Sicilia occidentale), *truzzo*, *vrenzola* (definita da una fonte napoletana «ragazza volgare, dall'abbigliamento un po' "trash" e dai modi sguaiati (vedasi "zora", "gina", "tamarra"»); *S*), *zallo* (fonte messinese; *S*), *zama* (fonte torinese; *S*), *zambro/zambrone* (fonte brindisina; *S*), *zarro* (fonte milanese; *S*), *zora/zaura* e *zauri* (fonti romane; *S*), *zorra* (fonte forlivese; *S*).

Un importante e ulteriore fattore di segmentazione anche vestimentaria dei giovani è dato dal seguire determinate correnti musicali, che nella quasi totalità dei casi si traducono in stili di vita o veri e propri tipi umani, caratterizzati da un look molto riconoscibile poiché alternativo o anticonvenzionale. In moltissimi casi l'abbigliamento riveste un ruolo centrale nell'individuazione di queste specifiche tipologie giovanili; la gamma è estremamente varia e copre buona parte dei generi musicali in voga fra i giovani, rintracciandosi: *beat* (var. *bit*), *beatnik* (var. *beat-nick*), *dark*, *emo* (*S*), *glam* (con riferimento al *glam rock*), *grunge* (da cui anche l'aggettivo *grungio* 'trasandato sciatto'), *metallaro/a*, *new romantic*, *punk* (anche *punx*), *rappettaro* e *rocker*.

3. Conclusioni

Una camicia a piccoli quadri neri e blu, con le maniche rimboccate fin quasi ai gomiti, confezionata da una camiciaia di un paese qualunque di una provincia qualunque. I capelli non corti, un filo di barba. Sugli scorci degli anni Novanta mi presentavo così – il resto è sbianchito nella memoria – al mio esame di maturità. Che specie di giovane ero, in quella tagliola che allora separava la vita di sempre con la prospettiva, insieme spa-

[23] Ancora una volta fra i contributori di *Slangopedia* non c'è accordo sul significato da dare a questa voce; cfr. «Truzzo alla moda, sempre al passo con i tempi. Scrive invece Stefano, 17 anni, Bologna: GABBER non é [sic] un truzzo alla moda, ma bensì chi é [sic] fascista e veste prevalentemente LONSDALE ascolta musica hardcore e indossa cappellino Trackstorm. Scrive Gab di Sinalunga (SI): GABBER non è un fascista che si veste Lonsdale etc. etc. ma un discotecaro fissato per la techno-hardcore, che spesso cala pasticche e acidi e a volte si atteggia a fascista, senza peraltro esserlo». Fra gli esempi riportati da *Scrostati gaggio!* si legge il seguente passo tratto da un articolo del «Corriere della Sera» risalente al 23 febbraio 2002: «Ma chi sono e cosa fanno i gabber italiani? Sono giovani: età compresa tra i 14 e i 23 anni. Come ogni tribù musicale curano il look: capelli corti, spesso rasati; jeans o tute Australian [...]. Molti hanno il piercing, qualcuno ha in bocca il ciuccio da neonato della Chicco, e le ragazze (gabberine) amano rasarsi la nuca. Tutti adorano l'hardcore, una corrente estrema della musica techno che si misura in 'bpm' (battiti per minuto)».

ventosa e allettante, di un futuro diverso? Non saprei dirlo, probabilmente uno fra tanti, uno che dalle mie parti si sarebbe detto un *gino* con le tasche piene di domande, ma con poche risposte. Proprio come quasi tutti i giovani che si ritrovano a vivere quella stagione della vita caratterizzata dall'esplorazione tanto delle possibilità interne, legate alla propria personalità e alle proprie potenzialità, tanto di quelle esterne, relative alle scelte di studio e di lavoro e, più in generale, all'investimento progettuale sul futuro.

In questa talora affannosa esplorazione e in questa ricerca di una definizione (del sé per sé e del sé per gli altri) concorre in modo determinante il rapporto con la moda, poiché anche attraverso di essa viene a esprimersi e a costituirsi l'identità dell'individuo. Seppur così centrale per i giovani – come ben sanno gli esperti di *marketing*, di cui i giovani sono uno dei bersagli” privilegiati e più appetibili –, dallo studio che ci siamo lasciati alle spalle l'area lessicale della moda è apparsa poco rappresentata nelle raccolte considerate. I giovani non sembrano toccati da quel vortice terminologico che viceversa contraddistingue la lingua della moda, la cui conoscenza appare sempre più richiesta e necessaria anche fuori d'Italia (Sergio 2021). In più ampia prospettiva, cioè considerando l'influsso dei linguaggi specialistici e settoriali sul giovanile, risulterebbero dunque confermate le osservazioni di Michele A. Cortelazzo (1992), che già parecchi anni fa mostrava, a dispetto di quanto si sarebbe potuto ipotizzare, come questo influsso fosse blando e limitato a specifici ambiti di provenienza, quali la medicina e l'informatica.

Se lo scavo ha portato alla luce un nucleo terminologico specifico, cioè designante capi di abbigliamento o accessori, piuttosto limitato e certamente minoritario rispetto ad altri domini nozionali tipici dei giovani, come quelli della scuola, delle droghe o del sesso, si potrebbe dire che, cacciata dalla porta, la moda rientri dalla finestra. Notevoli sono difatti l'attenzione e l'estensione con cui i giovani etichettano gli *ensembles* estetici e vestimentari che, come costumi teatrali, realizzano sul proscenio della vita veri e propri personaggi (dalla *bigodina* allo *zanarino*, dal *barotto* al *nerz* ecc.), immortalati, spesso spietatamente, in una definizione.

Bibliografia

- Ambrogio e Casalegno 2004 = Renzo Ambrogio, Giovanni Casalegno, *Scrostati gaggio!. Dizionario storico dei linguaggi giovanili*, Torino, UTET.
- Arcangeli 2007 = Massimo Arcangeli, *Giovani scrittori, scritture giovani. Ribelli, sognatori, cannibali, bad girls*, Roma, Carocci.
- Casalegno 2004 = Giovanni Casalegno, *Le fonti*, in Ambrogio e Casalegno 2004, pp. XII-XXIV.
- Castellani 2010 = Alessandra Castellani, *Vestire degenerare. Moda e culture giovanili*, Roma, Donzelli.
- Codeluppi 1995 = Vanni Codeluppi, *Il corpo flusso. La moda al di là del narcisismo*, in Giulia Ceriani e Roberto Grandi (a cura di), *Moda: regole e rappresentazioni. Il cambiamento, il sistema, la comunicazione*, Milano, FrancoAngeli, pp. 82-90.
- Cortelazzo 1992 = Michele A. Cortelazzo, *L'influsso dei linguaggi settoriali*, in Emanuele Banfi e Alberto A. Sobrero (a cura di), *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole, invenzioni, gioco*, Roma-Bari, Laterza, pp. 71-84.
- Cortelazzo 1994 = Michele A. Cortelazzo, *Il parlato giovanile*, in Luca Serianni e Pietro Trifone (a cura di), *Storia della lingua italiana*, vol. II: *Scritto e parlato*, Torino, Einaudi, pp. 291-317.

- Coveri 2014 = Lorenzo Coveri, *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani*, Firenze, Cesati.
- D'Achille 2005 = Paolo D'Achille, *Mutamenti di prospettiva nello studio della lingua dei giovani*, in Fabiana Fusco e Carla Marcato (a cura di), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, il Calamo, pp. 117-129.
- Davis 1993 = Fred Davis, *Moda. Cultura, identità, linguaggio*, Bologna, Baskerville.
- Eco 1972 = Umberto Eco, *L'abito parla il monaco*, in Aa. Vv., *Psicologia del vestire*, Milano, Bompiani, pp. 5-25.
- Ferrero 1991 = Ernesto Ferrero, *Dizionario storico dei gerghi italiani. Dal Quattrocento a oggi*, Milano, Mondadori.
- Flügel 1986 = John Carl Flügel, *Psicologia dell'abbigliamento*, FrancoAngeli, Milano [ed. orig.: *The Psychology of Clothes*, New York, The Hogart Press, 1930].
- Gheno 2011 = Vera Gheno, *Socializzare in rete: il lessico delle piazze telematiche*, in Stefania Stefanelli e Valeria Saura (a cura di), *I linguaggi giovanili*, Firenze, Accademia della Crusca, pp. 41-112.
- Giacomelli 1988 = Roberto Giacomelli, *Lingua rock. L'italiano dopo il recente costume giovanile*, Napoli, Morano.
- Lauta 2006 = Gianluca Lauta, *I ragazzi di via Monte Napoleone. Il linguaggio giovanile negli anni Cinquanta nei reportages e nei romanzi di Renzo Barbieri*, Milano, FrancoAngeli.
- Manzoni 1997 = Gian Ruggero Manzoni, *Peso vero sclero. Dizionario del linguaggio giovanile di fine millennio*, Milano, Il Saggiatore.
- Marcato 2005 = Carla Marcato, *Materiali giovanili*, in Fabiana Fusco e Carla Marcato (a cura di), *Forme della comunicazione giovanile*, Roma, il Calamo, pp. 167-221.
- Radtke 1992 = Edgar Radtke, *La dimensione internazionale del linguaggio giovanile*, in Emanuele Banfi e Alberto A. Sobrero (a cura di), *Il linguaggio giovanile degli anni Novanta. Regole, invenzioni, gioco*, Roma-Bari, Laterza, pp. 5-44.
- Rak e Catricalà 2013 = Michele Rak, Maria Catricalà, *Global fashion. Spazi, linguaggi e comunicazione della moda senza luogo*, Milano, Mondadori.
- Carnero 2010 = Roberto Carnero, *Under 40. I giovani nella nuova narrativa italiana*, Milano, Bruno Mondadori.
- Rossi 2018 = Giulia Rossi, *Digital Fashion Media. Come è cambiato il modo di comunicare la moda*, Roma, Nuova Cultura.
- Sergio 2011 = Giuseppe Sergio, *Minigonna*, in Massimo Arcangeli (a cura di), *Itabolarario. L'Italia unita in 150 parole*, Roma, Carocci, pp. 47-49.
- Sergio 2015 = Giuseppe Sergio, *Dal marabù al bodysuit. «Vogue Italia» e la lingua della moda*, in «Memoria e Ricerca», 50, pp. 97-114.
- Sergio 2016 = Giuseppe Sergio, *Le parole della moda*, in Marco Biffi, Gabriella Cartago e Giuseppe Sergio, *Arte, design e moda: il mondo parla italiano*, Roma, Gruppo Editoriale L'Espresso, pp. 73-102.
- Sergio 2021 = Giuseppe Sergio, *Lingue speciali e L2: un percorso didattico attraverso «Lo stivale di moda»*, in «Lingue e Linguaggi», 19, pp. 297-316.
- Simonetti e Magrelli 2015 = Maria Simonetti, Valerio Magrelli, *Slangopedia. Dizionario dei gerghi giovanili*, Viterbo, Stampa alternativa. Nella versione online <http://temi.repubblica.it/espresso-slangopedia/>.
- Volli 2005 = Ugo Volli, *Semiotica della moda*, in *Enciclopedia della moda*, diretta da Tullio Gregory, Roma, Istituto della Enciclopedia italiana, pp. 11-29.

I giovani e la scrittura. Cronache dagli anni Venti

LUCIA FAIENZA

1. Un breve addio

Che cosa e come scrivono i giovani, venti anni dopo gli anni Zero? Si tenterà di rispondere a questa domanda illustrando il panorama delle scritture giovanili nel suo complesso e avvicinando la lente solo ad alcuni casi specifici: adottare, nello spazio ristretto di poche pagine, una larga scala è l'unico modo per comprendere un territorio esteso in un unico sguardo d'insieme.

Se l'adolescenza è un' "invenzione" del XX secolo^[1], nel senso che a quest'altezza temporale l'età puberale si configura come periodo dell'esistenza con dei propri tratti specifici e rilevanti, i giovani come scrittori di categoria uniti su base generazionale assumono una propria fisionomia, e distinzione rispetto al resto delle scritture, a partire dagli anni Ottanta: in tale prospettiva Tondelli e il suo progetto *under 25* è stato pionieristico di un fenomeno che avrebbe assunto negli anni a venire sempre maggior rilevanza letteraria e sociologica^[2]. L'idea di Tondelli era quella di raccontare la marginalità – non a caso l'articolo da cui prende avvio l'iniziativa si intitola, emblematicamente, «Gli scarti»^[3] – attraverso autori che non avevano ancora preso parola in prima persona e che raccontano di un mondo con dei propri codici, in buona parte estranei e incomprensibili per gli "adulti". Qualche anno dopo, giovani scrittori «di formazione postumanistica, abituati al mondo veloce dell'informazione e alla figuratività aggressiva»^[4] accentuano la dimensione parresiasica del linguaggio e dello stile. L'atteggiamento iconoclasta è rivolto soprattutto all'idea di *letterarietà*, verso cui la nuova letteratura oppone «una commistione assoluta e indifferenziata di generi, forme, stili e fonti»^[5]. Ma l'obiettivo principale è il presente, che viene restituito sotto una lente deformata, attraverso l'idolatria degli oggetti di consumo e l'estremizzazione iperrealistica del linguaggio televisivo.

L'analisi quindi instaurerà inevitabilmente un confronto tra i giovani di ieri e quelli di oggi, osservando la continuità dei fenomeni e la loro "evoluzione". Innanzitutto va sottolineato che rispetto agli anni '80 e '90 il termine "giovane" comprende un pe-

[1] Morin 1963.

[2] Spadaro 2000.

[3] Tondelli 1985.

[4] Simonetti 2018; vedi anche Mondello 2007.

[5] Brondino 2019.

riodo della vita più ampio, sconfinando in quello che, nel passato, era già territorio della maturità: e infatti la nostra ricerca si estende dai ventenni agli *under 40*. Inoltre è possibile notare che se la registrazione dei fenomeni in corso, durante gli anni Zero, è stata accompagnata da osservazioni di natura ironico-apocalittica – quale il fortunato saggio di Baricco sulla mutazione in atto nella cultura dei primi anni Duemila e sulla discesa distruttiva dei “barbari” che travolge anche il campo della letteratura^[6] – il periodo attuale sembra aver spostato l’attenzione da questi fenomeni. I barbari, per dirlo con una metafora, sono scesi da cavallo e i loro modelli estetici e ideologici risultano progressivamente assorbiti da tutto lo spazio culturale.

Qualsiasi discorso sulla letteratura contemporanea non può ignorare che le condizioni in cui prende luogo, oggi, la scrittura sono vincolate più di ieri all’indotto dell’industria culturale che condiziona il linguaggio, i codici espressivi, le modalità di fruizione e di circolazione del libro. Una prima conseguenza è proprio quella di una progressiva identificazione tra letteratura e scrittura^[7] che, a nostro avviso, è un tratto caratterizzante di una buona parte dei testi presi in esame. Tra le cause di tale assimilazione possiamo identificarne almeno altre due: il maggior peso che ha acquisito, anche all’interno del canone letterario, il “valore di scambio” di un testo – ossia l’insieme di quegli elementi circostanziali al testo stesso, quali il successo editoriale, la ricezione da parte del pubblico, le esigenze del mercato – rispetto ai parametri più classici di qualità dello stile, strategia testuale e soluzioni formali^[8]; l’espansione dello storytelling nei campi esterni alla letteratura, come quelli della pubblicità, della moda, dei blog, del copywriting, che ha esteso il campo degli *scrittori* e introdotto nuove forme di scrittura e di testualità.

2. Progetti collettivi

Un tratto rilevante, da un punto di vista sociologico oltre che letterario, è la sparizione dei collettivi letterari intesi come connettori di un progetto editoriale che nasce da premesse condivise sugli *obiettivi* e sul *ruolo* della scrittura nella società. Tra questi possiamo portare come esempi il celebre collettivo bolognese *Wu Ming* e quello romano di *Scrittori precari*. *Wu Ming* nasce nel 2000^[9] e persegue un’idea di ricerca a tutto tondo sul letterario contemporaneo, che si traduce principalmente nella sperimentazione pluriautoriale e nella riflessione sulle tassonomie del romanzo; mentre *Scrittori precari* si caratterizza soprattutto sull’*hinc et nunc* del presente, per l’urgenza di raccontare la realtà umana, oltre che lavorativa, del precariato giovanile. Quella che viene descritta è la realtà dei nuovi poveri che, a differenza dei loro antecedenti, hanno spesso avuto un’istruzione superiore, sono iperqualificati e provengono per lo più da una formazione umanistica: coincidono, insomma, con la giovane classe intellettuale.

[6] Baricco 2013.

[7] Benvenuti e Ceserani 2012.

[8] Onofri 2001.

[9] Il collettivo *mutua* e riconverte la precedente identità collettiva di Luther Blisset, nata qualche anno prima, nel 1994.

Il collettivo romano può dare un'idea del cambiamento dei tempi, nell'arco della breve ma intensa parabola che disegna dal 2008 al 2014, e che non a caso coincide con gli anni dell'ultima grande recessione economica italiana, di cui l'esperienza letteraria vuole farsi portavoce. È in questo periodo, quindi, che emerge il tema della giovane generazione come soggetto sociale sfruttato, vittima principale della congiuntura economica nazionale e internazionale, e per la prima volta dal dopoguerra più povera rispetto alla generazione dei genitori: il conflitto da economico diventa ben presto generazionale, e penetra così tanto nel discorso sociale e letterario da non essersi ancora esaurito e da condizionare a lungo le modalità di autorappresentazione (ne sono testimonianza le scritture che esamineremo più avanti). Nel 2014 quello che era nato come «un collante che riunisce con le proprie collaborazioni varie realtà italiane» al fine di dar vita all'esperienza «di una letteratura intesa dunque come forma d'impegno civile che sappia spezzare il ritornello della "crisi"»^[10] giunge a compimento una volta che il mondo vissuto si distacca sempre più delle premesse originarie del collettivo. Dirà infatti Simone Ghelli:

Per quanto mi riguarda, posso dire che vedo oggi un po' esaurite certe potenzialità di Internet – o forse, più semplicemente, mi sono esaurito io.

