



# Dal testo verbale al testo estetico del fumetto. Un esercizio di stile

Elena Ippoliti  
Vincenzo Maselli  
Chiara Fiaschi

## Abstract

Cosa implica la transizione da un sistema di segni verbali ad un sistema di segni grafico-visuali? Quali sono i vincoli e le libertà all'interno delle quali negoziare la fedeltà con il testo di partenza? Questi i principali interrogativi delle riflessioni presentate e che ci siamo posti nell'intraprendere la trasposizione di *Storia di una famiglia* nel fumetto storico *Ombre*, un racconto inedito e autobiografico su una famiglia italiana di origine ebrea negli anni successivi al 1943. Questa transizione ci ha obbligato a scegliere in cosa essere fedeli e a definire il complesso di regole per dotare il fumetto di uno stile riconoscibile – o idioletto – costruito con riferimento al complesso di elementi che caratterizzano il linguaggio di un testo estetico e, in particolare, quello del fumetto. L'adozione di uno stile riconoscibile è necessaria affinché autore e lettore condividano la medesima comunità linguistica, condizione questa affinché il fumetto, che è innanzitutto testo estetico, possa essere fruito come esperienza di immagini. Un'esperienza che parte dal rintracciamento di un senso a ciò che il nostro sguardo cattura, perciò un'attività ri-conoscitiva tutta interna al piano dell'espressione, su cui poi si fonderà l'attività interpretativa del piano del contenuto e, infine, quello dell'assegnazione di un significato culturale.

## Parole chiave

Fumetto, testo estetico, stile, linguaggio grafico



Il titolo nella copertina  
del fumetto storico  
*Ombre* realizzato in  
bianco su fondo nero  
con carattere tipografico  
bastoni *Lemon milk*.  
Elaborazione grafica di  
Chiara Fiaschi.

## Esercizi di stile

Nell'introduzione all'edizione del 1963 di *Exercices de style* [1] (fig. 1), Raymond Queneau spiegava che l'ispirazione per l'opera che lo rese celebre gli venne assistendo negli anni '30 ad un concerto de *L'arte della Fuga* di John Sebastian Bach, una vetta ineguagliabile della polifonia contrappuntistica. Ciò che lo colpì fu il fatto che un tema musicale ordinario potesse moltiplicarsi praticamente all'infinito per mezzo di tecniche compositive semplici, tra cui in particolare quella del canone in cui alla melodia di base vengono via via sovrapposte variazioni della medesima melodia [2].

Queneau pensò che sarebbe stato "molto interessante fare qualcosa di simile a livello letterario" [Queneau 1963, p. 9], far proliferare una storia all'infinito sperimentando le possibili variazioni della lingua francese, tenendo "un occhio, per così dire, anche alle esigenze dell'orecchio" [Eco, in Queneau 1983, p. XI].

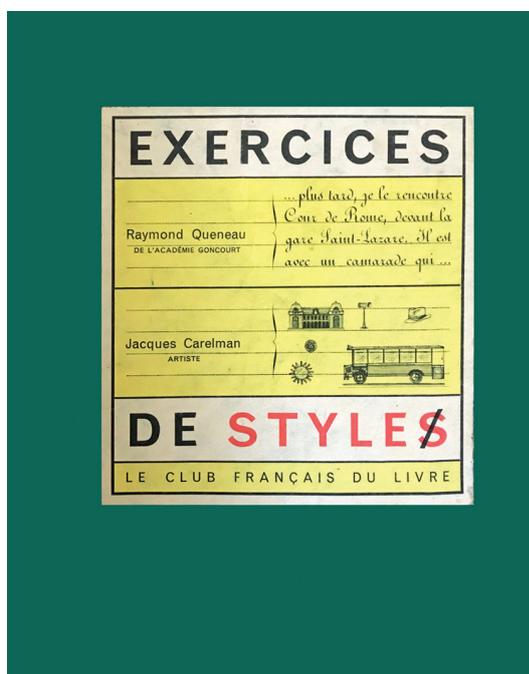


Fig. 1. La copertina e un calligramma di Jacques Carelman per l'edizione di *Exercices de Style* del 1964. <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Queneau\\_exercices-de-style\\_massin1.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Queneau_exercices-de-style_massin1.png)>, <[https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Queneau\\_exercices-de-style\\_massin\\_calligramme.png](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Queneau_exercices-de-style_massin_calligramme.png)>.



Queneau si dotò perciò di *Notazioni*, una 'non-storia' di poche righe – in un'ora di punta su un autobus un 'tipo' nota un secondo 'tipo' che inizia una discussione con un terzo 'tipo' accusandolo di spingerlo di proposito; due ore dopo il primo 'tipo' rivede davanti a una stazione ferroviaria il secondo 'tipo' con un amico mentre parlano di un bottone fuori posto – poi stabilì alcune regole.