A volte mi sembra di aver passato gli ultimi anni a difendere uno spazio che si prosciugava alle nostre spalle. Forse, mi dico, non dovevo prendere così sul serio la scrittura, la letteratura^[11].

Il commiato individua due fattori che non solo spiegano la fine dell'avventura letteraria del collettivo, ma che indicano più in generale il tramonto di un fenomeno: la progressiva emarginazione della letteratura come progetto culturale autonomo e l'ingresso nella rete di Internet di altri soggetti, che privano di specificità il lavoro culturale dei collettivi di scrittura. L'esaurimento del fenomeno è indicativo di una "mutazione" avvenuta nel modo di intendere la funzione della scrittura a livello letterario, educativo e sociale. Innanzitutto è il perimetro stesso della scrittura che non coincide più con i confini dell'intellettuale-letterato, ma calamita nella sua orbita anche figure che provengono da altri settori, come quelli dello spettacolo, delle arti visuali, della musica e così via. Le forme di scrittura collettiva permangono negli intenti del *fanzine*, progetto editoriale formato da scrittori dilettanti che condividono la passione per un genere o un fenomeno letterario: è il caso della rivista online *La Nuova Verda* che si ispira ai modelli di scrittura cannibale, seguendo la strada dell'iperrealismo grottesco e della parodia straniante. L'operazione ha principalmente uno scopo ludico, creando una comunità che si riconosce come *fan* di un certo tipo di letteratura; o ancora l'esperienza del collettivo ritorna in progetti in cui è protagonista la scrittura, non la letteratura, come nel caso de *La Buoncostume*, che comprende autori, registi, scrittori, ed è attivo soprattutto nel campo delle sceneggiature televisive, ma che nel 2018 pubblica il primo romanzo – di genere post-apocalittico – *Millenials*. Che la scrittura coincida sempre di più con lo storytelling e con l'abilità del saper "costruire" una storia è testimoniato

^[10] <https://scrittoriprecari.wordpress.com/chi-siamo/>.

^[11] Ghelli 2014.

anche dal collettivo *GRAMS**, i cui membri hanno una formazione prevalentemente cinematografica e si rivolgono al cinema: la scrittura collettiva è essenzialmente un atto creativo che viene elaborato nella *writer's room*, il cui fine primario è il funzionamento del congegno narrativo^[12] per gli schermi televisivi.

Se ci spostiamo invece sul versante di quel che resta dei progetti letterari pluriautoriali al di fuori della rete, possiamo rivolgerci alla raccolta di racconti intitolata *Manifesto* (Fandango, 2021) che vede come autori «dieci esseri umani nati tra il 1985 e il 1999»^[13]. La raccolta, che probabilmente è frutto di un'operazione editoriale che rinnova uno schema già collaudato, annette i contributi di fumettisti, musicisti, comici oltre che scrittori in senso stretto, e accoglie nello spazio narrativo anche gli inserti illustrati e il racconto in versi (il quale ha più parentele con i testi delle canzoni che con la poesia in prosa). Il bersaglio comune è reso esplicito nell'introduzione firmata dal capofila, Iacopo Barison:

Il problema che impedisce agli autori italiani di narrare il nostro tempo è che nessuno si impegna a narrare il nostro tempo [...] Eravamo dentro agli anni 2000 da un pezzo, ma l'Italia era rimasta al secolo precedente. Questo è stato il vero millenium bug: non riuscire a togliersi di dosso il fardello del '900. Molta letteratura italiana è ancora novecentesca adesso, nel 2021^[14].

La polemica si rivolge al '900 avvertito come "fardello" perché espressione di una letteratura ripiegata su se stessa, incapace di relazionarsi con la materia viva del mondo. Se l'atto di distinzione rispetto al "vecchio" è tipico della letteratura generazionale, e ne costituisce il momento fondativo, quelli che vengono messi in discussione non sono i codici linguistici e stilistici con cui la letteratura struttura il proprio racconto, ma la carenza di realtà esterna che svuota di legittimità la stessa letteratura. Il primato della rappresentazione immediata sulla descrizione da una parte è attribuibile all'influenza diretta delle tecniche di montaggio-video dei nuovi media, quali YouTube e i social network. D'altra parte può essere letta come un'ulteriore evoluzione della «memoria estetica»^[15] dei media introiettata dalle scritture cannibali: questa, nella giovane letteratura attuale, non è più solo la televisione e non è solo un tratto dello stile e dell'ideologia, bensì parte dell'esperienza cognitiva che influenza a monte la percezione della realtà e la conseguente ideazione dei racconti. A tal proposito si veda il racconto di Barison, *Google maps*, composto da diverse microstorie che mirano a restituire una mappa puntilistica della contemporaneità^[16], senza che si possa ricavare una rete semantica dal quadro d'insieme: tuttavia le storie, nella loro brevità, sono estremamente compiute ed efficaci. La sintesi passa in secondo piano, quello che conta è l'orizzontalità espressa

[12] Carzaniga 2018.

[13] Barison 2021: 5.

[14] Ivi: 6.

[15] Tirinanzi De' Medici 2019: 116.

[16] I nomi dei paragrafi in questione sono *Wakame*, *Lavanderia da Arianna*, *Lievito padre*, *Flowers*, *La casa dell'amore*, *Locanda '56*, *New slang*; vd. Barison 2021.

dalla successione nominale degli intenti «*Io, qui, adesso*». Lo stile e le modalità di rappresentazione, però, in certi casi ricordano da vicino quelli delle scritture cannibali; si prenda come esempio l'incipit di *Wakame*, che apre il *Manifesto*, e quello del primo racconto di *Woobinda*:

Ho scelto di convertirmi ai dentifrici artigianali da quando ho scoperto che quelli industriali sono pieni di ingredienti dannosi. Inoltre con la mia ragazza stiamo parlando di avere figli, e il classico tubetto che consumavo prima è praticamente impossibile da riciclare [...] ^[17].

Ho ammazzato i miei genitori perché usavano un bagnoschiuma assurdo, *Pure & Vegetal*. Mia madre diceva che quel bagnoschiuma idrata la pelle, ma io uso Vidal e voglio che in casa tutti usino Vidal ^[18].

L'introduzione in *medias res*, l'immediatezza espressiva, il ritmo serrato dato dai periodi paratattici, e, soprattutto, la costruzione della storia attorno a un prodotto di consumo con la voce del narratore che assume l'intonazione dei discorsi provenienti dai media – quello della pubblicità per Nove, l'altro delle campagne di sensibilizzazione ambientale per Barison – creano diverse risonanze tra le due esperienze letterarie (a testimonianza che il '900 non è poi completamente liquidato). Tuttavia non mancano gli affondi più diretti verso la situazione economica e lavorativa dei giovani, dove il sarcasmo e il tono canzonatorio sono a servizio di una critica impietosa (ne sono esempio i racconti di Bazzi, *Secondo lavoro*, e di Ginevra Lamberti, *Il segreto del mio successo*).

Inoltre, rispetto alla relazione con il passato, va aggiunto che la rivendicazione militante si presenta attraverso un codice di comunicazione quasi da avanguardia storica, quello del "manifesto": si potrebbe ipotizzare che il Novecento ritorni come astuzia della comunicazione, per la necessità che l'operazione sia riconosciuta anche dal pubblico più distante (per età e per formazione), circoscrivendola nel *frame* di una formula nota.

3. Nuove scritture

Sul versante sociologico e della comunicazione vediamo l'affermazione di nuovi tipi di comunità la cui genesi originaria va individuata nel mondo dei social-media: i soggetti che ne fanno parte sono accomunati da interessi, orientamento di genere, età; all'interno di questo contesto la scrittura non è più il fine, ma il mezzo attorno a cui si compatta il sentimento di appartenenza e anche la scorciatoia per la promozione di sé stessi. È il caso dei libri scritti dalle giovani blogger o influencer, dove spesso la cornice che inquadra il testo non è quella del genere narrativo, ma l'operazione dell'autore quale imprenditore di se stesso ^[19]. È un fenomeno sintomaticamente interessante perché del tutto nuovo: se infatti con l'avvento di Internet molte produzioni scritte avevano già trovato nella virtualità uno degli «epicentri privilegiati ^[20]», in questo caso si tratta del passaggio successivo, quello in cui prodotti e personaggi nati in un contesto virtuale

^[17] Barison 2021: 9.

^[18] Nove 2005: 11.

^[19] Bordoni 1993.

^[20] Mazzarella, 2008: 31.

esportano i propri modelli nello spazio della scrittura romanzesca o para-romanzesca. I social network, inoltre, alimentano le forme di partecipazione dal basso^[21] creando, come nel caso del libro, un circuito chiuso tra produttore e consumatore: e infatti, i destinatari dei testi che vedremo, sono principalmente gli stessi appartenenti alla *bolla* social che si costruisce intorno al personaggio-autore.

Nell'ambito delle scritture bisogna distinguere tra i romanzi di fiction, di vario argomento, e le scritture autobiografiche, talvolta inclassificabili dalla prospettiva classica del genere poiché la prima persona occupa non solo lo spazio testuale, ma anche quello paratestuale. Per quanto riguarda le narrazioni di sé spesso queste si presentano come prosecuzione di un racconto già pubblicato sui social e poi diventato libro, come nel caso di *Io, te e il mare* di Marzia Sicignano; oppure sono espansioni di una cellula narrativa nata sui social, e per la quale il libro rappresenta quasi il completamento naturale, come viene candidamente ammesso dall'autrice di *Se ci credi*:

Ho provato a condensare tutto ciò che avevo da dire in una story di Instagram, ma probabilmente sarebbe stata la story più lunga della storia delle stories di Instagram: nessuna l'avrebbe seguita fino in fondo!^[22]

Per Di Benedetto quello che differenzia una story dalla pubblicazione editoriale è esclusivamente una questione di lunghezza; il "libro" viene identificato soprattutto come oggetto fisico e anche i parametri che gli vengono attribuiti rispecchiano questa logica. L'intenzione principale dell'autrice è quella di offrire al lettore «energie fresche», lo scopo motivazionale è il filo rosso che scorre tra questi testi e obbedisce principalmente al dare una finalità a narrazioni prive di un vero centro tematico. Neanche la biografia in sé sarebbe sufficiente a giustificare l'operazione letteraria, come nel caso del biopic: la spinta motivazionale, che emerge in controluce dalla propria parabola di giovane vita, è in un certo senso compensatoria della mancanza di livelli testuali più profondi.

La dominante però è l'ipertrofia della persona autoriale nello spazio testuale, che spesso fa ingresso anche con proprie fotografie, come nel caso di Anna Ciati, autrice di *Rosso fuoco*. Qui lo spazio testuale è per lo più didascalia dell'apparato fotografico e anche la logica grafica – con il passaggio al grassetto e i diversi font della scrittura – rimanda alla testualità ibrida del fototesto e del fumetto. Quello che si instaura tra testo e immagine è un «rapporto complementare»^[23] tra la parola e l'apparato iconico, che prende in prestito la sua strategia comunicativa prevalentemente dai linguaggi dei mass media. E infatti il fine è l'accentuazione emozionale che avviene con il richiamo su di sé, tramite la dichiarazione di autenticità:

Io sono una persona schietta e trasparente, fin troppo. Non riesco a nascondere le mie emozioni [...] Ma questo aspetto di me mi piace: perché so di essere una persona vera, autentica, con tutte le sue sfumature^[24].

[21] Boccia Artieri 2012.

[22] Di Benedetto 2020: 10.

[23] Bonomi e Morgana: 23

[24] Ciati 2021: 112.

Un approccio analogo si ritrova nel libro di Gaia Bianchi, *Sincera e ribelle*, e più indirettamente nelle scritture di andamento diaristico e confessionale, quali *Sette segreti* di Aurora Celli, *C'è molto di più* di Marta Losito e *Più di ieri, meno di domani* di Camilla Mangiapelo: il tono assunto dall'autore-narratore è quello intimo e confidenziale di chi si rivolge a un'amica. L'*appeal* principale dell'"autenticità" è di offrire un modello replicabile dal pubblico delle lettrici: viene rappresentata, infatti, una ragazza comune ma allo stesso tempo "vincente", che tutte possono sperare di diventare. Il testo, quindi, da una parte spinge sulla singolarità dei contorni dell'autore, dall'altra sul protagonista come soggetto individuato ma non *individualizzato*, i cui lineamenti si sovrappongono a quelli di tutti. Estendendo la riflessione possiamo notare che questa dualità, presente nel testo come individualità e tendenza generalizzante, appartenenza collettiva, ripropone la stessa binomia che Simmel individua nel fenomeno del *fashion*^[25]. Se, infatti, il *fashion* nasce all'interno di una comunità che si riconosce in uno stile condiviso e che allo stesso tempo si deve differenziare dagli altri – ed è proprio questa tensione tra omologazione e volontà di distinzione a rendere così instabile i suoi oggetti e a spingere verso la creazione di sempre nuovi – è ipotizzabile che anche le scritture di cui stiamo trattando abbiano finito per assorbire tali meccanismi. È interessante valutare questo parallelismo perché spesso le autrici sono personaggi di "tendenza", che godono di una certa popolarità nel loro ambiente social, e che probabilmente considerano i loro libri come parte del proprio universo oggettuale.

A livello tematico un tratto evidente è l'assenza di conflitto generazionale; il legame intergenerazionale, infatti, si salda spesso intorno a un rapporto di dipendenza che lega i figli ai genitori anche nella fase post-adolescenziale («Scappare sì, ma poi tornare. Perché io come faccio a stare senza mia mamma Sara?»)^[26]. Ma anche quando si passa dall'autobiografia al romanzo l'atteggiamento è lo stesso; osserviamo attraverso le parole della madre, estrapolate da *Anche oggi mi innamoro domani* della youtuber Ludovica Olgiati, che i genitori non solo non sono ostili, ma sono allineati perfettamente al sistema valoriale dei figli:

Be', oggi riposati. Ti sei guadagnata il diritto a stare tutto il giorno spaparanzata sul divano. E se non stai bene domani niente scuola, ok? Se perdi un giorno non accade nulla di grave... da quando hai iniziato la scuola avrai fatto al massimo dieci giorni di assenza in tutto! Sei proprio una studentessa modello^[27].

Qualche motivo di attrito è tutt'al più è evocato sullo sfondo, come fenomeno oramai superato e giunto a una conciliazione:

Anche se sono sempre stata un po' distaccata nei confronti di mia mamma (tra di noi non ci sono mai state grandi dimostrazioni di affetto), mi sentivo triste perché immaginavo che avesse sofferto tantissimo credendomi sparita per sempre. [...] Quando rientrai a casa mi sorrise^[28].

[25] Simmel 1957.

[26] Ciati 2021: 23.

[27] Olgiati 2021: 84.

[28] Bianchi 2021: 11.

Questo tipo di scritture, proprio perché si soffermano su un periodo della vita che congiunge l'adolescenza all'età adulta, rendono con evidenza che il grande assente è la *bildung*, il momento trasformativo al quale si giunge attraverso il travaglio del confronto con il mondo adulto^[29]. Seppur giovani o giovanissimi, i protagonisti di questi testi sono perfettamente in armonia con l'ambiente che li circonda: di fatto il tema latitante è quello della crescita, come momento agonistico e di passaggio. La crescita, d'altra parte, viene rimpiazzata dal *cambiamento* che segue una linea evolutiva naturale e ap problematica, e che si può riassumere nello schema di trasformazione da crisalide in farfalla («Perché la verità è che io non sono più quella persona. Sono cambiata. Ero una ragazzina, oggi sono una donna») ^[30]. La transizione all'età adulta si risolve in una sfida intrapersonale con i modelli esterni – di bellezza, di popolarità, di stile – che le protagoniste finiranno per accogliere, senza mai mettere davvero in discussione. Una caratteristica della maggior parte dei testi scritti dai giovani è la presenza di uno schema triadico attraverso cui si giunge a un nuovo equilibrio. La storia raccontata, seppur individuale, vuole avere valore esemplare ed è lo schema narrativo a offrire una teleologia ai personaggi: il buio va superato, pena il fallimento della *funzione* del libro e di conseguenza anche della stessa operazione editoriale.

Un simile atteggiamento di superamento del negativo si ritrova anche in testi con l'occhio rivolto alla realtà lavorativa e sociale, dunque dall'intento problematizzante, come quello della blogger Michela Grasso, classe 1999, *Il futuro non può aspettare*. La critica è decisamente frontale e nomina da subito i suoi bersagli: l'Italia e la mancanza di prospettive di lavoro per molti giovani che sono costretti ad abbandonare il paese

Il lavoro è poco e retribuito male, c'è persino carenza di stage non pagati e i giovani sono l'ultima ruota del carro. Eppure un giorno saremo noi a dover trainare il paese, a pagare il debito pubblico causati da anni di malagestione e di mancati investimenti su di noi e sulla nostra generazione.

Per questo io e tanti altri fuggiamo senza nemmeno guardarci indietro^[31].

La condizione socio-economica viene espressa come un postulato, o una realtà immutabile, ma l'autore non si spinge mai verso un'analisi approfondita e multifattoriale del fenomeno. La realtà è un dogma che va accettato non un problema che va discusso, ed è per questo che l'unica alternativa è la fuga. Infatti ciò che è rilevante per la narrazione è l'esperienza del viaggio, a dispetto di quanto annunciato dal sottotitolo (*Perché la mia generazione è costretta a partire*). Il viaggio porta a compimento soprattutto il processo di individuazione («in Italia mi sentivo un numero, una tra tanti, ma io volevo sentirmi un individuo») ^[32] e completa il percorso di conoscenza di sé stessi, ma lascia il mondo invariato, nel senso che l'esperienza si accumula in senso orizzontale tramite il contatto con nuovi luoghi, persone, ambienti ma non aggiunge elementi di

[29] Raimo 2020.

[30] Ciati 2021: 8.

[31] Grasso 2021: 21.

[32] Ivi: 57.

riflessione ulteriori sulla realtà storica e sociale, che scivola nell'adagio del "futuro rubato" senza una reale articolazione di un discorso sul presente e su una possibile modalità di intervento.

I cluster linguistici più frequenti nelle scritture dei ventenni rimandano prevalentemente ad una dimensione dinamica e di fuga: sognare, crescere, realizzare, diventare; il diritto di rivendicare il proprio posto nel mondo è un tema forte, a cui fanno da contrappeso narrazioni quasi completamente prive di speranza (come vedremo più avanti). Talvolta è proprio dalla concretizzazione di un desiderio che nasce la scrittura, come in *Ritratto di un sogno*, di Teresa Morone, che descrive il mondo della moda e, ancora una volta, la parabola di chi "ce l'ha fatta"; o ancora il sogno si concretizza nel viaggio che diventa sia il mezzo per la realizzazione personale sia una missione, come in *Pura Vida* di Gianluca Gotto («[...] avrei scritto un libro sulla *pura vida*. Un piccolo manuale per imparare a far propria quella filosofia di vita basata sulla lentezza, la serenità e la positività»)^[33]. Da un punto di vista stilistico il linguaggio si mantiene sulla *medietas* del parlato, con qualche incursione gergale; le frasi, invece, tendono all'aforisma, sfruttando le qualità di brevità e sentenziosità: anche sotto questo profilo si può scorgere l'influenza delle scritture che si sviluppano principalmente sui social-media^[34]. Complessivamente va fatta un'osservazione sulla lingua: se negli anni '90 i cannibali riproducevano l'apparato lessicale, sintattico e retorico dei linguaggi della televisione al fine di mostrarne l'artificialità, nel presente di molti giovani scrittori c'è una naturale aderenza della lingua della scrittura a quella dei linguaggi extraletterari. Questa condizione provoca effetti visibili: sul versante strettamente linguistico e sintattico la preferenza per le strutture paratattiche, e la conseguente economia di subordinate; o ancora l'utilizzo del superlativo assoluto come sintesi espressiva e l'apertura del bagaglio lessicale agli stranierismi e ai giovanilismi. Ma l'assorbimento di altri linguaggi condiziona in profondità anche la strutturazione del testo: un esempio è quello di *Anche oggi mi innamoro domani* che sembra pensato come lo script televisivo di una *teen comedy*. Se tematicamente i testi fin qui analizzati sembrano costituire un arcipelago indipendente rispetto ai romanzi degli scrittori più maturi, la lingua utilizzata rivela un'interconnessione maggiore di quanto si possa pensare: per quanto la preferenza per una lingua «semplice ed emozionale»^[35] si è radicata nello stile di molti romanzieri da un ventennio a questa parte, a volte sorge il dubbio che le scelte linguistiche siano mosse più dall'inconsapevolezza espressiva che da altre ragioni.

4. Altre scritture. Raccontare, raccontarsi

Intorno all'arcipelago di scritture che hanno la loro culla ideale nel mondo dei social, se ne trovano altre di impianto più "tradizionale", dal punto di vista tematico e del genere letterario. Tra queste si segnalano Margherita Nani, autrice del romanzo a sfondo sto-

[33] Gotto, 2022: 178.

[34] Bonomi, Morgana, 2016.

[35] Pellizzi 2007.

rico che punta i riflettori sull'“angelo della morte” con *L'ospite. Le anatomie di Joseph Mengele* (2019), e il più recente *La confessione*, dove è il tema scottante della pedofilia a essere al centro del romanzo; o ancora Debora Omassi, con il romanzo di esordio *Libera uscita*, in cui è protagonista il tema dell'omosessualità, e Giacomo Mazzariol^[36], che attraverso una storia autobiografica parla da vicino della disabilità, con *Mio fratello rincorre i dinosauri*.

Tra i casi più rilevanti, nel panorama letterario degli ultimi anni, possiamo fare riferimento ad alcuni under 40 spesso non estranei ai circuiti dei premi letterari, quali Giulia Caminito vincitrice nel 2021 del premio Strega off con *L'acqua del lago non è mai dolce*; Jonathan Bazzi finalista allo Strega 2020 con il romanzo autobiografico *Febbre*; Tommaso Giagni, attivo da anni nel mondo del giornalismo e autore di antologie e romanzi, tra cui l'ultimo nel 2021, *I tuoni*. Un tema che sembra fare da filo conduttore è quello della periferia – al punto che fa la sua comparsa anche in narrazioni meno “mature”, come *topos ambientale*^[37] – della provincia italiana come zona di frontiera, con dinamiche tutte interne e che ricostruiscono una sorta di microcosmo. Ma la periferia è anche una metafora del senso di esclusione dalla società e della Storia («Per essere periferia devi aver presente quale sia il tuo centro e noi quel centro non lo vediamo mai»)^[38]. C'è quindi un'onda lunga che proviene dagli anni '80 riguardo alla provincia come genesi tematica e simbolica delle narrazioni giovanili, ma che nei nostri anni assorbe le tinte del glocal: quello descritto è un sistema socio-economico più complesso, una realtà la cui significazione non può esaurirsi dentro le coordinate locali ma è costretta a sconfinare verso il mondo intero. In tal modo il marginale acquista una paradossale centralità e diventa il cuore mitopoietico di una narrazione in cui tutti gli esclusi finiscono per assomigliarsi.

Lo scarto tra il centro e la periferia pare incolmabile, come mostra la distanza percepita dell'hinterland da Milano, per Bazzi, e da Roma per Caminito; o ancora la tensione tra i due poli è interna alla stessa città, tra centro e *banlieu*, come per la Roma di Giagni: quello di centro-periferia è uno schema-frattale che si riproduce uguale ad ogni scala di grandezza. La periferia, tuttavia, ha anche delle articolazioni interne ed è dall'individuazione di queste che nasce ad esempio la narrativa di Giagni. L'autore, parlando del suo ultimo romanzo, dice che ciò che si intende raccontare è «La classica periferia romana post-pasoliniana, una zona di marginalità che si distingue dai nuovi quartieri periferici, quelli che sono nati attorno ai centri commerciali»^[39]. Quella di Giagni è dunque ancora una periferia identitaria, che si riconosce nel tessuto antropologico del quartiere; mentre per Bazzi nella tensione tra periferia e metropoli si sovrappone lo schema soggettivo del desiderio (Milano è «la speranza, il magnete»)^[40]. La metaforizzazione dello spazio

^[36] Mazzariol è anche tra gli autori del collettivo *GRAMS*.*

^[37] Un riferimento, ad esempio, si trova nelle prime pagine di Bianchi 2021 oppure nell'incipit di Nativo 2021.

^[38] Caminito 2021: 9.

^[39] Bellasai 2021.

^[40] Bazzi 2022: 16.

rende percepibile la dinamica tra esclusione dal godimento e immersione in una vitalità disordinata e allo stato potenziale. Ma nelle tre narrazioni il punto di partenza dei protagonisti è incredibilmente simile: il desiderio di rivalsa, la proiezione di un altrove lambito ma mai raggiunto, il vuoto creato da famiglie assenti o problematiche («La mia famiglia è un corto circuito ostruito, anche il bene si inceppa»)^[41].

Se quello della periferia è un tema primario e di forte impatto, possiamo osservarne anche altri più trasversali, attraverso il romanzo di Giulia Caminito. Uno di questi è il rapporto che i giovani autori intrattengono con il passato da un duplice punto di vista: come relazione rispetto alla letteratura del passato, ma anche come filone tematico vero e proprio. In merito al primo aspetto si può osservare che, benché molti di loro si sentano ideologicamente distanti dalla tradizione letteraria dei decenni passati, è palpabile un rispetto quasi feticistico del “libro”. Si prenda come esempio, a tal proposito, il confronto con una narrazione molto diversa per finalità e intenti. La protagonista di *Anche oggi mi innamoro domani*, infatti, ci viene presentata da subito come una lettrice intensiva (e infatti i libri sono parte della sua educazione sentimentale):

«Comunque ora che ne dici di passare a qualcosa di diverso? Magari un autore *contemporaneo*?» la punzecchiò.

«No, non sono pronta» ribatté seria Lea. «Ho ancora voglia di classici»^[42].

In questo contesto il ruolo del libro è più quello di “oggetto transizionale”, che accompagna la ragazza nel mondo, anziché riferimento valoriale o culturale. Similmente, nel romanzo di Caminito, viene riportato il personaggio della madre descritta come una donna povera e dura, dedita al sacrificio e alla famiglia. Il narratore, però, ci informa che i libri «sono la sua grande ossessione»^[43]:

noi usiamo i libri di tutti e devono essere per noi *reliquie* (cors. mio) [...] controlla che non li abbiamo macchiati o sgualciti e se accade ci trascina in biblioteca a chiedere scusa alla bibliotecaria e agli altri bambini e poi li ripaga, anche se loro dicono che non c'è bisogno lei risponde: C'è bisogno, eccome^[44].

Sono solo due degli esempi ricorrenti in cui il libro diventa l'oggettivazione materiale della cultura, il depositario di una pratica sociale e di un mondo per cui deve essere portato rispetto; è possibile però che quest'atteggiamento voglia anche esorcizzare la perdita della centralità della cultura umanistica e dei valori che rappresenta. Il “libro”, infatti, non è importante per la specificità del contenuto, ma per il tratto di distinzione che assumono i personaggi che lo posseggono.

Un ultimo esempio, tratto sempre dal romanzo di Caminito, riguarda il gusto dell'affresco storico, che in un certo senso vuole collegare la narrazione dei singoli personaggi ai “destini generali”, come in questo esempio:

[41] Ivi: 17.

[42] Olgiati 2021: 12.

[43] Caminito 2021: 15.

[44] *Ibidem*.

È luglio, la radio dice che il Senato della Repubblica ha approvato la legge Bossi-Fini sull'immigrazione, il ritorno dei Savoia in Italia, e Carlotta Sperati è nella sua camera, non ha neanche quindici anni, si mette la busta sulla faccia e la stringe intorno al collo^[45].

Nell'insistenza sulla riproposizione della Storia agisce ancora, usando le parole di Ceserani, «un sentimento per le permanenze, il gusto per la lunga durata»^[46], ma parallelamente il tempo storico offre anche un «grande serbatoio di immagini», e questo sicuramente avviene non solo per la narrativa dei giovani ma taglia trasversalmente tutto il panorama italiano contemporaneo.

In conclusione, in questo breve excursus abbiamo potuto fotografare delle istantanee sul presente letterario: molte delle questioni individuate sono in continuità con quelle del passato, e anzi ne rappresentano la naturale evoluzione. L'assenza di grandi fenomeni letterari unitari e programmatici viene in parte compensata dalla condivisione di un certo nucleo di temi (es. il lavoro giovanile, la periferia), ma la vera novità è l'aumento del rumore di fondo che proviene dal mondo dei media e delle scritture in rete e che destabilizza nelle fondamenta la stessa accezione di "letteratura": a nostro avviso è questo il maggior guanto di sfida che i giovani scrittori dovranno raccogliere per il futuro.

Bibliografia

- Barison 2021 = Jacopo Barison (a cura di), *Manifesto*, contributi di Jacopo Barison, Jonathan Bazzi, Eleonora C. Caruso, Alessio Forgiione, Ilaria Gaspari, Michela Giraud, Ginevra Lamberti, Giacomo Mazzariol, Roma, Fandango.
- Bazzi 2019 = Jonathan Bazzi, *Febbre*, Roma, Fandango.
- Bazzi 2022 = Jonathan Bazzi, *Corpi minori*, Milano, Mondadori.
- Bellissai 2021 = Nunzio Bellissai, *La periferia è un incendio- Intervista a Tommaso Giagni*, in «l'Indiependente», 24/11/21, <https://www.lindiependente.it/i-tuoni-giagni/>.
- Benvenuti e Ceserani, 2012 = Giuliana Benvenuti, Remo Ceserani, *La letteratura nell'età globale*, Bologna, il Mulino, 2012.
- Bianchi 2021 = Gaia Bianchi, *Sincera e ribelle*, Milano, Mondadori.
- Boccia Artieri, 2012 = Giovanni Boccia Artieri, *Stati di connessione. Pubblici, cittadini, consumatori nella (social) network society*, Milano, Franco Angeli, 2012.
- Bonomi Morgana 2016 = Ilaria Bonomi, Silvia Morgana, *La lingua italiana e i mass media*, Roma, Carocci.
- Bordoni 1993 = Carlo Bordoni, *Il romanzo di consumo*, Napoli, Liguori.
- Brondino 2019 = Andrea Brondino, *A brani. Paratesto e intertestualità in Gioventù cannibale*, in «Griselda-online», n. 18, vol. 2, pp. 164-173.
- Caminito 2021 = Giulia Caminito, *L'acqua del lago non è mai dolce*, Firenze-Milano, Bompiani.
- Carzaniga 2018 = Mattia Carzaniga, *Chi sono i giovani sceneggiatori di Baby*, in «Rivista Studio», 29/11/2018, <https://www.rivistastudio.com/baby-netflix/>.
- Celli 2021 = Aurora Celli, *Sette segreti*, Milano, Mondadori.
- Ceserani 1997 = Remo Ceserani, *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Ciati 2021 = Anna Ciati, *Rosso fuoco*, Milano, Mondadori.
- Di Benedetto 2020 = Paola Di Benedetto, *Se ci credi*, Rizzoli, Milano.

[45] Caminito 2021: 138.

[46] Ceserani 1997: 87.

- Ghelli 2014 = Simone Ghelli, *Ricordateci così*, in *Scrittori precari*, <https://scrittoriprecari.wordpress.com/2014/03/03/ricordateci-cosi/>.
- Giagni 2021 = Tommaso Giagni, *I tuoni*, Milano, Ponte delle Grazie.
- Gotto 2022 = Gianluca Gotto, *Pura vida*, Milano, Mondadori.
- Grasso 2021 = Michela Grasso, *Il futuro non può aspettare*, Novara, De Agostini.
- La Buoncostume 2018 = La Buoncostume, *Millenials Il mondo nuovo*, Milano, Mondadori.
- Mazzarella 2008 = Arturo Mazzarella, *La grande rete della scrittura*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Mazzariol 2018 = Giacomo Mazzariol, *Mio fratello rincorre i dinosauri*, Torino, Einaudi.
- Mondello, 2007 = Elisabetta Mondello, *In principio fu Tondelli. Letteratura, merci, televisione nella narrativa degli anni novanta*, Milano, Il Saggiatore.
- Morin 1963 = Edgar Morin, *L'industria culturale*, Bologna, il Mulino.
- Morone 2021 = Teresa Morone, *Ritratto di un sogno*, SG MEDIA AGENCY.
- Nani 2019 = Margherita Nani, *L'ospite. Le anatomie di Joseph Mengele*, Bergamo, Brioschi.
- Nani 2020 = Margherita Nani, *La confessione*, Bergamo, Brioschi, 2020.
- Nativo 2021 = Gianluca Nativo, *Il primo che passa*, Milano, Mondadori.
- Nove 2005 = Aldo Nove, *Woobinda e altre storie senza lieto fine*, Roma, Castelvecchi.
- Olgiate 2021 = Ludovica Olgiate, *Anche oggi mi innamoro domani*, Milano, Mondadori.
- Omassi 2019 = Debora Omassi, *Libera uscita*, Milano, Rizzoli.
- Onofri 2001 = Massimo Onofri, *Il canone letterario*, Roma-Bari, Laterza.
- Pellizzi, 2007 = Federico Pellizzi, «I barbari, la letteratura, i nuovi media (1999-2007)», *Bollettino '900*, 2007.
- Raimo, 2020 = Christian Raimo, *Riparare il mondo*, Roma-Bari, Laterza.
- Sicignano 2018 = Marzia Sicignano, *Io te e il mare*, Milano, Mondadori.
- Simmel 1957 = Georg Simmel, *Fashion*, in «The American Journal of Sociology», vol. 62, n. 6, pp. 541-558.
- Spadaro 2000 = Antonio Spadaro, *Laboratorio Under 25. Tondelli e i nuovi narratori*, Parma, Diabasis.
- Simonetti 2018 = Gianluigi Simonetti, *La letteratura circostante*, Bologna, il Mulino.
- Tirinanzi De Medici 2019 = Carlo Tirinanzi De Medici, *L'arrivo del pop. Evoluzioni tematiche e formali nel romanzo contemporaneo*, in «Narrativa degli Anni Duemila. Cartografie e percorsi», Narrativa-nuova serie, n. 41, pp.115-125.
- Tondelli 1985 = Pier Vittorio Tondelli, *Under 25: presentazione*, in Pier Vittorio Tondelli, *Opere*, a cura di Fulvio Panzeri, Bompiani, Milano, 2005, pp. 696-723.

Vecchie e giovani generazioni nell'italiano che racconta i mondi della migrazione

GABRIELLA CARTAGO E JACOPO FERRARI*

1. I migranti si raccontano

Gli importanti frutti degli studi sull'analisi dei processi della *costruzione discorsiva* sviluppatasi intorno alle migrazioni contemporanee, ovvero l'attuale *discorso sulla migrazione*, sono usciti nel trentennale del grandioso fenomeno storico che così direttamente ha coinvolto l'Italia e l'italiano, posta la centralità del fattore lingua al suo interno^[1].

Un inquietante tratto che caratterizza fin dagli esordi il racconto mediatico intorno ai migranti è la completa afasia dei protagonisti dell'immigrazione, ai quali la parola è negata, usurpata da quella di chi li descrive e interpreta^[2]. Di fronte alle oggettive difficoltà comunicative dei migranti, i media tendono a togliere loro la parola.