Una 'non-storia' e regole con cui si inoltrò nell'esplorazione delle possibilità di rinnovamento del linguaggio attraverso 98 esercizi di stile, ma sempre rimanendo all'interno dei vincoli storici e soprattutto culturali della lingua francese.

Un esperimento di traduzione intralinguistica – e più propriamente di ri-scrittura [Jakobson 1959, p. 233] [3] – che ha ispirato altri autori tra cui, nell'ambito del visuale e nello specifico del fumetto, Matt Madden in *99 ways to tell a story*, come lui stesso ricorda nella prefazione [Madden 2005, p. 1].

Come Queneau, Madden si dota innanzitutto di una 'non-storia', di un template di una pagina: due personaggi in un appartamento – il primo è dapprima intento a lavorare ad un notebook, poi in movimento verso la cucina dove, aperto il frigorifero, si chiede "What the hell was I looking for, anyway?", mentre il secondo, non visibile al lettore, è percepito anche nella sua collocazione spaziale solo grazie ad uno scambio di battute ("What time is it?", "It's 1:15", "Thanks") e alla disposizione dei balloon.

Poi, come Queneau, Madden prova a sfidare i limiti del linguaggio del fumetto proponendo la stessa 'non-storia' secondo 98 variazioni di stile (fig. 2), tra cui le più interessanti quelle che modificano gli elementi strutturali del linguaggio del fumetto producendo vere e proprie ri-scritture.

Tra queste, ad esempio, la variazione del punto di vista da cui è narrata la storia, ovvero dell'enunciatore – del secondo personaggio, quello non visibile perché al piano di sopra; oppure in soggettiva, come usuale in cinematografia; o da qualcuno che è al di fuori della scena in cui si svolge la storia (fig. 3).

Fig. 2. Alcuni degli esercizi di stile in cui Madden sperimenta le variazioni mantenendo costanti gli elementi paranarrativi della scansione in vignette della gabbia, delle inquadrature e dei dialoghi, nei balloon, fissati dal template (a sinistra): deprime il fumetto del testo figurale, introducendo i suoni per rafforzare la narrazione (al centro); sostituisce ai disegni delle fotografie in stile fotoromanzo (a destra).

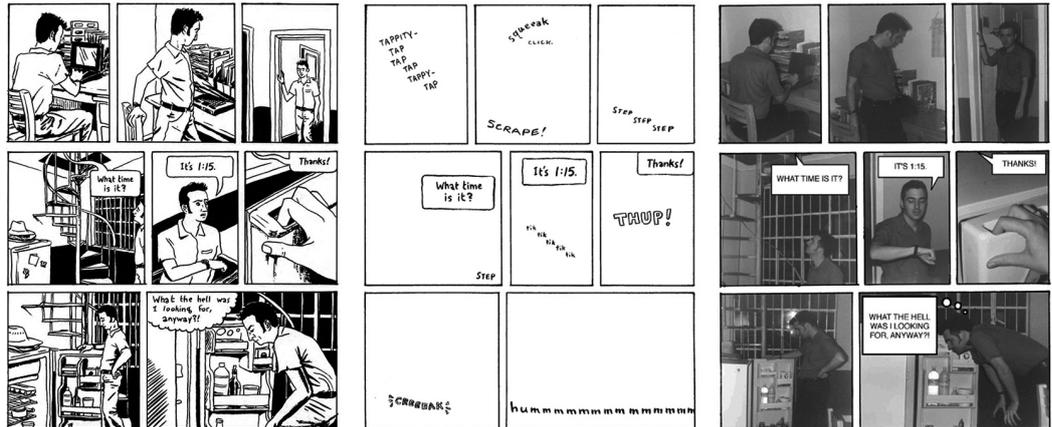
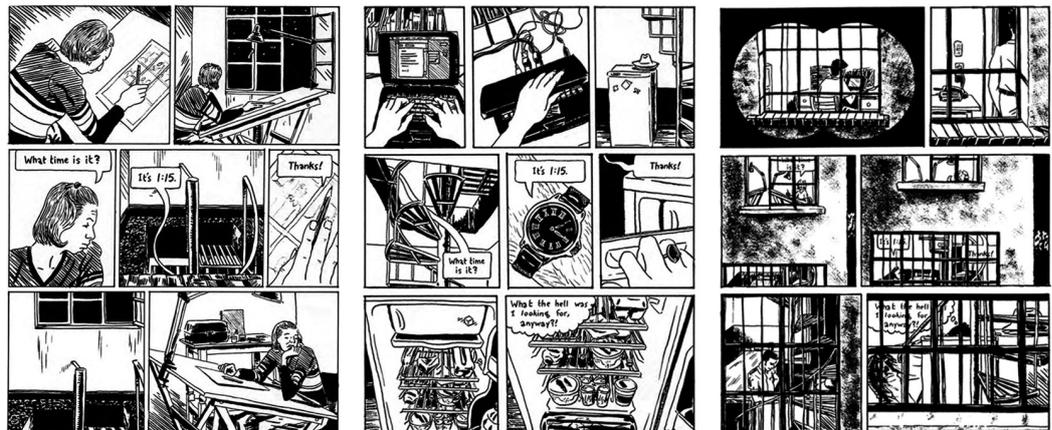