A restituirla, con modalità diverse date le loro differenze costitutive ma anche per scelte espressive, hanno provveduto la letteratura e il cinema.

Fabio Rossi ritiene che *Pummarò* (1990) di Michele Placido insieme a *Lamerica* (1994) di Gianni Amelio siano i protagonisti della svolta del cinema italiano nella rappresentazione della migrazione, in particolare coniugando le soluzioni linguistiche con la «riflessione sull'identità linguistica come marca socioeconomica» (Rossi 2020: 356).

Il film di Placido, spiega Rossi, parla sostanzialmente l'italiano standard, a parte qualche parola dialettale, inglese o tedesca e dalle lingue africane, per necessità di ambientazione; il film di Amelio (di cui Placido è uno dei protagonisti) introduce l'italiano televisivo – seguitissimo in Albania -, l'italiano regionale, l'albanese e l'italiano parlato dagli albanesi, che incrocia il tema dell'identità: nell'ottica, infatti, degli albanesi che imparano la nostra lingua la volontà di abbandonare la propria come stigma della povertà e dell'esclusione sociale prevale nettamente sui problemi della necessità dell'integrazione, e la rimozione spinge prepotentemente ad abbracciare l'italiano «che viene creduto la lingua della libertà, del benessere, del riscatto sociale e delle infinite possibilità» (ivi: 356).

Anche scendendo un poco nel dettaglio, sul filo della trama, il sonoro multilingue del film di Amelio, girato in Albania, si conferma, effettivamente, più accentuato. Si parte con l'italiano impettito e retorico dei cinegiornali della propaganda fascista sulla

* Il paragrafo 1 è stato scritto da Gabriella Cartago, il 2 da Jacopo Ferrari.

[1] Si vedano Pietrini 2020 e Serianni 2019.

[2] Cfr. in Gualdo 2018: 534-538 il paragrafo intitolato *Il cittadino che non c'è (e che non parla)* e Cartago 2019.

conquista dell'Albania nel segno del Littorio («Tra la pura e gagliarda gente d'Albania entra la civiltà», siamo nel '39).

Immediatamente dopo, si impadronisce della scena l'attualità (1991) fortemente contrastante, che ha il suono del vociare in albanese al porto di Durazzo, dove due truffatori italiani, intenzionati a simulare un'iniziativa economica che ha il solo scopo di intascare i contributi derivanti dalla legislazione italiana sulla promozione dell'imprenditoria all'estero, si incontrano con un mediatore locale a sua volta coinvolto nell'affare. L'imbroglione verrà scoperto e perseguito prima ancora che si concreti.

In albanese parlano i funzionari di polizia, salvo eccezioni, e si servono di interpreti quando necessario; frasi albanesi escono di continuo dalla bocca dei ragazzini di strada e della gente più comune, che va dai passeggeri sulle corriere al piccolo mendicante storpio.

Italiano di albanesi, corretto formalmente (con qualche svista, per esempio *busta* per *busto*) ma con inequivocabile pronuncia straniera, è quello del funzionario albanese che accompagna i due soci italiani, così come quello dell'interrogatorio che segue l'arresto di uno dei due truffatori.

I quali, meridionali entrambi, fanno uso di un italiano medio fortemente regionale, che con disinvoltura vira verso il substandard, mentre il vecchio scelto in un ospizio locale per il ruolo fittizio di "presidente" della fittizia "società" parla esclusivamente dialetto (siciliano). Per poche battute Placido ricorre all'inglese come lingua internazionale.

Il ventaglio delle varietà italiane che recitano nel film si arricchisce con l'italiano televisivo, delle canzonette, della pubblicità, dei giochi a premi e dei telefilm, molto popolare all'epoca in Albania.

Struggente è l'italiano delle parole insegnate a chi sta per imbarcarsi (*strada, sogno, figlio, marito, pane, canzone, amore, freddo, ragazza, fiore, bene, mano, mela, nave, mare*).

Il *foreign talking*, varietà molto basica di italiano, ricopre uno spazio di ragguardevole rilievo: lo parlano una suora dell'ospizio, un guardiano, la dottoressa dell'ospedale dove è ricoverato il vecchio dopo essere stato vittima di un furto e di un'aggressione, vari giovani aspiranti migranti e una donna tra gli sfollati che offrirebbe la sua bambina ballerina prodigio a chi l'accompagnasse in Italia «alla televisione».

Gianni Amelio torna più di vent'anni dopo sul set de *Lamerica* con il romanzo *Padre quotidiano* (Mondadori, 2018) che narra vicende ambientate durante le riprese del film nel corso delle quali gli viene presentato un ragazzo albanese, Arben, che diventerà il suo figlio adottivo. La storia si sviluppa poi fino ai giorni della pubblicazione, vale a dire attraverso l'intero storico trentennio dell'immigrazione.

Quanto alle scelte stilistiche di Amelio romanziere, le potremmo individuare in una sostanziale sobrietà dentro la rappresentazione del colore linguistico locale, molto più evidente che in *Lamerica*.

Quasi assente l'albanese, contenuta la presenza del *foreign talking* e quasi esclusivamente a carico di personaggi tanto intraprendenti quanto poco raccomandabili, come Illir detto Baggio o l'ex poliziotto Bashkim: «Regissore, posso farti domanda?» (Amelio 2018: 23), «Io no più polizia. Male polizia. Detto basta» (ivi: 75); e, ancora, il malvivente che al regista tende un agguato per derubarlo salvo poi pentirsi: «Tu ita-

liano! Tu viene da Bari? Io pensavo che tu era greco. Io ammazzo quelli di Grecia. Ma io stato a Italia, io torno a Italia con te, amico. Tu scusa, tu viene a bere raki con noi!» (ivi: 59) o le impiegate «un po' civette» del consolato: «Aspettiamo che ci chiama, regista, ci ha promesso una comparsa nel film ...» (ivi: 111).

Solo tre volte è posto in bocca all'amato figlio: «Io amico ...Tu parla ...Io amico» (ivi: 37), «Dove abita mucca?» (ivi: 124), e «Cheperché io no come lui? [...], Cheperché no lavoro io a Roma [...]. Tu trovi permesso a me un'altra volta?» (ivi: 133); e figura in una sola battuta della madre di lui («chi sa da quanto si era preparata quella frase, perché la disse in italiano, compitando le parole a una a una, "Tu no porta a Italia mio figlio. Lui meglio fame a Albania"» (ivi: 90)). La determinante frase con cui il padre naturale, Ethem, offre il suo ragazzo in adozione viene riferita tramite le parole dell'interprete: «Fino a oggi è stato figlio mio. Da domani diventa figlio tuo» (ivi: 50).

A quella sorta di italiano si preferisce, semmai, far allusione con leggerezza senza portarlo materialmente in scena (complice, se è il caso, il discorso indiretto)^[3]: «col suo italiano avventato mi spiegò che tutti volevano sapere di che parlava il film» (ivi: 18); «era una signora magrissima sui settant'anni, parlava un simpatico italiano e aveva una casa tutta ninnoli e monili, di cui andava giustamente fiera» (ivi: 72); « approfittai dell'autista che parlicchiava italiano» (ivi: 114); «in un italiano approssimativo per tutti e quattro, si erano scambiati qualche parola» (ivi: 140).

Oltre a *mir* (bene) e *bir* (figlio), *burek* – un piatto a base di pasta sfoglia – è l'unica altra parola albanese inserita nel testo («per strada ci eravamo fermati a prendere un burek», ivi: 116). Una singolare formula nuziale è presentata in traduzione: «Prendi la tua merce! diceva il padre della futura sposa al giovanotto che veniva in corteo con la famiglia». A tutti gli altri spazi albanesi supplisce la resa in discorso indiretto o l'esito dell'aiuto dell'interprete della troupe, «un soldatino arbëreshë, siciliano, di Piana degli Albanesi» (ivi: 20).

Campo aperto è riservato, invece, alle osservazioni metalinguistiche, tutte dedicate all'apprendimento di italiano da parte del ragazzo Arben: impervio agli inizi^[4], in seguito sorprendentemente rapido^[5]: «Qualche anno dopo avremmo viaggiato insieme per mezzo mondo e parlato per giornate intere, perché il pastorello di Koplík con velocità prodigiosa aveva imparato la mia lingua, mentre io della sua capivo cinque o sei parole a dire tanto. Ma quel giorno del '93 davanti all'hotel Adriatik eravamo due sordomuti» (ivi: 57). Il ragazzo stesso ha consapevolezza dei risultati raggiunti^[6] e grande

[3] O l'indiretto libero: «Quelli con i soldi li ammazzerei tutti, anche se mi fanno campare, avevo sentito dire una volta da una cameriera» (ivi: 32).

[4] Cfr.: «parlava poco e solo nella sua lingua, perché l'italiano non lo sapeva ancora. A casa non c'era la televisione e non vedeva né Raiuno né Canale 5, che l'italiano lo insegnavano meglio che a scuola» (ivi: 5); «L'unica cosa che non gli entrava in testa era la lingua italiana, che gli altri invece parlavano abbastanza bene e senza accento» (ivi: 39).

[5] Cfr.: «Aveva solo bisogno che qualcuno gli dicesse i nomi delle cose, e dopo andava come un treno» (ivi: 108).

[6] Cfr. «Lo so che parlo discretamente, che qualche volta azzecco pure un congiuntivo» (ivi: 102).

riconoscenza verso il regista che gli ha insegnato tanto: «lo sai che ho ancora tutti i quaderni con i compiti d'italiano? Per prima cosa i verbi, me li facevi scrivere con carta e penna. Indicativo, congiuntivo, condizionale, passato prossimo e remoto, futuro semplice e anteriore, gerundio e gerundivo, qualche cosa vedi che la so, stavo attento a come parlavi tu, è da te che ho preso tutto» (ivi: 126).

Dei 57 capitoli che costituiscono il romanzo, sei sono opera del ragazzo diventato adulto. In calce ai capitoli 6, 11, 18, 37, 45, 54 figurano, infatti, le avvertenze: «Dai ricordi di Arbenm Ethem Zekaj, scritti di suo pugno il mese scorso» (ivi: 17), «Mail ricevuta nel mese di luglio 2017, che mio figlio ha chiesto di *mettere un po' a posto*» (ivi: 31), «Mail inviatami da mio figlio con la solita preghiera di *metterla a posto*» (ivi: 54), «Terzo racconto di mio figlio un po' *aggiustato* come vuole lui» (ivi: 104), «Messaggio vocale di mio figlio trascritto e *aggiustato* come vuole lui» (ivi: 128), «Appunti a voce di mio figlio sbobinati e trascritti» (ivi: 152). L'accorgimento narrativo genera la chiusa dolente, quando arriva la notizia della morte del padre naturale: «Una settimana dopo stavo a cena con gli attori nel solito ristorante. Mi arrivò un messaggio al cellulare, era di mio figlio. "Ethem ti ha lasciato" diceva. Lo dovetti rileggere più di una volta. C'era un errore, di sicuro. Mio figlio voleva scrivere "ci ha lasciato" e gli era partita la consonante sbagliata. Sarà stato così, ma non ho voluto saperlo. A mio figlio non gliel'ho mai domandato.» (ivi: 157).

Il cinema e la narrativa italiana che si sono occupati di migrazione agli esordi hanno fatto ricorso con naturalezza al *migrant talking*^[7]. All'opposto, ne hanno accuratamente evitato la riproduzione gli immigrati che in quel medesimo periodo iniziale scrivevano di sé stessi, consapevoli delle loro insicurezze espressive su cui poteva cadere la sanzione sociale, e preoccupati, dunque, per la correttezza dei loro messaggi, che mettono nelle mani dell'editing: la preoccupazione che abbiamo appena visto, non per caso, condivisa dal figlio di Amelio.

Ben poche sono le eccezioni a questi guardinghi comportamenti, come il personaggio, che ha fatto storia (vince un premio letterario, si trasforma per opera dell'autrice stessa in testo per il teatro, viene tradotto in inglese)^[8], di Ana de Jesus, la colf sudamericana in *Amanda Olinda Azzurra e le altre* (Lilith Edizioni, 1998) di Christiana de Caldas Brito. Ana, che si congeda ragionando così: «Cielo del mio paese tutto bucado di luce. Mancanza di quel brillo. Le estelle qui, dov'è? Non riesco a vedere. Io ti racconto queste cose perché tu capisce che io non trovo bene qui, signora. Io torno.» In tutto il corso del suo monologo ha fatto uso del *portuliano*, italiano senza grammatica incrociato con il portoghese^[9].

[7] Cfr. Comberiat 2010, in particolare il capitolo espressamente dedicato a *I primi immigrati nelle opere degli scrittori italiani contemporanei* (ivi: 20-25), nel quale si analizzano *Polacco lavatore di vetri* di Edoardo Albinati, *Gli sfiorati* di Sandro Veronesi, *I fannulloni* di Marco Lodoli, *Le rose di Evita* di Nico Orengo, *Una ignota compagnia* di Giulio Angioni, *Le città del dottor Malaguti* di Roberto Pazzi e *Terra di nessuno* di Sandro Onofri. E cfr.: Cartago e Fabbri 2019.

[8] La traduzione inglese è in Parati 1999: 162-164.

[9] «L'aspetto più originale dell'opera risiede senza dubbio nelle sperimentazioni linguistiche. Spes-

A sua volta clamorosamente controcorrente, ancora due decenni dopo, Youssef Wakkas, che aveva già dato riconosciute prove, quando pubblica, fuori da qualunque mediazione di editing, *Opera 99*:

con *Opera 99*, autopubblicato nel 2016, l'autore cambia radicalmente lingua, perché le strappa di dosso l'abito della correttezza. Il lungo monologo, che costituisce per intero questo romanzo breve, del muratore e rapinatore in semilibertà Antonio Madera, racconta la sua storia a finale tragico con sapienza, nell'atmosfera di realtà presentata su un piatto di sogni consueta all'autore siriano. Si legge di un fiato, in un italiano, però, costantemente *ex-lege* e a tutti i livelli. Per calcolare la misura dell'entità della distanza dalla norma in cui si situa la lingua di *Opera 99*, bisogna moltiplicare per le occorrenze ad ogni rigo le trasgressioni ad ogni livello ed elevarle alla potenza della loro casualità totale, con relative contraddizioni interne. Dal livello grafico (consonanti intense rese con la consonante semplice; *d* eufonico dopo la congiunzione *e* anche, ma non sempre, davanti a consonante; apostrofi omessi), paragrafe-matico (punti interrogativi invece che esclamativi), fonetico (per influenza dialettale), passando poi all'uso dell'articolo (presente dove dovrebbe essere sottinteso, e viceversa), alla scelta del genere del nome, alla selezione del numero (plurali dove andrebbero dei singolari), dei pronomi (femminile per maschile e viceversa; *che* polivalente), alle reggenze preposizionali (in piena arbitrarietà), alla morfologia verbale per via di desinenze, diatesi, scambi tra ausiliari. Caratteristiche analogamente eversive presentano la struttura dei rapporti temporali e modali e il campo del lessico, con termini impropri, d'invenzione e malapropismi. Anacoluti, concordanze a senso e parole qua e là palesemente saltate fanno il resto^[10].

Al contrario le nuove generazioni, gli autori giovani, pienamente integrati anche linguisticamente si muovono sicuri nella varietà letteraria standard, che sono abili e precisi a piegare in substandard, e, altrettanto a loro agio, circolano fra i dialetti.

2. Il racconto delle seconde generazioni

L'esperienza narrativa delle seconde generazioni in Italia è nata in seno a quella dei loro genitori, ne ha sfruttato i canali promozionali, è stata ammessa nei suoi concorsi, ha seguito i medesimi percorsi editoriali. Al punto da sembrare un tutt'uno con quella, ed essere studiata e letta come una sua costola, come un filone che le appartiene, senza specificità di sorta. Oggi però, divenute letterariamente maggiorenti, le seconde generazioni cercano spazi autonomi e marcano le differenze rispetto ai loro genitori, sul piano strutturale, tematico e linguistico. Igiaba Scego, bandiera della letteratura G2 in Italia, ha espresso a chiare lettere questo concetto, questa distanza, curando nel 2019 un'antologia di undici racconti scritti da giovani e giovanissime afrodiscendenti, intitolata, significativamente, *Future. Il domani narrato dalle voci di oggi*. Nella *Nota* introduttiva Scego ricostruisce per sommi capi la storia della letteratura migrante, che è stata battezzata da «un libro fortu-

so le protagoniste dei racconti parlano in maniera volutamente sgrammaticata, per riprodurre la parlata tipica di alcuni immigrati (soprattutto sudamericani) e per creare un effetto di straniamento nel lettore» (Comberiati 2010: 83).

[10] Cfr. Cartago 2017b (senza indicazione di pagina).

nato e importante dal titolo *Io venditore di elefanti*» (Scego 2019: 10), a cui «seguirono altri, *L'immigrato* di Salah Methnani e gli *imbarazzismi* di Kossi Komla-Ebri» (*ibidem*), che con numerosissime opere di prosa e poesia (Scego cita, ad esempio, il racconto *Ana de Jesus* della psicoterapeuta brasiliana Christiana de Caldas Brito) hanno contribuito a creare un variegato orizzonte di lettori, di critici, di premi letterari e di convegni universitari dedicati a «questi libri che da più parti venivano definiti collettivamente “letteratura migrante”» (ivi: 12). La ricostruzione storica arriva così al momento dell'avvio di una nuova fase, perché «in mezzo a questa fioritura migrante siamo capitati noi, figli e figlie di quella migrazione» (*ibidem*). E in questo significativo passaggio alla prima persona plurale si coglie un segnale indicativo di come le narrazioni delle seconde generazioni siano spesso corali, di gruppo, di movimento unito, laddove invece la letteratura dei loro genitori è stata dominata da autobiografismo e racconto dell'io. Scego si sente parte di una scena letteraria e culturale costituita dalle voci e dai volti di coloro che condividono la stessa esperienza di sentirsi “stranieri nella propria nazione” e che lottano per cambiare prassi sociali e leggi politiche^[11]. Per questo parla di *nostra identità, nostra pelle nera, nostri occhi a mandorla, nostra storia, nostra italianità*, perché la coscienza delle figlie e dei figli dei migranti è divenuta collettiva, e si smarca in questa direzione dai racconti delle prime generazioni: «noi figli di migranti» (ivi: 14), «sapevamo di non essere migranti come i nostri genitori» (ivi: 11)^[12].

Un improvviso passaggio dall'*io* al *noi* si nota anche in uno dei racconti più appassionati tra quelli raccolti nell'antologia, *Nassan tenga* (che significa ‘Europa’ nella lingua mooré parlata in Burkina Faso) di Leaticia Ouedraogo, classe 1997:

Né papà né mamma avevano risposte per me. Tantomeno gli insegnanti. Io mi chiudevo in un silenzio sempre più rarefatto, di quelli che piombano sui barconi senza motore di notte al largo della Libia. Sono stata una tomba per tutte le medie e le superiori. Anche chi viveva quello che vivevo io era un sepolcro. Quando mi ritrovavo con persone come me, della mia età, avevo l'impressione di stare in un cimitero. Analfabeti emotivi, non sapevamo parlare di noi, non eravamo in grado di verbalizzare i nostri sentimenti. Il nostro dolore^[13].

Il dolore accomuna gli individui e il soggetto si scioglie nell'appartenenza al gruppo; i sentimenti non sono personali, ma collettivi. Così Ouedraogo usa il noi per descrivere le paure («per noi era proprio facile fallire», ivi: 112), le sofferenze («avevamo un rapporto stretto con la solitudine. Ognuno trascinava le proprie pene», ivi: 118), i problemi di

[11] *Straniero nella mia nazione* è il titolo di una canzone del rapper italiano Amir Issaa, nato a Roma da padre egiziano e madre italiana, citato da Scego 2019: 12. Sull'italiano delle canzoni di Amir e di altri rapper di seconda generazione si rimanda a Cartago 2015) e Ferrari 2017.

[12] Le seconde generazioni rifiutano di accogliere l'aggettivo 'migranti', che non può essere accolto da chi la migrazione non l'ha fatta. Come ha scritto Lucia Quaquarelli in uno dei primissimi interventi critici sulle opere delle seconde generazioni, queste «della migrazione mettono in scena proprio il punto di arrivo, ovvero la realtà che segue il viaggio, che del viaggio, anzi, non ha nemmeno più esperienza diretta, poiché si tratta, in tutti i casi, di personaggi per i quali il viaggio fa parte soltanto di una certa eredità “genetico-culturale”» (Quaquarelli 2006: 54).

[13] Ouedraogo 2019: 111-112.

soldi («non avevamo soldi per il biglietto del treno per andare a scuola, e a volte neanche per la merenda», ivi: 114), il vissuto scolastico («la scuola, invece di mediare tra noi e la nostra pelle, tra noi e le difficoltà che ci superavano, tra noi e il mondo, non faceva altro che segregarci», ivi: 113-114), il rapporto con il proprio corpo («mentre le quantità di estrogeni e testosterone si stabilizzavano nei nostri corpi da adulti precoci, qualcos'altro cominciava a cambiare in noi», ivi: 116). In definitiva, «le nostre storie erano molto simili» (ivi: 119), tutte quante gravate da un'eredità umana che forse non si vuole accogliere:

Sulle nostre spalle da adolescenti ancora in preda agli sbalzi ormonali della crescita gravavano anche le pene dei nostri genitori. Madri o padri: dei dannati della terra che, nonostante ci volessero bene, avevano un modo particolare di dimostrarcelo, e ci riempivano di responsabilità e colpe per quello che succedeva a noi, ma anche per quello che subivano loro^[14].

La distanza con i genitori è misurata a partire dalla lingua. I migranti non sempre raggiungono il pieno possesso della nuova lingua, rimanendo a cavallo tra le lingue materne (ognuno la propria) e la lingua bersaglio. I figli dei migranti condividono la medesima lingua, che è quella della comunità dove sono cresciuti, dove hanno studiato. Se dunque per gli scrittori migranti l'approdo all'italiano è stata una conquista, sovente rappresentata nelle loro opere^[15], per i figli dei migranti l'italiano, quando non è lingua madre, è almeno lingua di scolarizzazione, della prima socializzazione, dell'uso quotidiano. I figli dei migranti sono «quelli che parlano l'italiano come gli italiani» (Scego 2019: 11), che rivendicano questa naturalezza d'eloquio e questa perfetta padronanza^[16]. Una delle autrici di *Future*, Espérance Ripanti, nata in Ruanda nel 1991 e cresciuta in provincia di Brescia, nel suo secondo libro, *E poi basta. Manifesto di una donna nera italiana* (Ripanti 2019), ci tiene a precisare che «l'italiano lo so davvero, e pure bene» (ivi: 109) e a notare come, ogni volta che riceve domande sulla sua lingua, queste siano velate di un inconsapevole razzismo, perché si nasconde dietro di esse il presupposto che una donna nera italiana non possa sapere bene l'italiano:

A volte ci sono dei giri di parole lunghissimi. Spesso gli sconosciuti iniziano a voler sapere partendo dalla mia lingua – che poi è anche la loro. Quella che usano per fermarmi, chiedermi, interpellarmi, infastidirmi e invadermi: *Oh come parli bene l'italiano! Come mai sai così bene l'italiano? Oddio, come l'hai imparato così bene? Complimenti per il tuo italiano! Che brava che sei a sapere così bene una lingua come la nostra: è difficile, sai?* (ivi: 143-144)^[17].

[14] Ivi: 112.

[15] «Certamente i pionieri della letteratura della dell'immigrazione si caratterizzano anche per un ricorso martellante alla dimensione metalinguistica: le osservazioni si snodano principalmente tra le due polarità della perdita (della L1) e della faticosa acquisizione (della L2).» (Cartago 2017a: 252).

[16] In un passo della sua *Nota*, Scego scrive che le seconde generazioni hanno posto «domande scomode alla nazione» così che «temi come il colonialismo o la stessa questione della lingua sono usciti fuori dai nostri scritti con urgenza» (Scego 2019: 12). Non è chiaro però a cosa faccia esattamente riferimento parlando di «questione della lingua», forse proprio al pieno possesso della lingua italiana da parte di ragazze e ragazzi di origine straniera.

[17] Si legga a tal proposito quanto l'autrice ha dichiarato in un'intervista rilasciata al quotidiano «Il

Rispetto ai migranti, il cui italiano è stato appreso dopo la migrazione, solitamente per via orale e con immense difficoltà, le seconde generazioni non si accontentano di una acquisizione approssimativa. Al contrario, esigono di imparare perfettamente la lingua e si lamentano per le imprecisioni trasmesse dai loro genitori. Marilena Delli Umuhuza, nata in Italia da padre bergamasco e madre ruandese, inscena questo scontro linguistico generazionale nel capitolo “Sai parlare l’africano?” del suo libro *Negretta. Baci razzisti* (Delli Umuhuza 2020), in cui palesa la sua insofferenza, da un lato, per una maestra che bolla troppo ingenuamente come “africano” un suo termine errato, dall’altro, per la madre che le ha sempre parlato in un «italiano immigrato» di cui non vuole accontentarsi:

La maestra puntò la bacchetta sull’immagine di una chitarra acustica.

“Chi vuole sillabare questa parola?”

Alzai la mano, col sorriso della certezza stampato in faccia.

“G-H-I-T-A-R-E. Ghitare”

La classe scoppiò a ridere.

“Marilena, in italiano questa è una chitarra. So che in africano è diverso. Cerca solo di non confondere più le due lingue, va bene?”

L’africano raggruppava, a dire della maestra Pennacchia, le migliaia di lingue e dialetti che costellavano l’Africa intera.

Ghitare fu la prima di tante parole che dovetti re-imparare a scuola. Cortero fu corretto in coltello, AISE in AIDS.

Mamma mi parlava in un italiano immigrato. Un misto di parole francesi, bergamasche e rwandesi. Era un italiano approssimato il suo, appreso da cartoni animati e vicini di casa che parlavano solo dialetto.

Quel pomeriggio, di rientro dal lavoro, mamma accostò una sedia alla mia per leggere con attenzione ciò che stavo scrivendo.

“Vai via, smettila di farmi sbagliare”.

La scansai, ma lei non accennò a muoversi.

“Oggi la maestra ci ha spiegato che ghitare non è una parola. Si dice chitarra, e si scrive in questo modo...”.

Fu così che mia madre – lei che in Rwanda era stata direttrice e insegnante di filosofia, chimica, algebra, letteratura e lingua francese, corse a prendere carta e penna. Da brava studentessa, copiò la parola che avevo appena scritto cinque volte. Fu la prima di tante lezioni d’italiano a venire (Delli Umuhuza 2020: 16-17)^[18].

Foglio»: “Io sono italiana e non vorrei dover sempre specificare alle persone perché sono in Italia, perché parlo così bene l’italiano, e me lo chiedono credendo di farmi un complimento, con un carico imbarazzante di buone intenzioni, con il desiderio che io sia una brava ragazza intelligente e nera. Lo accetto quando questa ignoranza diventa voglia di conoscersi rispettandosi. Non quando c’è un compassionevole senso di superiorità, una lontananza assoluta”. L’intervista è stata realizzata da Annelena Benini e si legge al seguente link: <https://www.ilmfoglio.it/gli-speciali-del-foglio/2019/03/11/news/esperance-la-donna-dell-anno-242446/>.

[18] A questo racconto di Delli Umuhuza si possono accostare le parole di Natalia Maraffini e Lala Hu, autrici di seconda generazione vincitrici rispettivamente del Primo e del Secondo premio all’edizione 2021 del concorso *Lingua Madre*. I loro racconti inscenano la realtà di chi a scuola s’impegna nell’apprendimento dell’italiano mentre a casa parla un’altra lingua: «Alle elementari dovevo

La piena conoscenza della grammatica italiana assume nelle nuove generazioni anche un alto valore simbolico, in quanto rende liberi di pensare e ragionare coniugando tutti i modi e tutti i tempi della vita. È ancora Ouedraogo a farsi portavoce di questo sentimento condiviso:

Noi, in Italia, volevamo lavorare, sognare, comprare delle case e fondare delle famiglie. Volevamo usare tutti i modi e i tempi verbali come e quando ci pareva, senza limitarci al presente com'era successo a quelli prima di noi^[19].

Un'altra presa di distanza rispetto alla condizione dei genitori si rileva nella mutata prospettiva da cui si affronta la spinosa questione del proprio nome, vero e proprio *topos* della letteratura dei migranti. Si assiste addirittura a un ribaltamento, dato che nei migranti «il momento emblematico dell'esperienza della privazione è quello dell'adattamento (quando non conversione) del proprio nome» (Cartago 2017a: 241)^[20], mentre nelle seconde generazioni, che il più delle volte ricevono un nome europeo, come se i genitori volessero semplificare loro le cose ed evitare le medesime esperienze di privazione identitaria, mettono in discussione il proprio nome, lo processano, arrivano a ritenerlo non adeguato a rappresentare la pluridentità di chi lo porta.

Nella narrativa migrante il nuovo nome – un nome italiano o un nome straniero “semplificato”, scelto dopo la migrazione per andare incontro alle difficoltà di pronuncia degli italiani – dà il titolo a diversi libri e racconti, come nel caso del pionieristico *Chiamatemi Ali* del marocchino Mohamed Bouchane e del racconto *Chiamatemi Mina* di Fitahiana-malala Andriamaro Rakotobe, proveniente dal Madagascar, inserito nell'antologia della quinta edizione del concorso letterario per scrittori migrati Eks&Tra, intitolata *Parole oltre i confini*. Nell'opera di Andriamaro Rakotobe si legge ad esempio:

Come ti chiami *di solito*? – Mina. Mina. Così facile, pronto all'uso, immediato e intuitivo come premere un pulsante: e d'improvviso la tensione cala. Meno male. Niente più imbarazzi né sforzi per alcuno, conoscente o meno, grazie a quei pochi fonemi accessibili ad ogni italiano dai due ai cento anni. (Andriamaro Rakotobe 1999: 149);

le mie priorità andavano ben oltre la salvaguardia del mio nome e, dopo tutto, che una tale mutilazione possa considerarsi una violenza alla mia identità culturale lo scopro solo oggi. La ragazzina di allora si preoccupava unicamente di rientrare nei canoni della norma per quanto concerneva il nome, la casa, gli abiti (ivi: 150);

Niente era facile, se il tuo nome era uno scioglilingua (ivi: 151).

prendere ripetizioni di italiano per via delle doppie. In spagnolo non si pronunciano e io a casa avevo quello nelle orecchie. Una lingua senza doppie. Non le sentivo e non le scrivevo.» (Maraffini 2021: 195); «Fu a scuola che imparammo a tutti gli effetti la lingua italiana. A casa parlavamo solo in cinese, per questo in classe, nei primi tempi, non spiccicavo parola.» (Hu 2021: 157).

[19] Ouedraogo 2019: 120.

[20] Il tema è stato affrontato da diversi critici della letteratura migrante. Si veda, ad esempio, quanto notato da Andrea Groppaldi a proposito dei nomi dei personaggi nei romanzi di Amara Lakhous (Groppaldi 2012: 45-49), su cui si è soffermata anche Laura Ricci (2015: 120-121).

La distanza si percepisce leggendo uno dei racconti inclusi nell'antologia *Future*, intitolato appunto *Il mio nome*, scritto da Djarah Kan (Kan 2019), giovane autrice italo-ghanese nata a Santa Maria Capua Vetere, che ha da poco pubblicato anche il suo primo libro, *Ladri di denti* (Kan 2020). Nel racconto di Kan, la protagonista si chiama Elisabeth e non ha mai avuto problemi con il proprio nome, non si è mai sentita in imbarazzo nel pronunciarlo o quando a scuola veniva chiamata durante l'appello. Finché un giorno arriva a fare visita a lei e ai suoi genitori, immigrati da tempo in Italia, la Zia, una signora ghanese ricca e influente. Sentendola parlare, Elisabeth si accorge presto che nelle sue parole tutto è come trasformato e diverso: «Chiama il cibo che mangio da una vita con nomi mai sentiti prima. Chiama mia madre con un nome segreto, non il nome europeo, ma quello intimo, della sua famiglia, della sua intera tribù.» (Kan 2019: 60). Elisabeth si sente confusa, ma accetta che ci sia qualcosa dei suoi genitori che non conosce, qualcosa che, seppure importante come il nome, sia andato perso dopo la migrazione. La sorpresa, però, è quando la Zia chiede a lei quale sia il suo nome:

Il mio nome? Il mio nome è Lisbeth, Elisabeth. Questo è il mio nome, le rispondo.

La Zia mi fa di no con la testa, poi lo dice ancora più forte, con le parole. Sembra disperata, dispiaciuta, come se avesse appena scoperto che ho una malattia incurabile e mi rimangono tre giorni di vita. [...]

“Elisabeth non può essere il tuo solo nome. Che cosa avete fatto a questa ragazzina, perché non le avete dato il suo nome segreto, il nome degli antenati?”

[...]

“Che cos'è il nome degli antenati, Zia?”

“È il nome che ti permette di stare con la tua famiglia e con i tuoi antenati sempre, ovunque tu vada. Puoi vivere anche alla fine del mondo, da sola e senza nessuno, ma quel nome ti ricorderà sempre da dove vieni e dove puoi arrivare. Hai capito? Non un nome europeo per non dare fastidio ai bianchi quando devono imparare come pronunciare il tuo nome, ma un nome segreto, soltanto tuo, nostro e di nessun altro.”^[21]

Il nome ricevuto dalle famiglie in Africa, prima della migrazione, che a contatto con l'italiano e gli italiani doveva essere abbandonato, traumaticamente abbandonato, dai migranti, a causa della loro necessità di essere compresi e “chiamati” a far parte della nuova realtà, è ora riscoperto e ricercato dalle nuove generazioni che, trovandosi a metà tra la realtà di tutti i giorni e la realtà d'origine, sentono il bisogno di avere più nomi per sé e per le cose attorno a sé, hanno timore di perdere i suoni dell'identità, vogliono riscoprirli e accoglierli.

E riguarda proprio il nome, anzi, il nome e il cognome, un'ultima caratteristica che differenzia e distacca la letteratura delle seconde generazioni dalla letteratura dei loro genitori migranti. Vale a dire il nome e il cognome che compaiono sulle copertine dei loro libri, in cima ai loro racconti, prima delle prefazioni e delle dediche, perché, appunto, sono i loro nomi e cognomi, e soltanto i loro, a comparire. Al contrario, la letteratura dei loro genitori migranti è stata ed è tuttora una letteratura in cui si speri-

^[21] Kan 2019: 60-61.

mentano le più diverse vie della coautorialità, al punto che la scrittura a più mani può essere considerata un dato peculiare che caratterizza la storia ormai trentennale di questa letteratura^[22]. Le due fortunate opere pionieristiche, entrambe risalenti al 1990, del senegalese Pap Khouma, *Io, venditore d'elefanti. Una vita per forza tra Dakar, Parigi e Milano*, e del tunisino Salah Methnani, *Immigrato*, hanno assunto un ruolo di modello per i romanzi successivi, a partire dalla costruzione stessa del testo e del paratesto. In un caso, quello di Khouma, il libro risulta "a cura di" Oresta Pivetta, mentre nell'altro Mario Fortunato è autore alla pari di Methnani. La coautorialità è stata, ed è ancora, variamente sperimentata, segno che, come hanno evidenziato Daniele Comberiati e Bieke Van Camp, «da parte degli editori e in generale del mondo culturale italiano» l'autore straniero «è necessario come testimone, poiché l'aver vissuto le vicende narreate dà legittimità all'opera, mentre per la legittimità letteraria vi è bisogno del curatore italiano» (Comberiati, Van Camp 2018: 94).