Fig. 3. Altri esercizi di stile in cui Madden sperimenta la variazione del punto di vista, ovvero dell'enunciatore, mantenendo costante della scansione in vignette della gabbia.



Oppure quelle che modificano il tempo del racconto, agendo sulla variazione della griglia della gabbia. Da una sola striscia di tre vignette – un tempo contratto all'essenziale – a una pagina con trenta inquadrature – un tempo puntiglioso che non lascia alcuno spazio all'interpretazione. Oppure una tavola unica senza vignette – in cui al lettore è affidato il compito di ricostruire la sequenza temporale – e, all'opposto estremo, una mappa – in cui il tempo narrativo è scomparso per sciogliersi nello spazio geografico (fig. 4).

L'esperienza di Madden dimostra che, a determinate condizioni, la traduzione intralinguistica, o propriamente la ri-scrittura, è possibile anche nell'ambito del visuale. Un'esperienza condotta brillantemente perché Madden ha 'giocato' rispettando le regole che sono alla base del linguaggio del testo-estetico fumetto: ha agito sulle variazioni della grafia, sulla presenza o meno del colore, sulla vignetta e sull'inquadratura, sulla gabbia e sulla composizione nello spazio della tavola, ma sempre nell'ottica di risolvere le relazioni temporali e spaziali, ovvero di dotare il testo di logica sequenziale in uno spazio coerente e credibile.

È infatti l'adesione a tale insieme stringente di norme ad assicurare la riconoscibilità di ognuno degli stili e dunque la coerenza della narrazione secondo un 'tempo' – a dimostrazione della concatenazione degli eventi narrati – e in uno 'spazio' – dotato di caratteristiche tali da renderlo identificabile e riconoscibile.

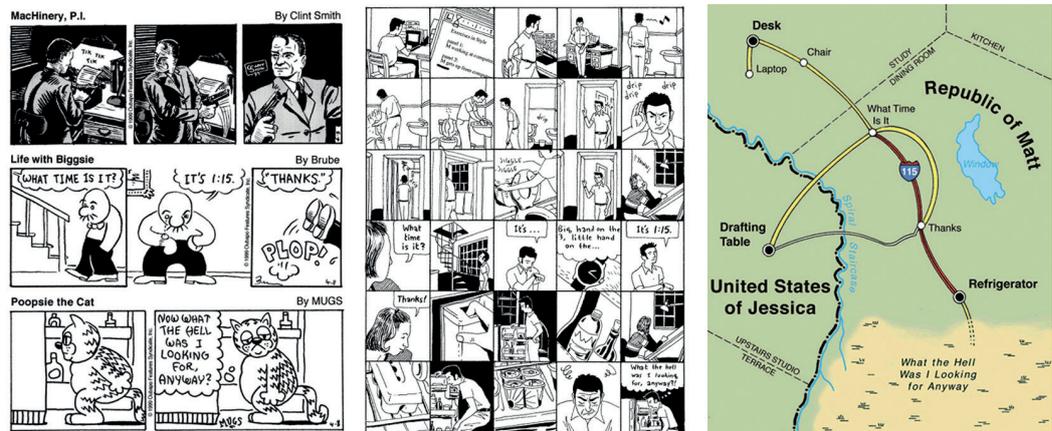


Fig. 4. Altri esercizi di stile in cui Madden sperimenta la variazione dei tempi narrativi.

### La transizione da *Storia di una famiglia* a *Ombre*

I vincoli linguistici, cioè storico-culturali della lingua francese, faranno ritenere per molto tempo *Exercices de style* intraducibile [4], tant'è che si dovrà aspettare fino al 1983 per la prima edizione in italiano, a firma di Umberto Eco.

Perché per il particolarissimo tipo di opera non si tratta di una 'semplice' traduzione, ma di un rifacimento talvolta anche radicale dovendo "ricreare in un'altra lingua e in riferimento ad altri testi, a un'altra società, e un altro tempo storico" [Eco, in Queneau 1983, p. XVIII].