Nelle seconde generazioni, invece, si assiste a un cambio di paradigma, perché non ci sono mai curatori né coautori italiani, non ci sono giornalisti o scrittori o insegnanti che accompagnano l'autore o l'autrice nella stesura del testo al fine di legittimarlo. La motivazione è anzitutto linguistica, data la totale autonomia di queste scrittrici e questi scrittori in fatto di lingua italiana, ma sarà forse da cercare anche nel diverso atteggiamento degli editori: l'autenticità del racconto è tale proprio se gli autori non hanno "accompagnatori" madrelingua, a dimostrazione del loro essere linguisticamente e culturalmente italiani, che stride con il loro non avere cittadinanza italiana e non essere riconosciuti come pienamente italiani.

Per concludere, può essere interessante osservare l'impatto delle seconde generazioni sul pubblico italiano. La letteratura dei migranti è sempre stata di nicchia, piuttosto confinata, come si diceva, entro gli orizzonti della critica letteraria, dei convegni accademici, dei premi letterari *ad hoc*. Raramente un'opera di un autore o un'autrice migrante ha raggiunto un successo di massa (sono stati molto fortunati i romanzi di Amara Lakhous e pochi altri) o ha saputo raggiungere i primi premi di concorsi nazionali (come è avvenuto per Helena Janeczek, vincitrice del premio Strega 2018, ma si tratta di una migrante europea): «il mondo dell'arte che ci aveva aperto generosamente le braccia tra la fine dei Novanta e l'inizio del Duemila si era profondamente chiuso in sé stesso», scrive Scego nella sua *Nota* (Scego 2019: 14). Tuttavia, tra le seconde generazioni, intese, di nuovo, come movimento non solo letterario, qualcuno «ha spinto più forte ed è riuscito a rompere quella barriera» (*ibidem*), come Antonio Dikele Distefano, che con Mondadori ha pubblicato cinque romanzi di successo (in

[22] La questione della coautorialità nella letteratura dei migranti è sempre apparsa sospetta, fin dai primi interventi critici sul tema a inizio anni Novanta, per via della scarsa chiarezza riguardo all'effettivo ruolo e all'impatto sulla lingua del testo del coautore madrelingua (cfr. Cacciatori 1991). Ancora oggi, tuttavia, a trent'anni di distanza da quei primi testi, la cooperazione fra autore migrante e coautore italiano rimane produttiva. Si vedano, solo per fare qualche esempio, i romanzi *I ragazzi hanno grandi sogni* (Ehsani e Casolo 2018), *Quando la terra scotta. Vita di un giovane africano dal Mali al Trentino* (Fofana e Tamburini 2019), *Storia di un figlio. Andata e ritorno* (Ged e Akbari 2020).

particolare il primo, *Fuori piove, dentro pure, passo a prenderti?*, ha avuto numerose ristampe) e ha contribuito alla creazione di una serie tv, liberamente ispirata a uno dei suoi romanzi, distribuita da Netflix nel 2021, con protagonisti giovani afrodiscendenti di Milano. Distefano è anche il fondatore e direttore creativo di «Esse», magazine digitale che si occupa di rap, proponendo interviste, spettacoli, documentari. È proprio nel mondo della musica, e del rap in particolare, giovani G2 hanno raggiunto risultati di grande rilevanza, dal due volte vincitore del Festival di Sanremo Mahmood, nato a Milano da madre sarda e padre egiziano, al rapper di successo internazionale Ghali, nato a Milano da genitori Tunisini. Accanto a loro, un ampio movimento di artisti musicali di seconda generazione sperimenta con grande creatività musiche inedite, tramite accostamenti di parole e sonorità italiane ed “esotiche”, alquanto rappresentative delle nuove generazioni multietniche.

Bibliografia

- Amelio 2018 = Gianni Amelio, *Padre quotidiano*, Milano, Mondadori, 2018.
- Andriamaro Rakotobe 1999 = Fitahianmalala Andriamaro Rakotobe, *Chiamatemi Mina*, in Roberta Sangiorgi, Alessandro Ramberti (a cura di) *Parole oltre i confini*, Santarcangelo in Romagna, Fara, pp. 149-153.
- Cacciatori 1991 = Remo Cacciatori, *Il libro in nero. Storie di immigrati*, in *Tirature '91*, a cura di Vittorio Spinazzola, Torino, Einaudi, pp. 164-173.
- Cartago 2015 = Gabriella Cartago, *Ius music*, in Ilaria Bonomi, Vittorio Coletti (a cura di), *L'italiano della musica nel mondo*, Firenze, Accademia della Crusca – goWare, pp. 140-150.
- Cartago 2017a = Gabriella Cartago, *Lettere interlinguistiche*, Firenze, Cesati.
- Cartago 2017b = Gabriella Cartago, *L'italiano fuorilegge di Yousef Wakkas*, in «El Ghibli», 55.
- Cartago 2019 = Gabriella Cartago, *L'italiano dei racconti della migrazione*, in Valeria Noli (a cura di), *Lettere migranti. Culture, parole, popoli in cammino*, Roma, Società Dante Alighieri, pp. 17-24.
- Cartago e Fabbri 2019 = Gabriella Cartago, Franco Fabbri, *Da migranti a transculturali a Ø*, in «Treccani Magazine Lingua Italiana», https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/percorsi/percorsi_198.html.
- Comberciati 2010 = Daniele Comberciati, *Scrivere nella lingua dell'altro. La letteratura degli immigrati in Italia (1989-2007)*, Bruxelles, Peter Lang.
- Comberciati e Van Camp 2018 = Daniele Comberciati, Bieke Van Camp, *La figura del coautore nelle letterature testimoniali in Italia*, in «Incontri. Rivista europea di studi italiani», XXXIII, 1, pp. 89-104.
- De Caldas Brito 1998 = Christiana de Caldas Brito, *Amanda Olinda Azzurra e le altre*, Roma, Lilit Edizioni.
- Delli Umuhoza 2020 = Marilena Delli Umuhoza, *Negretta. Baci razzisti*, Roma, Red Star Press.
- Ehsani e Casolo 2018 = Ali Ehsani, Francesco Casolo, *I ragazzi hanno grandi sogni*, Milano, Feltrinelli.
- Ferrari 2017 = Jacopo Ferrari, *La lingua dei rapper figli dell'immigrazione in Italia*, in «Lingue e culture dei media», 11, 1, pp. 155-172.
- Fofana e Tamburini 2019 = Soma Makan Fofana, Alessandro Tamburini, *Quando la terra scotta. Vita di un giovane africano dal Mali al Trentino*, Ancona, Pequod.
- Geda e Akbari 2020 = Fabio Geda, Enaiatollah Akbari, *Storia di un figlio. Andata e ritorno*, Milano, Baldini+Castoldi.
- Groppaldi 2012 = Andrea Groppaldi, *La lingua della letteratura migrante: identità italiana e maghrebina nei romanzi di Amara Lakhous*, in «Italiano LinguaDue», IV, 2, pp. 35-58.
- Gualdo 2018 = Riccardo Gualdo, *Le parole dell'immigrazione, in Acciò che 'l nostro dire sia ben chiaro. Scritti per Nicoletta Maraschio*, Firenze, Accademia della Crusca, pp. 533-554.
- Hu 2021 = Lala Hu, *In cerca di una heimat*, in Daniela Finocchi (a cura di), *Lingua Madre Duemila ventuno. Racconti di donne straniere in Italia*, Torino, Seb 27, pp. 156-161.

- Kan 2019 = Djarah Kan, *Il mio nome*, in Igiaba Scego (a cura di), *Future. Il domani narrato dalle voci di oggi*, Firenze, effequ, pp. 55-65.
- Kan 2020 = Djarah Kan, *Ladri di denti*, Gallarate, People.
- Maraffini 2021 = Natalia Maraffini, *La straniera segreta*, in Daniela Finocchi (a cura di), *Lingua Madre Duemila ventuno. Racconti di donne straniere in Italia*, Torino, Seb 27, pp. 195-201.
- Ouedraogo 2019 = Leaticia Ouedraogo, *Nassan tenga*, in Igiaba Scego (a cura di), *Future. Il domani narrato dalle voci di oggi*, Firenze, effequ, pp. 97-123.
- Parati 1999 = Graziella Parati, *Mediterranean Crossroads. Migration Literature in Italy*, Fairleigh Dickinson University Press, Madison, 1999.
- Pietrini 2020 = Daniela Pietrini (a cura di), *Il discorso sulle migrazioni. Approcci linguistici e interdisciplinari*, Berlino, Peter Lang.
- Quaquarelli 2006 = Lucia Quaquarelli, *Salsicce, curry di pollo, documenti e concorsi. Scritture dell'immigrazione di 'seconda generazione*, in «Narrativa (Nanterre)», xxviii, pp. 53-66.
- Ricci 2015 = Laura Ricci, *Neoislamismi e altri 'migratismi' nei romanzi di Amara Lakhous*, in «Carte di viaggio. Studi di lingua e letteratura italiana», 8, pp. 115-141.
- Ripanti 2019 = Espérance Ripanti, *E poi basta. Manifesto di una donna nera italiana*, Gallarate, People.
- Rossi 2020 = Fabio Rossi, *Come il linguaggio cinematografico (non soltanto italiano) si rinnova (e si fa plurilingue) parlando di migrazioni* in Pietrini 2020, pp. 349-373.
- Scego 2019 = Igiaba Scego, *Nota della curatrice*, in Ead. (a cura di), *Future. Il domani narrato dalle voci di oggi*, Firenze, effequ, pp. 9-17.
- Serianni 2019 = Luca Serianni, *L'italiano, gli italiani, i migranti*, in «Carte di viaggio. Studi di lingua e letteratura italiana», 12, pp. 127-136.
- Wakkas 2016 = Yousef Wakkas, *Opera 99 - L'autobus dei sogni*, Lecce, Youcanprint.

Indice delle parole e degli acronimi

A

abbacchio 158
a bestia 66
aborto 30
ACAB 30
a cazzo di cane 46
accannare 46
acchittare 184
acchittato 183
acchittone 183
accollo 85
adoro 62, 66
aesthetic 66
AFK 113
aggrare 35, 122
aggrato 122
aggro 35
aglietto 163
a maglietta 180
amio/amio 31, 38
amo 62
a muzzo 66
a nastro 63, 66
anche basta 63
ansia 30
ansarsi 30
antico 175
antimoda 174
antiproiettile 180
antistupro 30
AoE 116
a palla 66
ap̄ie 38
apparecchiare 184
appizzata 183
archeologico 175
arcore 78
arista 158

arrivare 61
arterio 175
arterisclerotico 175
ASAP 60
ascellare 30, 178
asciugare 32
athleisure 176
ATM 35, 86
atomico 51
attopare 184
attopato 183
avere il morto nelle mutande 181
avere le chiappe di velluto 181
awkward 35

B

babbione 175
backare 54, 84
bad boy 104
bad trip 104
bae 35
bag 104
bagassa 34
baggy 179
baggy pantaloni 179
baitare 54, 84, 126
balsamella 159
balzare 29
bando 15, 16, 85
bannare 6, 54, 84
bardascio 185
bargio 185
barotto 181, 185, 186
barricato 175
barrio 78
basare 63
basato 63
base 78
basettone 181
b-boy 78
beat 78, 104, 185
beat-nick/beatnik 185
beccaccione/a 181
beccarsi 44
beccavamo 86
beghi 179
belinata 33
belino 33
bella 12
bella! 48
bella storia 80
bella stronza 87
berafatto 183
be real 78
bestie 63
bhoda 78
bianca 97
biased 63, 66
biatch 78
biccìa 78
bidon 34
bidonare 52
big 66
bigodina 181, 186
bigonze 179
bisque 162
bistecca 159
bit 185
bitch/bitches 78, 86, 104
blansmangiere 162
blastare 6, 54, 84
blessare 63
blindare 54
blogger 87
bodyguard 104

- bodyshamer 63, 66
boiler 30
bòja fauss 33
bolla 183
bombare 45, 84
bomber 30
bono 66
boomer 18, 36, 65
boomers 18
boostare 84, 122
booster 86, 122
borazzo/a 181
borchiato/a 181
bordello 45
botta 81
bozzo 185
brand 179
branding 179
brasarsi 29
BRB 52, 114
break-boy 78
brendo 179
brigna 34
brillone 181
bro/bro' 30, 31, 52, 63, 64, 104
broski 64
bro(ther) 12
brother 78
brownies 162
brunch 162
bruschetta 164
buffare 54, 84, 122
bug 120
buggato 53, 121
buildare 35, 122
buon gio' 67
burstare 54
busta 31, 52
buste 86
busy 104
butallo 33
BYOB 35
- C**
- cabi 182
cabina 182
cabinotto/a 182
caccaro/a 181
cachiello/a 181
cacirro/a 184
cafone 66
caga 81
cagarsi nelle mutande 181
cagna 30
cagna maledetta 52
cagone 181
cake 162
cake design 162
caldo 31
caldone 31
Cali 97
calzino 180
camomillati 25
camperare 54, 123
camperone 123
cannare 85
cap 104
capellone 181
capire il compito 66, 67
cappuccetto 180
cappuccino 164
cappuccio 180
carbonara 163
cariatide 175
carlotta 181
carpaccio 164
carriare 123
cartellare 32
cartina 181
cartola 182
casco 181
cash 99, 104
casino 87
cassata 158
castare 123
casual gamer 110
cavalca 179
cazzata 81
cazzo 87
CBCR 52
CC 53
CD 53
CDR 53
cell 85
cellophane 180
ceppa/cippa 47
cespo/a 181
cess 34
cesso 31
challenge 36, 48
champagne 159
champo 106
cheat 120
cheatare/cheattare 120
cheater 120
cheattone 120
checkare 50, 84
chef 162
chiattillo/a 182
chic 104
chill 36, 78
chillare 124
chiminalbrotha 78
chiodo 180
chips 162
chissene 31, 63
chiusura 30
ciaone 25
ciaraffo 33
cicchetto 51
cinesata 45
cinquantino 85
cioca 34
ciorgna 34
ciòspa 34
cisti 32
ciucciarmi 180
ciucciare 180
ciucciati il calzino 180
ciulare 33
clan 78
clappare 114
clash 35
clika 78
clippare 50
clochard 105
cloche 162
cloud gaming 109
clutchare 123
coatto/a 87, 185
COD 53
coca 97
cocktail 104
cocomordan 97
coglioni 87

cognac 159
 collinaro 182
 come butta? 25
 con patate 167
 cool 183
 COOP 53
 coppapasta 163
 cozzalo 185
 CPS 31
 craftare 54
 crafting 123
 crash 120
 crashare 36
 crazy 104
 cremino/a 182
 crew 78
 cringe 15, 16, 36, 63, 64
 cringiante 17
 cringiare 17, 36, 50, 84
 cringiata 17, 36
 cringissimo 17
 crisantemo 175
 crocettino 183
 crudités 162
 crush 15, 17, 36, 64
 crushare 36
 cuccare 80
 cucire 180
 cugi 182
 cuozzo 185
 cupcake 162
 curvy 66

D

dare 'na pista 46
 dark 185
 date 35
 dattero 165
 defolloware 5
 delicious 162
 dentiera 175
 dessert 159
 dgt 63, 66
 dino 175
 dinosauro 175
 disagiarsi 30
 disagiato 29, 30
 disagio 29, 30, 102

dissare 37, 50
 dissing 37, 48, 66
 dj 78
 DLC 116
 DM 86
 domopack 180
 donuts 162
 DPS 116
 drago 32, 185
 dread 178
 dreadlock/dreadlocks 179
 dredduso 178
 drink 104
 drippare 62
 droppe 5, 15, 17, 36, 65, 84, 126
 drummino 51
 dry 97

E

Easter egg 118
 easy 104
 ecstasy 97
 edamame 163
 emo 185
 emoticon 83
 epiteto 180
 eskere 84
 eskimo 175, 179
 esport 109
 espresso 164
 essere in para 102
 essere/mettersi in tiro 106
 essere uno schifo 106
 Exp 114
 Ez 114

F

faccia di velluto 181
 Face Time 83
 fagiano 85
 fake 78
 family 78
 fan 104
 fanculo/'fanculo 81, 87
 fanga 180
 fangose 180
 fare after 30
 fare gola 66

fare occhio 32
 farmare 123
 farming 123
 farsi brillare 66
 farsi friggere 66
 fashion 182
 fastone 184
 fattura 86
 featuring 66
 feedare 123
 fichetto/a 182
 fico 165
 figarello/a 182
 figarino 182
 fighello 182
 fighetto/a 182
 fighino 182
 fightare 84
 figo 20
 Fila 86
 finger food 162
 finto 78
 fioruccino 179, 181
 first reaction shock 61
 flame 119
 flammare 84
 flashare 84
 flavour 78
 flex 84
 flexare 5, 64, 84
 floppare 16, 17
 floppato 18
 flow 78, 86, 104
 fly 78
 fly down 61, 63
 flylady 78
 focaccia 165
 foie gras 162
 followare 5, 6
 foma ch'andoma 33
 fonato 181
 foodies 162
 forte 63
 fossile 175
 fottere/fottuto 106
 fottitene 87
 fottuti 81
 FPS 116, 122

fra/fra' 31, 64, 87, 105
 fraggare 124
 frate/frate'/fratè/fratè 64, 86, 105
 fratello 78, 87
 frاتم 33
 freak 184
 freakettino 184
 free 86
 freesta 78
 free style 78
 fregare 103
 frero 86, 105
 fresho 30
 fric 184
 fricchettaro 184
 fricchettino 184
 fricchettonaggine 184
 fricchettone/frichettone/
 frikkettone 184
 frichettaro 184
 friendly 104
 friendzonare 84
 frik 184
 frikkettonagine 184
 fruit 179
 fuck 106
 fucker 78
 fungo 181, 184
 fuori 85, 87
 fuori (essere fuori come un
 balcone) 45
 fuori di testa 87
 fuorie 38
 FWU 52
 FYI 35