Un rifacimento che obbliga Eco all'individuazione delle regole fissate da Queneau nel suo 'gioco' per 'giocare' una nuova partita, questa volta su "di un testo base italiano" [Ivi p. XI], con la condizione di rispettare "lo stesso numero di mosse" [Ivi p. XX]. Regole e numero di mosse che sono i limiti, seppur elastici, che consentono ad Eco di svolgere il ruolo di traduttore, cioè di essere fedele al testo originario senza dover essere letterale.

Pur rimanendo all'interno dei confini del linguaggio verbale, sia che si operi nel campo di una medesima lingua verbale (intra-linguistica), o si operi nelle relazioni tra due lingue verbali (inter-linguistica) le questioni sono perciò davvero complesse. Perché ogni traduzione non avviene in astratto tra sistemi linguistici ma tra testi che veicolano "una sostanza del contenuto" [Eco 2012, p. 50] comunque vincolato alla forma dell'espressione.

Nel contesto di queste riflessioni si è mossa l'esperienza che qui presentiamo, quella di dare sostanza visibile ad un particolare testo verbale: la storia di una famiglia italiana di origine ebraica – madre, padre e due figli – negli anni immediatamente successivi al 1943 [5]. La storia è parte di un romanzo autobiografico e inedito, *Storia di una famiglia*, scritto, intorno agli anni '70, da un padre – Carlo – per i suoi figli affinché potessero "conoscere i fatti del passato" e non dovessero "mai dire di non sapere o di sapere poco".

Una sperimentazione che, seppur particolare, si è posta l'obiettivo di esplorare i vincoli e le libertà dell'interpretazione in una transizione intersemiotica da un sistema di segni verbali ad un sistema di segni grafico-visuali, ovvero nel passaggio ad un testo il cui apprezzamento sarà innanzitutto estetico. Una transizione che, implicando una vera e propria trasmutazione [Jakobson 1959, p. 233], una mutazione di materia [Eco 2012, p. 278], comporta prima di tutto una diversa dimensione sensoriale dell'esperienza percettiva proposta, sottintendendo un diverso percorso epistemologico [Greimas 2000, p. 30].

Una mutazione di materia in cui, per necessità di adattamento, l'interpretazione può dar luogo anche a sensibili variazioni con l'interpretante costretto ad una presa di posizione nei confronti del testo originale e ad un continuo lavoro di negoziazione, a volte obbligato a far vedere il non detto, oppure a non far vedere il detto e, talvolta, a rendersi visibile esso stesso [Eco 2012].

Nel nostro caso la scelta è stata quella di essere fedeli, per quanto possibile, al significato più intimo del racconto: quello di far conoscere la storia d'Italia in uno dei suoi momenti più bui, gli anni immediatamente successivi al 1943, affinché, come ha lasciato scritto il padre Carlo ai suoi figli, nessuno possa dire di 'non sapere'.

In questo obiettivo di fedeltà la finalità più generale della sperimentazione: trasporre una storia individuale in una storia collettiva, per la vocazione insita in potenza nelle immagini di coinvolgere l'osservatore, proponendogli di fare esperienza della storia e di partecipare all'interpretazione e alla costruzione dei significati.

Il genere prescelto è stato perciò quello del fumetto, un testo figurale complesso [Anceschi 1992, p. 85] di frequente utilizzato per perseguire scopi educativi e veicolare temi di interesse sociale, culturale e storico [Salisbury, Styles 2019]. Più precisamente il genere adottato è quello del fumetto storico in cui sono da annoverare capolavori come *Maus* di Art Spiegelman – un racconto autobiografico sull'Olocausto –, *Palestina* di Joe Sacco – un'esperienza di viaggio in Cisgiordania per dare voce alla popolazione palestinese – e *Persepolis* di Marjane Satrapi – una storia autobiografica per descrivere le restrizioni della rivoluzione islamica –, pubblicati rispettivamente negli anni '80, '90 e 2000 (fig. 5).

Una scelta che ci è sembrata coerente con la principale finalità della sperimentazione perché il fumetto può raggiungere un pubblico ampio, costruendo empatia e partecipazione per il potere che hanno le immagini di emozionare, e perché il fumetto storico, dichiarando la propria fedeltà alle fonti, è testimonianza attraverso cui è possibile costruire una consapevole memoria della storia.