G

gabber 185
 gabillo 185
 gaggiarsela 32
 gaggio 185
 game over 100, 104
 gaming 28, 109
 gana 78
 gang 98
 gangsta 78
 ganzo 51

gargiare 184
 garza 180
 gasare 51
 gazzella 180
 gelatio 38
 gender fluid 63
 generation X 18
 generation Z 18
 generazione Z 59, 163
 GG 116
 ghetto 78
 ghostare 63
 ghostato 63
 giabo 178
 gino 186
 giocare 66
 giubba 181
 giubì 178
 glam 183, 185
 glammùr/glamour 183
 glitch 121
 glitchato 121
 glow up 63
 gnocco 66
 gnorry 182
 goldone 180
 gomma 180
 gommino 180
 gòmmolo 180
 googlare/googolare/guggolare
 50, 66
 go outside and touch the grass
 66
 gossipparo 45
 gourmet 162
 graffitaro 45
 grammo 33
 grana 99
 grano 80, 99
 grief 119
 griefer 119
 griffa 182
 grindare 84, 124
 groppo in gola 81
 grunge 185
 grungio 185
 quantarello/guanterello 180
 quanto 180

guardie 98
 gufata 45
 gufo 52

H

hamburger 162
 hangover 30
 hard 183
 hardcore 78
 hentai 97
 hip hop 78
 hippy 184
 hipster 184
 home boy 78
 homeboy 78
 homey 78
 homie 37, 78, 104
 hot dog 162
 hype 37, 65, 118

I

iconic 61
 IDK 35
 ignorante 29
 illegale 30, 51
 imbelinarsi 33
 IMHO 60
 impermeabile 180
 impiattamento 162
 impiattare 162
 impiattato 162
 incazzati neri 81
 infami 86
 infamone 46
 infighettare 184
 influencer 28, 63, 87
 infossatissimo 63
 ingiocabile 63, 66, 67
 in para vera 102
 insta 85
 instagrammabile 36
 instagrammare 36
 intalliare 47
 intappare 184
 intappato 183
 intappo 80, 184
 in tiro 183
 invictoso/a 179

inzifuso 184
 io boh 63
 io non 62
 ippie 184

J

jam 78
 julienne 162

K

ketchup 162
 killare 84, 124
 killer 104
 king 66
 KS 124

L

lag 121
 lagger 121
 laggone 121
 lamer 119
 largo/a 182
 lasagna/e 157, 163
 lasciare riposare 158
 limonare 32
 link 83
 lirica 78
 LOL 30, 60, 65
 look 174
 loop 78
 lootare 84
 lorda 34
 lordo 181
 lore 118
 loscata 85
 lovvare 63, 65
 low-key 35
 LRT 67
 lyric 78

M

maccheroni 166
 maffo 32
 maglietta 180
 maglione 180
 maionese 159
 mai (u)na gioia 29, 30

mana 117
 manco 103
 mandare in para 102
 manfatti 63
 mangerei 62, 66
 manico 182
 mappazzone 161
 maraglio 185
 marànz/maranza 185
 maricòn 86
 maritozzo 164
 marshmallow 162
 mash up 66
 master of ceremony 78
 matchare 84
 matusa 66, 175
 matusalemme 175
 mazzo aggro 122
 MC 78
 MD 97
 MDMA 97
 me la meni 86
 melee 117
 meme 15, 18, 60
 menarla 80
 menate 81
 me ne sbatto 87
 merda 78
 messo giù da gara 183
 meta 115
 metallaro/a 185
 metaverso 60
 mia 117
 mica 103
 micia 78
 mi incazzo 87
 mike checker 78
 MILF 30
 millennial/millennials 16, 18,
 19, 59
 minifalda 175
 minigonna 175
 mini-jupe 175
 Minion 118
 minirock 175
 miniskirt 175
 mixtape 104
 MMORPG 53, 124

mo' 86
 mobile gaming 109
 molesto 29
 mollare 103
 molly 97, 104
 Mom 178
 money 104
 monte Bianco 97
 moot 67
 motha' 78
 motherfucker 78
 movie (horror movie) 104
 muffins 162
 multiplayer 49
 mummia 175
 must 30
 mutande 181
 mutual 67

N

nab 121
 nabbazzo 121
 nabbo 35, 121
 nabbone 121
 nacha 184
 nerd 83
 nerdare 84
 nerf 122
 nerfare 124
 nerz 182, 186
 Netflix and chill 46
 newb 121
 new / old school 78
 new romantic 185
 NFT 66
 niubbino 121
 niubbo 51, 121
 niubbone 121
 niubie 121
 no-age 176
 noi 62
 noob/n00b 121
 NPC 117
 nub 121
 nubbaggine/niubbaggine 122
 nubbata/niubbata 122
 nubbone 121
 nuova / vecchia scuola 78

O

oliverino/a 179
 OMG 30
 omogeneizzato/a 181
 OP 117
 outfit 49
 oversize 180

P

paccaro 45
 pacco 51, 80, 81
 pace 78
 paglia 32
 palloncino 180
 palloso 45
 panella 183
 paninaro/a 183
 pannello/a 183
 panozzetta 183
 panozzo/a 183
 pant 178
 panta 178
 para 102
 parabolica 180
 paracadute 180
 parasborra 180
 pariolino/a 183
 pariolo/a 183
 parmigiano 157
 pasta asciutta con le vongole
 160
 pataniello/a 182
 Patchare 121
 patone 33
 PC 83
 peace 78
 pelato 184
 pelliccio 185
 pem pem pem 63
 percolare 45
 personal 30
 peso 80, 85
 pettinato/a 182
 pezza 180
 pezzarotto 182
 pezzettino 163
 photoshoppare 50
 picia 34

picio 34
 pieno 63
 pigiamino 180
 pigliare 103
 pingare 84
 piomba 34
 piotta 47
 piottare 47
 piottaro 47
 pischello 80
 pitona 185
 piumina 183
 pive nel sacco 81
 pizza 164
 pizzare 97, 106
 PK 53
 PKK 54
 planetaria 163
 plasticume 180
 plot-twist 35
 plum-cake 159
 pollo 52
 pontolli 178
 porro 78
 posse 78
 pottaione 185
 pottino/a 182
 pottone/a 182
 pov 16, 19
 preciso 183
 prefe 67
 prendere male 106
 prendere un palo 63, 66
 prendersi male 30, 102
 preppy 182
 presa male 30, 102
 preserva 180
 printo 179
 profila 180
 profilo 83
 pro gamer 110
 pro player 110
 prosciutto 168
 pula 32
 pulcione/a 181
 punk 185
 punkabbestia 183, 184
 punkettuso/a 184

punta 85
 punx 185
 pushare 125
 pussy 36
 puta 78
 putana 34
 puttana 87
 pvp/pve 117

Q

queen 63
 quiche 162
 quondam 175

R

RAF 178
 raga 63, 85
 raga/regga 52
 ragazze demenziali 87
 ragequittare 125
 raggio 31
 raghy 63
 ragna 180
 rainbow cake 162
 ramarrone/a 184
 ramen 163
 randagio/a 184
 ranecca 182
 rant 35
 rap 78
 rappa 78
 rappare 78, 104
 rapper 92
 rappettaro 185
 rappi 86
 rappresentare 78
 rasta 178
 real life 104
 red 104
 refreshare 84
 regalare gioie 31
 regime 159
 relitto 175
 repuso 182
 res 115
 respect 78
 responare 126
 resare 115

- rete 83
 retweet 83
 rima 78
 risotto 158, 164
 rispetto 78
 risponare 126
 ritmo 78
 rocker 185
 ROFL 52
 roito 32
 rolare 6
 rolatina 6
 rollare 54
 Rollare 6
 rollare/rullare 6
 rollata 6
 rollé 6
 rosbiffe 159
 rosicone 85
 rulare 6
 run 36
- S**
- sacca 180
 sacchino 180
 saetta 180
 saettato/a 180
 salame 164
 salatina 163
 salma 175
 salsa di pomodoro 167
 salsa spagnuola 167
 salsiccia 157
 salvapisello 180
 sanbabilini/e 183
 sanca 183
 sancarlini/e 183
 sankabbestia 183
 SanSa 63
 sapiens 175
 sashimi 162
 sbadare 85
 sbanfa 31
 sbatti 29, 31, 63
 sbirri 98
 sbloccare un ricordo 64
 sbocco 32
 sboldro 181
- sbroccare 106
 scaduto 181
 scaloppine 159
 scammare 125
 scammata 125
 scammatore 125
 scammer 125
 scenoso 184
 schimicare 29
 sciacannato 181
 scialla 63, 66
 sciammèria 178
 scioccobasito 67
 scippata 184
 sclerare 51
 scooterone 85
 scratching 78
 scriptare 63
 scriptato 63
 scrollando 163
 scrondo/a 184
 sdrumare 45
 seccia 47
 secciare 47
 security 104
 seguire 63
 seitan 162
 senza 29
 sesse 86
 sexting 35
 sezzese 185
 sfattone/a 184
 sfiga 80, 87
 sfigata 80
 sfigato 80
 sfitinzia 183
 sfitinzia 183
 sfity 183
 sfondare 30
 sfottere 45
 sgamare 105
 sgor 34
 sgravare 47
 shazammare 36, 50, 84
 ship 36
 shippare 36, 50, 65, 84
 shit 78
 shortino 51
- shottare 84
 shottino 51
 sick 104
 sicker 78
 siga 87
 simp 35
 simpi 67
 sis 52
 sister 78
 skill 78
 skina 184
 skinhead 184
 skinny jeans 104
 skypiamo 83
 slang 97
 slime 37
 slow food 162
 smandrappato 181
 sms 63, 66
 smurf 119
 smurfing 119
 snapchattare 50
 sneakers 66
 snitch 37, 61, 104
 snitchare 37
 soc 31
 softbloccare 62, 67
 soiro 34
 sorella 78
 spaccano 163
 spaccare 52, 63, 64
 spaghetti 158
 sparati 180
 sparato 180
 spawnano 118
 spawnare 125
 spezzarsi 65
 spillare 65
 spingere 105
 sponare 126
 stagnola 180
 stampino/a 181
 stan account 66, 67
 starci 63
 starci dentro 184
 stare 103
 stare a pezzi 106
 stare in fissa 85

startare 50, 84
 stick 104
 stile 78
 stiloso/a 182
 stitchare 16, 19
 stoffa 180
 stonks 36
 strasemplice 163
 streamer 36, 59, 110
 streammare 59, 84
 stream snipering 112
 street 104
 street food 162
 stretto/a 182
 stronza/i/o 81, 87
 stronzo/a di riace 182
 strudel 159
 stunnare 127
 stupe 67
 sucker 78
 sumia 34
 supercute 63
 superstagionato 163
 surimi 162
 sus 115
 sushi 162
 svalvolare 45
 swag 30, 66
 swishare 84

T

taglio tattico 180
 tajarsi 47
 tajo 47
 talent 86
 tamarro 185
 tanta roba 29, 63, 64, 163
 tappato 183
 tàppola 184
 taroccarsi 184
 tarro 81, 185
 tartare 162
 tascio 185
 tasso/a 182
 tatuazzare 178
 tatuazzo 178
 TBH 35
 te 86

teddy boy 184
 tele 85
 tendenzialino/a 181
 tendenzialotto/a 181
 terabyte 83
 teste di cazzo 81
 thot 104
 tiktokker 28, 36
 tiltare 84
 tio 78
 tip 35
 tipa 81
 tipe 81
 tiramisù 164
 tirare 184
 tirato 183
 ti vi bi 63, 66
 TN 86
 to blow up 63
 toccarla piano 65
 toffa 184
 tofu 162
 togato 183
 togo 20, 183
 toko 183
 tombino 30
 tonnellate 66
 too late, abbreviazione 218 63
 too much 63
 top 104
 torpo 184
 toyboy 87
 tra' 31
 trade 36
 trankilo 85
 tranqui/tranqui 63, 67, 81
 trap 87
 trapanare 30
 trappare 104
 trapper 93
 trash 49
 trastare 66
 trecce rasta 178
 trend 16, 19, 36
 triggerare 64
 trip (bad trip) 97
 troic 81
 troll 119

trollare 120
 trollata 119, 120
 trolling 119
 trollone 119
 tron-a 34
 trua 34
 truzzo 185
 tryhardare 36, 127
 tubino 180
 turbojurassico 175
 turntablism 78
 twerkare 37

U

ultrafresco 163
 umbertino/a 183
 unbothered 63
 unboxing 30
 urlalo 62
 uscendo di testa 81

V

va bin 33
 vecchia 175
 vecchio 66, 175
 vegan food 162
 vegliardo 175
 velluto 181
 vermicelli 157, 158
 very submissive and breedable 66
 verza 184
 vestitino 180
 vibe 36
 vibes 65
 vibrazioni positive 61
 vida 78
 vincere 29
 volare 66
 vol-au-vent 159
 vrenzola 185

W

watch 179
 webcam 83
 weda 78
 wedding cake 162

weed 97, 104
 weeda 104
 wet 104
 whatsappami 25
 whatsappare 50
 winnare 50
 wok 163
 wonton 163

X

Xp 114

Y

yeah 63, 66
 yo 63, 66

yolo 66
 you know what I'm saying 86

Z

zagno 184
 zaino 180
 zallo 185
 zama 185
 zambo 184
 zambro/zambrone 185
 zanarino 183, 186
 zanaro/a 183
 zanza 86
 zarro 185
 zauri 185

zecca 32, 52, 184
 zero 29, 106
 zero sbatti 163
 zeta 180
 zi 31
 zia 63, 86
 zibba 31
 zio 105
 zoomer 35
 zora 32
 zora/zaura 185
 zorra 185
 zozza 78
 zùllolo/a 181
 zuppone 184
 zuppone/a 181

Gli autori

Monica Alba è assegnista di ricerca nell'ambito del progetto PRIN 2017 AtLiTeG «Atlante della lingua e dei testi della cultura gastronomica italiana dall'età medievale all'Unità» presso l'Università per Stranieri di Siena e docente a contratto di Linguistica italiana presso l'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"; è stata borsista dell'Accademia della Crusca per la redazione di un glossario relativo alla *Scienza in cucina e l'arte di mangiar bene* di Pellegrino Artusi. La sua attività di studio e di ricerca riguarda principalmente l'epistolografia, la storia della lingua del cibo e il lessico alimentare, a cui ha dedicato saggi e articoli. È coautrice, insieme a Giovanna Frosini, del libro «*Domestici scrittori*». *Corrispondenza di Marietta Sabatini, Francesco Ruffilli e altri con Pellegrino Artusi* (2019), e autrice del volume *Artusi e gli editori fiorentini. La scienza in cucina e l'arte della stampa* (2021).

Luca Bellone è professore associato di Filologia e Linguistica Italiana presso l'Università degli Studi di Torino; ha collaborato al *Lessico Etimologico Italiano* (LEI) (Universität des Saarlandes–Saarbrücken) sotto la guida di Max Pfister ed è stato redattore del *Repertorio Etimologico Piemontese* (Torino, Centro Studi Piemontesi – Ca de Studi Piemuntèis, 2015). Ha curato l'edizione di volgarizzamenti italiani quattro-cinquecenteschi di area settentrionale e toscana e di testi di area nord-occidentale; si è inoltre occupato di lessicografia storica, di lingua dell'Ottocento, di letteratura italiana contemporanea (con studi su Umberto Simonetta, Pier Vittorio Tondelli, Tullio Pinelli, Stefano Benni, Giancarlo De Cataldo e sulla lingua della narrativa degli ultimi anni), di dialettologia piemontese, di contatto linguistico. I suoi interessi di ricerca più recenti hanno prodotto contributi su alcune specifiche varietà dell'italiano contemporaneo: italiano dei media, gergo, lingua della canzone, lingua letteraria e soprattutto linguaggio giovanile.

Patrizia Bertini Malgarini è professore ordinario di Linguistica italiana presso l'Università LUMSA di Roma dove, dal novembre 2018, è Direttore del Dipartimento di Scienze Umane; insegna nei corsi di studio di Scienze della Comunicazione, Mediazione Linguistica, Scienze della Formazione. I suoi studi hanno percorso diverse piste: la diffusione della lingua e della cultura italiane fuori dai confini nazionali; la ricostruzione della storia della letteratura dialettale fra Sei e Ottocento; l'indagine di diversi aspetti legati all'attività liturgico-pastorale della Chiesa e della *pietas* cattolica nella storia linguistica italiana; la storia della lingua della gastronomia italiana, a partire da Pellegrino Artusi e

quindi dell'affermarsi di un modello linguistico unitario. Ha lavorato inoltre alla descrizione dei linguaggi giovanili con specifica attenzione alle *hate words*, alla lingua dei social media e soprattutto a quella di Twitter. Ha da ultimo approfondito il ruolo svolto dalle più importanti grammatiche umanistiche nella fissazione di un italiano "comune", anche nella prospettiva della fortuna europea di queste opere. Coordina l'unità LUMSA per il PRIN 2017 "The Dawn of Italian Publishing. Technology, Texts and Books in Central and Northern Italy in the Fifteenth and Sixteenth Centuries" (coordinatore E. Barbieri); partecipa al progetto di ricerca di Ateneo "Il testo digitale nella didattica della letteratura: risorse, acquisizioni scientifiche recenti, e-learning".

Marzia Caria è docente di Linguistica italiana presso l'Università LUMSA di Roma. Ha insegnato la medesima disciplina presso le Università di Sassari, Cagliari, Torino e "La Sapienza". I suoi interessi scientifici si sono orientati principalmente verso lo studio e l'edizione di testi religiosi umbri legati all'Osservanza francescana tra XV e XVI secolo. Si è inoltre occupata di lingua italiana in contesto migratorio, con specifica attenzione alla scrittura epistolare e alla letteratura degli emigranti sardi; di storia della lingua della cucina italiana, attraverso contributi dedicati alla produzione gastronomica post-unitaria (specie di tipo "femminile"); di linguaggio giovanile, con particolare riferimento all'uso dell'*hate speech* nell'italiano dei giovani. Ha collaborato a diversi progetti finanziati, tra cui VIVIT "VIVI ITALIANO" (FIRB 2006 dell'Accademia della Crusca); "The Dawn of Italian Publishing. Technology, Texts and Books in Central and Northern Italy in the Fifteenth and Sixteenth Centuries" (PRIN 2017); "Linguaggi giovanili: hate speech e hate words" (progetto di ricerca d'Ateneo dell'Università LUMSA, 2017); ed è stata titolare di una Borsa di studio dell'Accademia della Crusca, rinnovata per due anni consecutivi (2019-2021), nell'ambito del progetto del "Vocabolario Storico della Cucina Italiana Postunitaria" (*VoSCIP*). È socio dell'ASLI e dell'ASLI Scuola, ed è membro del Comitato scientifico del Centro Internazionale di Studi Cateriniani (CISC).

Gabriella Cartago, già professoressa ordinaria di Linguistica Italiana presso l'Università degli Studi di Milano, nella sua attività di ricerca ha privilegiato autori e problemi della tradizione letteraria italiana dal '700 all'età contemporanea, dedicandosi inoltre a diversi aspetti dei rapporti tra la cultura linguistica italiana e quelle europee, oltre che a motivi e interpreti dell'eteroglossia a base italiana, anche i più attuali, legati alle migrazioni. Tali studi sono pubblicati come articoli su riviste o miscellanee e nei volumi *Ricordi d'italiano* (1990), *Lingua letteraria, delle arti e degli artisti* (2006), *Lecture interlinguistiche* (2017). La monografia *Un laboratorio di italiano venturo. Postille manzoniane ai testi di lingua* (2013) prelude alla pubblicazione del volume XXIII dell'*Edizione Nazionale ed Europea delle opere di Alessandro Manzoni*, dedicato alle postille ai testi di lingua. Ha curato la sezione inglese del *Dizionario di italianismi in francese, inglese, tedesco*, a cura di H. Stammerjohann et alii, Firenze, Accademia della Crusca, 2008. Coordina la redazione italiana della Banca dati degli Scrittori Immigrati in Lingua Italiana e della Letteratura Italiana della Migrazione Mondiale (Basili&LIMM), negli Scaffali

Digitali dell'Accademia della Crusca. È accademica corrispondente dell'*Istituto Lombardo Accademia di Scienze e Lettere e dell'Accademia della Crusca*.

Lorenzo Coveri, accademico corrispondente dell'Accademia della Crusca, accademico effettivo dell'Accademia Ligure di Scienze e Lettere, ha insegnato come professore ordinario Linguistica italiana nell'Università di Genova. Ha insegnato anche nelle Università della Calabria, di Pavia e nell'Università per Stranieri di Siena e, come *visiting professor*, in varie Università europee e americane. I suoi interessi scientifici vertono principalmente sulla dialettologia, ligure, italiana e romanza; la sociolinguistica dell'italiano contemporaneo, con particolare attenzione alla comunicazione giovanile e al linguaggio dei media (cinema, radiotelevisione, canzone). In questi settori ha pubblicato oltre duecento tra curatele, volumi, saggi, articoli, recensioni, interventi congressuali. Tra i suoi lavori si menzionano i volumi (con A. Benucci e P. Diadori) *Le varietà dell'italiano* (Roma, Bonacci, 1998); (cura di) *Parole in musica* (Novara, Interlinea, nuova ediz. 1998); *Una lingua per crescere. Scritti sull'italiano dei giovani* (Firenze, Cesati, 2014); (con V. Coletti), *Da San Francesco al rap: l'italiano in musica* (Firenze-Roma, Accademia della Crusca-GEDI, rist. 2017). È cofondatore, membro del Comitato Editoriale e direttore responsabile della RID. "Rivista italiana di dialettologia" e membro del Comitato Scientifico delle riviste LIId'O. "Lingua italiana d'oggi", "Lingue e culture dei media", LTO. "Lingua e testi di oggi", ATM. "Archiv fuer Textmusikforschung" e della collana Europa e Mediterraneo dell'ISEM-CNR.

Michele A. Cortelazzo (Padova, 1952), si è formato all'Università di Padova, sotto la guida di Gianfranco Folena e si è perfezionato all'università di Saarbrücken come collaboratore di Max Pfister. Professore ordinario di Linguistica Italiana all'Università di Padova (dove dirige la Scuola Galileiana di Studi Superiori), ha insegnato anche nelle università di Saarbrücken, Innsbruck, Rijeka (Fiume), Trieste, Venezia e Ferrara. È Accademico ordinario dell'Accademia della Crusca. Studioso dell'italiano contemporaneo, si è occupato principalmente di lingue speciali e linguaggi settoriali (linguaggio giovanile, linguaggio scientifico, linguaggio politico, linguaggio giuridico, linguaggio amministrativo). Negli ultimi anni ha rivolto i suoi interessi anche all'utilizzo dei metodi quantitativi per lo studio della similarità tra testi e l'attribuzione d'autore. Ha pubblicato quasi 200 contributi scientifici, i più importanti dei quali sono stati riuniti in tre raccolte: *Lingue speciali. La dimensione verticale* (Padova, Unipress, 1990), *Italiano d'oggi* (Padova, Esedra, 2000), *I sentieri della lingua. Saggi sugli usi dell'italiano tra passato e presente* (a cura di C. Di Benedetto, S. Ondelli, A. Pezzin, S. Tonello, V. Ujcich, M. Viale, Padova, Esedra, 2012). I volumi più recenti sono *Il linguaggio della politica* (Roma-Firenze, Editoriale L'Espresso-Accademia della Crusca, 2016) e *Il linguaggio amministrativo. Principi e pratiche di modernizzazione* (Roma, Carocci, 2021).

Daniele D'Aguzzo è ricercatore di Linguistica italiana presso il Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Comparati dell'Università di Napoli L'Orientale. Si occupa di didattica dell'italiano a scuola, di italiano contemporaneo e di storia della lingua italiana, in particolare delle traduzioni bibliche d'epoca moderna. È autore del libro

Insegnare l'italiano scritto. Idee e modelli per la didattica nelle scuole superiori, Roma, Carocci, 2019.

Cristiana De Santis è titolare della cattedra di Linguistica italiana e di Didattica dell'italiano presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna. È membro permanente del CLUB (Circolo Linguistico dell'Università di Bologna). Fa parte delle principali associazioni di linguistica (ASLI, SILFI, SLI) e del comitato editoriale di riviste di settore (*Italiano a scuola*, *Italiano LinguaDue*, *LTO*). Collabora con il Servizio di Consulenza Linguistica dell'Accademia della Crusca e con il Magazine *Lingua Italiana* Treccani. Svolge attività di formazione per gli insegnanti sui temi della didattica della grammatica e cura un blog di divulgazione linguistica (valenziale.blogspot.com), nato con il volume *Che cos'è la grammatica valenziale* (Carocci, 2016, introduzione di Francesco Sabatini). Si occupa anche di lingua della politica (è stata tra le curatrici del volume *L'italiano al voto*, Accademia della Crusca, 2008) e di stilistica letteraria (ha curato il volume *Per scrivere bene imparate a nuotare. 33 lezioni di scrittura* di Giuseppe Pontiggia, Mondadori, 2020). I suoi principali interessi di ricerca vertono sulla grammatica dell'italiano, con particolare attenzione per la sintassi della frase. I suoi ultimi libri sono: *Grammatica italiana essenziale e ragionata. Per imparare, per insegnare* (UTET, 2020, con Michele Prandi) e *La sintassi della frase semplice* (collana «Le strutture dell'italiano contemporaneo», curata da Paolo D'Achille, il Mulino, 2021).

Kevin De Vecchis è assegnista di ricerca all'Università Roma Tre con un progetto sul linguaggio medico fra tradizione storica e specializzazione settoriale. Collabora presso il servizio di Consulenza linguistica dell'Accademia della Crusca come redattore. Oltre ad aver dedicato alcuni contributi alla lingua della medicina, si è occupato principalmente di lessicografia e di dialettologia, di linguaggio giovanile e di scritture spontanee, con particolare attenzione all'area romana. Ha pubblicato articoli su riviste scientifiche nazionali e due monografie, editate da Franco Cesati, *Per un'analisi del romanesco delle poesie di Mario dell'Arco attraverso le varianti d'autore* (2019) e «*Ma che ce stanno a fà?*». *Le parole di Roma nella lessicografia italiana*, insieme a Paolo D'Achille ed Elisa Altissimi (2022).

Luisa di Valvasone ha studiato filologia moderna e linguistica italiana all'Università di Firenze. Nei suoi studi si è occupata di linguaggio della Pubblica Amministrazione e di "burocratese". Dal 2018 collabora con l'Accademia della Crusca all'interno della Consulenza linguistica per la quale si è spesso occupata di lessico giovanile, specialmente in rapporto alla musica italiana contemporanea e al gergo della rete. Dal 2020 collabora, inoltre, alla gestione dei profili social dell'Accademia.

Lucia Faienza si è addottorata in Letteratura italiana contemporanea presso l'Alma Mater Studiorum di Bologna, e successivamente ha pubblicato il volume *Dal nero al vero. Figure e temi del poliziesco nella narrativa italiana di non-fiction* (Mimesis, 2020). Ha svolto attività di ricerca presso l'Università dell'Aquila; ha curato il volume *A ses-*

sant'anni dall'isola di Arturo (a cura di L. Faienza, L. Marchese, G. Simonetti, Contemporanea, n. 18, 2020) e il volume *Oltre l'adattamento? Narrazioni espanse: intermedialità, transmedialità, virtualità*, (a cura di M. Fusillo, M. Lino, L. Faienza, L. Marchese, Bologna, il Mulino, 2020). Ha collaborato con diverse riviste scientifiche e si occupa prevalentemente dei rapporti tra romanzo di genere e non fiction, tra letteratura e media, del romanzo di Morante e del secondo Novecento italiano.

Jacopo Ferrari ha conseguito il dottorato di ricerca in Studi linguistici, letterari e interculturali in ambito europeo ed extra-europeo presso l'Università degli Studi di Milano ed è docente di Linguistica italiana presso l'Università eCampus. Si occupa principalmente di italiano degli scrittori immigrati di prima e seconda generazione e di lingua del rap italiano. È redattore della Banca dati degli Scrittori Immigrati in Lingua Italiana e della Letteratura Italiana della Migrazione Mondiale (Basili&LIMM).

Lucia Francalanci è assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi di Firenze nell'ambito del progetto di popolamento della banca dati "Proverbi Italiani". Nel 2019 ha conseguito un dottorato di ricerca in Linguistica e nel 2014 un master in Informatica del testo ed Edizione elettronica presso l'Università degli Studi di Siena. Dal 2013 fa parte della redazione della Consulenza linguistica dell'Accademia della Crusca e cura il sito Cruscascuola. Si interessa di informatica umanistica, leggibilità dei testi e dello studio delle varietà linguistiche presenti sul web.

Giuseppe Sergio insegna Linguistica italiana e Lingua italiana per stranieri all'Università degli Studi di Milano. Si è occupato di italiano contemporaneo, di didattica dell'italiano e dei linguaggi della politica, della burocrazia, del giornalismo, della pubblicità, della radio e della moda, cui ha dedicato, oltre a vari saggi, i volumi *Il linguaggio della pubblicità radiofonica* (2004), *Pubblicità sull'onda* (2006) e *Parole di moda. Il "Corriere delle Dame" e il lessico della moda nell'Ottocento* (2010). Ha inoltre pubblicato contributi sulla lingua letteraria del Novecento (molti dei quali raccolti nel volume *Italiani di scrittori*, 2020), anche nelle sue declinazioni più popolari (fra questi il volume *Liala. Dal romanzo al fotoromanzo*, 2012). Nel 2018 ha curato il IX volume dell'Edizione Nazionale delle Opere di Giuseppe Parini, dedicato alla "Gazzetta di Milano" per l'anno 1769.

Profilo della curatrice

Annalisa Nesi, ha insegnato, come professoressa ordinaria di Linguistica italiana, all'Università degli Studi di Siena. Accademica della Crusca è, attualmente, membro del Consiglio direttivo e Accademica segretaria; è socia del Centro di studi filologici e linguistici siciliani. Ha partecipato e partecipa a imprese atlantistiche nazionali e internazionali fra le quali si citano *l'Atlas Linguistique Roman*, *l'Atlas des côtes dell'Arc Nord-occidentale de la Méditerranée*, *l'Atlante Linguistico Mediterraneo*, grazie all'esperienza maturata all'Università di Firenze nella redazione dell'*Atlante Lessicale Toscano*. Si occupa di italiano contemporaneo con particolare riguardo alla regionalità, di dialettologia toscana e corsa, di italiano letterario in Corsica con particolare riguardo

all'Ottocento. Si è occupata dell'immagine della Corsica e del corso nella lingua letteraria (Niccolò Tommaseo, Francesco Domenico Guerrazzi) e nelle guide turistiche. Si è dedicata allo studio dei lessici tecnici e saperi tradizionali in lingua e in dialetto, con frequentazione costante della lingua del mare. Nell'ambito dell'italiano contemporaneo si segnala soltanto la pubblicazione finale del progetto sulla lingua delle città: *La lingua delle città LinCi. Banca Dati*, con DVD, Firenze, Accademia della Crusca, 2013, in collaborazione con Teresa Poggi Salani. Delle numerose pubblicazioni dedicate alla Corsica, si ricorda l'ultima: *Canti Corsi* di Niccolò Tommaseo, Milano, Fondazione Pietro Bembo / Guanda Editore, 2020.

Indice

Premessa	
Annalisa Nesi	6
Una nuova fase della storia del lessico giovanile	
Michele A. Cortelazzo	15
Dalla strada a TikTok: sulle tracce del linguaggio giovanile contemporaneo	
Luca Bellone	25
Fa la bella vita però finge / io penso soltanto tu sia cringe cringe	
Patrizia Bertini Malgarini e Marzia Caria	43
«Come dicono i giovani». La percezione del linguaggio giovanile in rete	
Kevin De Vecchis	59
Cantare giovane, parlare (e scrivere) giovane. Sulle tracce dei linguaggi giovanili nella canzone italiana recente	
Lorenzo Coveri	77
Mi sogno in un posto in cui mi sopporto. Indagini semantiche e lessicali dall'album X2 di Sick Luke	
Luisa di Valvasone	91
Il gergo del gaming online: tra tradizione e innovazione	
Lucia Francalanci	109
Le giovani parole. Insegnare italiano, oggi	
Cristiana De Santis	131
Cari ragazzi, ecco qualche consiglio per imparare meglio l'italiano alle superiori. Per una didattica giovane, cioè moderna, dell'italiano a scuola	
Daniele D'Aguzzo	147
Italiano per aspiranti chef	
Monica Alba	157
Alla moda dei giovani: stili e linguaggi nel tempo	
Giuseppe Sergio	173

I giovani e la scrittura. Cronache dagli anni Venti	
Lucia Faienza	189
Vecchie e giovani generazioni nell'italiano che racconta i mondi della migrazione	
Gabriella Cartago e Jacopo Ferrari	203
Indice delle parole e degli acronimi	217
Gli autori	227

L'Accademia della Crusca, in occasione della Settimana della Lingua Italiana nel Mondo (SLIM), realizza un volume in collaborazione con il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale. In linea con la proclamazione, da parte della Comunità Europea, del 2022 Anno Europeo dei Giovani, la XXII edizione della SLIM è dedicata a *L'italiano e i giovani*. Con lo stesso titolo esce questa raccolta di saggi che, da angolature diverse, affronta sia il linguaggio dei giovani, sia la lingua per i giovani. Linguisti già noti per i loro studi sul linguaggio giovanile, sulla lingua e la letteratura italiana, e giovani studiosi, immersi per motivi anche anagrafici nella contemporaneità degli usi linguistici, hanno contribuito a rendere il volume variegato, facendo il punto sul linguaggio giovanile e fornendo spunti e strumenti per l'insegnamento dell'italiano.

ANNALISA NESI è stata docente di Linguistica italiana all'Università degli Studi di Siena. Attualmente è membro del Consiglio direttivo e accademica segretaria dell'Accademia della Crusca ed è socia del Centro di studi filologici e linguistici siciliani. Ha partecipato e partecipa a imprese atlantistiche nazionali e internazionali, si occupa di italiano contemporaneo con particolare riguardo alla regionalità, di dialettologia toscana e corsa, di italiano letterario in Corsica con particolare riguardo all'Ottocento. Si è occupata dell'immagine della Corsica e del corso nella lingua letteraria (Niccolò Tommaseo, Francesco Domenico Guerrazzi) e nelle guide turistiche. Si è dedicata allo studio dei lessici tecnici e saperi tradizionali in lingua e in dialetto, con frequentazione costante della lingua del mare.

Tra le sue numerose pubblicazioni si segnalano: *La lingua delle città. LinCi. La banca dati*, Accademia della Crusca, Firenze, 2013 e *Canti Corsi di Niccolò Tommaseo*, Fondazione Pietro Bembo/Guanda Editore, Milano, 2020.