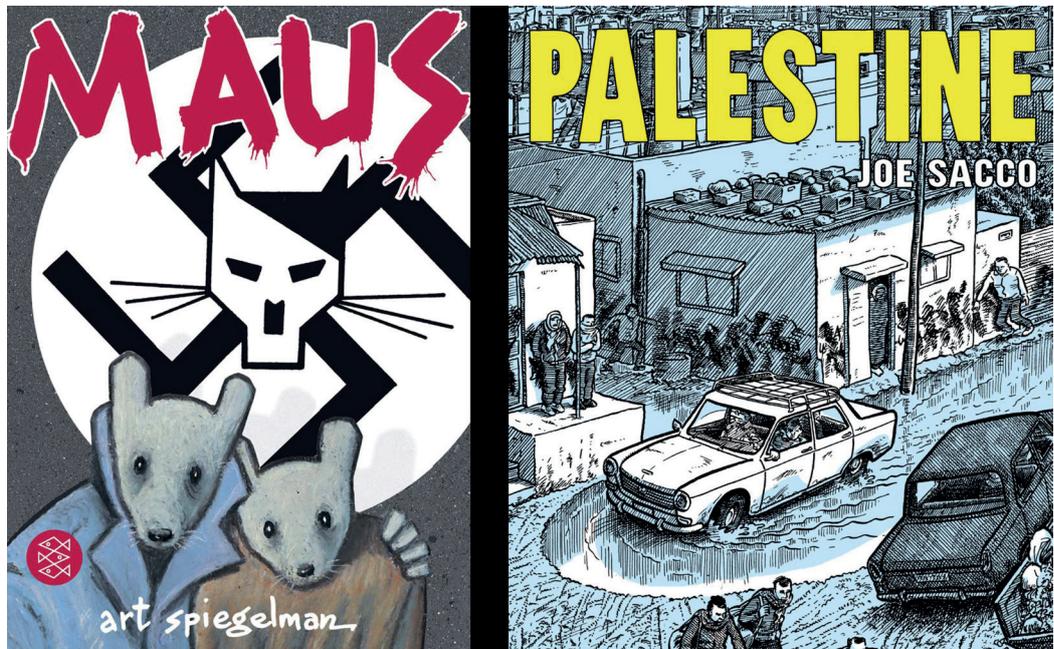


Fig. 5. Il fumetto storico. La copertina dell'edizione del 2000 di Art Spiegelman, *Maus* (a sinistra). La copertina dell'edizione del 2007 di Joe Sacco, *Palestina* (a destra).

### Dalla resa drammaturgica al linguaggio del fumetto *Ombre*

Nella transizione da *Storia di una famiglia* a *Ombre* si è dovuto dare risposta a due principali ordini di problemi.

Da una parte definire i vincoli e le libertà dell'interpretazione storica, all'interno delle quali poter negoziare la fedeltà con il testo di partenza, nella resa drammaturgica [Casi 2012], cioè nel trattamento da testo verbale a fumetto. Una resa che deve risolvere la collimazione tra la 'messa in scena' e la 'messa in pagina', cioè ricucire discontinuità spaziali e salti temporali operando sui nessi tra i frammenti figurali per ricomporli in una raffigurazione unitaria [Anceschi 1992, p. 57]. Un lavoro, perciò, essenzialmente di 'regia visiva' [Anceschi 2003, p. 8] per restituire la profondità della storia, agendo sulle relazioni temporali e spaziali, e dispiegare la narrazione tra tempo della fabula e tempo del discorso.

Dall'altra definire il complesso di regole cui assoggettare il fumetto che è innanzitutto testo estetico, ovvero un'esperienza di immagini che avanza tra analisi percettiva, reazione emotiva,

analisi cognitiva e – ma solo in ultimo – attribuzione di significato [Mastandrea 2011]. Un'esperienza che parte dal rintracciamento di un senso a ciò che il nostro sguardo cattura, perciò un'attività ri-conoscitiva tutta interna al piano dell'espressione, su cui poi si fonderà l'attività interpretativa del piano del contenuto e, infine, quello dell'assegnazione di un significato culturale. Il principale nodo problematico da risolvere nella resa drammaturgica è stato la narrazione in prima persona del padre Carlo, perché in un racconto per immagini gli eventi possono solo essere mostrati allo sguardo del lettore. A tale scopo sono state introdotte le figure di una madre e di una figlia (fig. 6), dove la madre, nel ruolo di enunciatore, risolve l'organizzazione retorico-discorsiva del racconto, dispone gli avvenimenti secondo la nuova temporalità proposta dall'intreccio di *Ombre* e, di conseguenza, diviene anche l'interfaccia per introdurre

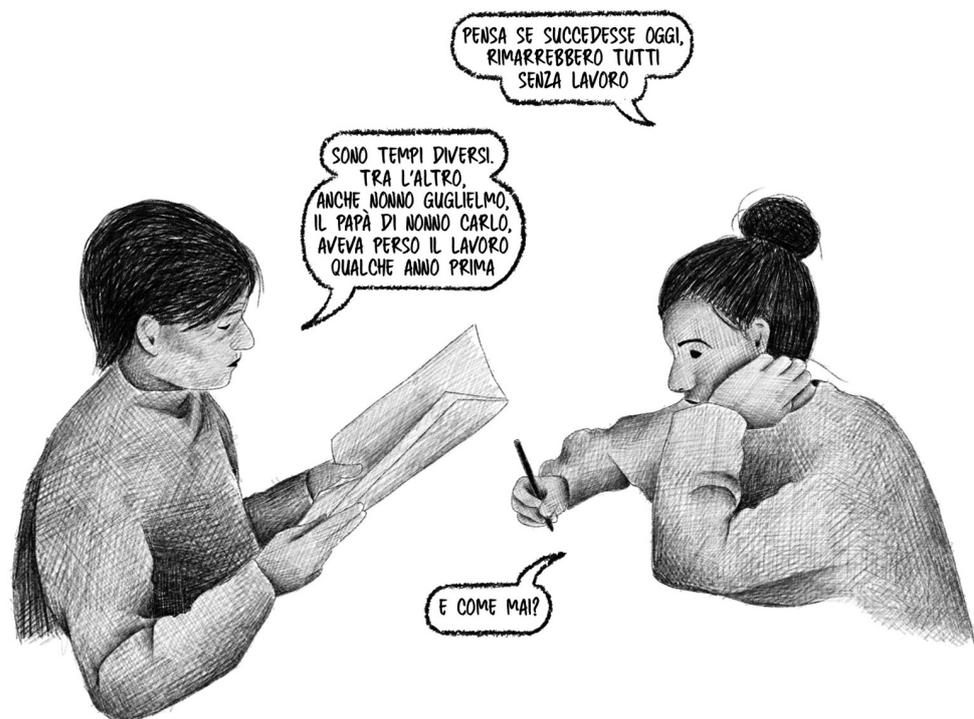


Fig. 6. L'introduzione delle figure della madre e della figlia necessarie alla resa drammaturgica nella transizione dal testo verbale *Storia di una famiglia* al fumetto *Ombre*. Elaborazione grafica di Chiara Fiaschi.

il lettore al piano del contenuto e condividere i valori proposti della storia [Barbieri 1992]. Madre e figlia non sono però semplicemente un espediente, ma la sostanza della strategia narrativa: con esse irrompe il quotidiano, il familiare, un meccanismo che consente di introdurre il lettore nella storia per poi portarlo dentro un racconto tutt'altro che ordinario. Ma portare il lettore dentro il racconto, proporgli di fare esperienza del testo estetico/fumetto, presuppone che autore e lettore appartengano alla medesima comunità linguistica. A tale scopo è stato definito uno stile riconoscibile – più precisamente un idioletto [6] estetico [Barbieri 1992, p. 244] – con riferimento, da una parte, al complesso di precetti generali che sono alla base del linguaggio di un testo estetico e, dall'altra, all'insieme di elementi paranarrativi che distinguono il particolare linguaggio del fumetto – vignetta, gabbia, pagina, inquadrature, trattamento dello sfondo, spazio bianco, rapporto testo verbale/immagine, lettering ecc. Tra i caratteri che definiscono l'idioletto del fumetto storico *Ombre* è innanzitutto il registro stilistico fissato dalla particolare grafia fatta di tratti neri rapidi, imprecisi e volutamente duri, aspri. Una grafia, realizzata con un unico spessore della matita nera digitale HB, per restituire l'atmosfera cupa del racconto, rafforzata dall'assenza non solo del colore ma anche delle sfumature del chiaroscuro, la cui gradazione è affidata all'intensità del nero risolta per mezzo della variazione di quantità dei tratti (fig. 7). Altro elemento connotante è quello del differente disegno delle figure dei personaggi necessario alla contrapposizione anche etica nel racconto (fig. 8). Da una parte i comprimari, gli aguzzini tedeschi, mai mostrati direttamente ma percepibili solo attraverso lunghe ombre

Fig. 7. La grafia adottata, realizzata con un unico spessore della matita nera digitale HB, per restituire il particolare carattere dell'atmosfera cupa del racconto. Esempi delle diverse gradazioni dei trattamenti di superficie: l'intensità del nero è affidata alla sola variazione di quantità dei tratti. Elaborazione grafica di Chiara Fiaschi.

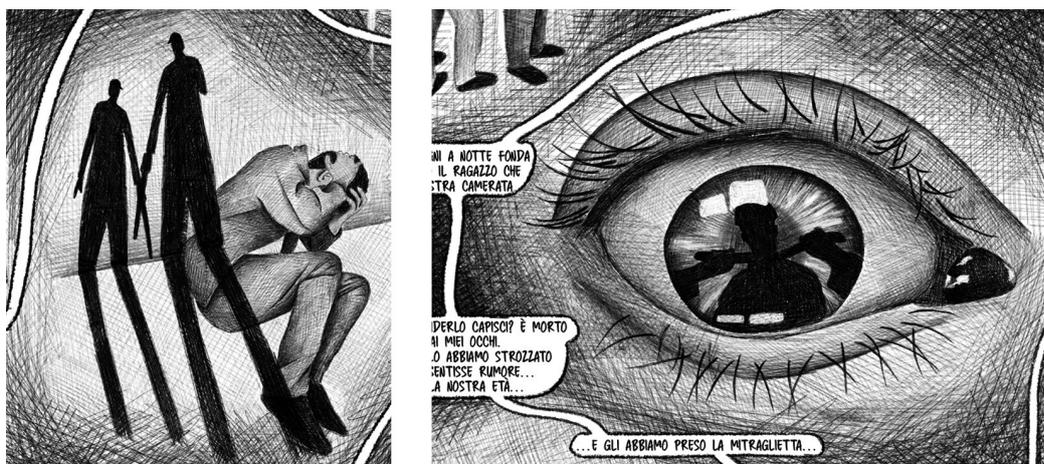
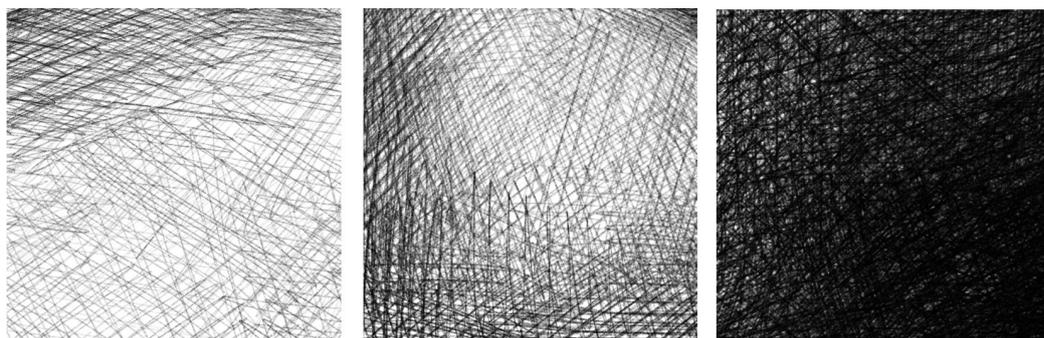


Fig. 8. La contrapposizione del disegno delle figure dei personaggi. Gli aguzzini tedeschi sono mostrati indirettamente da lunghe ombre nere oppure dal riflesso negli occhi dei personaggi (in alto). I vari membri della famiglia sono invece descritti con accuratezza fisica (in basso). Elaborazione grafica di Chiara Fiaschi.



che si proiettano sul pavimento o si riflettono negli occhi dei personaggi. Dall'altra parte Carlo, suo fratello, i genitori, ma anche la madre e la figlia, la cui fisicità è invece descritta con la dovuta accuratezza in modo da assurgere a protagonisti della storia. In *Ombre* allo stile, e alle sue regole fissate fin nelle prime pagine del fumetto, è dunque affidato il compito di orientare il lettore. Più precisamente a guidarlo nell'interpretazione è la permanenza di tali regole, o per contro la loro visibile trasformazione indispensabile per sottolineare i mutamenti di senso e, soprattutto, dei tempi del racconto. L'intreccio di *Ombre* si dispiega in profondità secondo tre diversi tempi narrativi – il tempo dell'enunciatore, il 'presente' del fumetto in cui la madre spiega alla figlia, poi il tempo 'passato', quello vissuto in prima persona da Carlo, e, infine, il tempo dell'immaginazione e dei ricordi – la cui riconoscibilità è affidata alla variazione degli elementi paranarrativi (fig. 9). Innanzitutto, variano le relazioni tra vignetta e gabbia grafica che, attraverso la scansione dello spazio della pagina in riquadri, definiscono i ritmi del racconto. Nel tempo presente la vignetta è libera ma, pur priva del riquadro, la sua estensione rispetta i margini fissati dalla gabbia. Nel tempo passato le vignette, sempre delimitate dalla cornice, variano nelle dimensioni ma secondo le regole fissate dal layout. Nel tempo dell'immaginazione e dei ricordi la gabbia è invece assente, un'immagine unica occupa l'intera pagina, compresi i margini.

Per rafforzare la riconoscibilità dei tempi narrativi, alle variazioni vignetta/gabbia si affiancano differenti rese grafiche degli altri elementi paranarrativi, tra cui lo sfondo, le inquadrature, e i testi verbali.

Nel tempo presente, le figure di madre e figlia dialogano inquadrare quasi sempre in primo piano e in assenza di sfondo, in una scena in cui la deprivatione di riferimenti di contesto produce una percezione di una temporalità immobile, intemporale, ovvero di un eterno presente. Nel tempo passato, le figure dei vari personaggi si stagliano su sfondi definiti con accuratezza. Il racconto procede secondo il ritmo fissato, oltre che dalla scansione delle vignette, dal variare delle inquadrature – dai campi lunghi degli esterni a quelle in primo piano degli interni ai primissimi piani dei momenti chiave – e dei testi verbali – i dialoghi tra i personaggi, disposti in balloon con contorni arrotondati, e le didascalie di coda, poste in un riquadro in basso nella vignetta, in cui si ‘sente’ la voce di Carlo che irrompe dal passato nel tempo presente. Nel tempo dell’immaginazione e dei ricordi i frame del racconto si dispongono sospesi nello spazio dell’intera pagina, avvolti in un’unica atmosfera resa cupa dal nero intenso della maggiore quantità di tratti. Il disegno delle figure e dello sfondo dei singoli frame è limitato all’essenziale, mentre l’organizzazione temporale è affidata alle legature tra i singoli balloon.

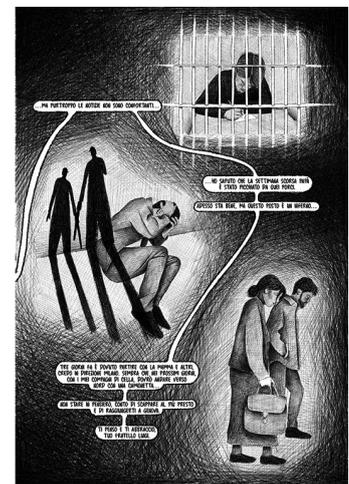
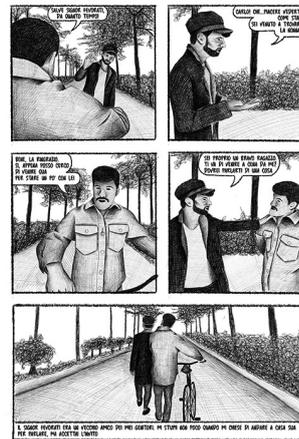


Fig. 9. La variazione degli elementi paranarrativi per la riconoscibilità dei differenti tempi narrativi: il tempo dell’enunciatore, il ‘presente’ del fumetto in cui la madre spiega alla figlia (a sinistra); il tempo ‘passato’, quello vissuto in prima persona da Carlo (al centro); il tempo dell’immaginazione e dei ricordi (a destra). Elaborazione grafica di Chiara Fiaschi.

## Note

[1] Pubblicato da Gallimard nel 1947, nel 1963 esce un’edizione aggiornata accompagnata da ‘esercizi di stile’ figurati – tipografici, dipinti, disegnati, scolpiti, ecc.

[2] Se nella forma più semplice del canone alla melodia di base vengono via via sovrapposte, da parte di un’altra voce, variazioni della medesima melodia – come, ad esempio, nella popolarissima *Frère Jacques* –, nel canone infinito la melodia, una volta arrivata al suo compimento, riprende nella tonalità successiva, mentre nel canone retrogrado la melodia una volta giunta alla fine riprende, ma questa volta al contrario, per poi procedere da capo e così via.

[3] “Si distinguono tre modi di interpretare un segno verbale: si può tradurre in altri segni della stessa lingua, in un’altra lingua, o in un altro sistema, non verbale, di simboli. Questi tre tipi di traduzione devono essere classificati in modo diverso: 1. La traduzione intralinguistica o ri-scrittura è un’interpretazione di segni verbali per mezzo di altri segni della stessa lingua. 2. La traduzione interlinguistica o traduzione vera e propria è un’interpretazione di segni verbali per mezzo di un’altra lingua. 3. La traduzione intersemiotica o trasmutazione è un’interpretazione di segni verbali per mezzo di segni di sistemi segnifici non verbali” Jakobson 1959, p. 233.

[4] La prima ‘traduzione’ in una lingua diversa dal francese è quella in inglese del 1958 di Barbara Wright.

[5] L’esperienza è stata condotta nell’ambito del progetto di tesi di Chiara Fiaschi, relatori prof. Elena Ippoliti e Vincenzo Maselli, del Corso di Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, Sapienza Università di Roma.

[6] L’idioletto è “l’uso della lingua proprio di ogni individuo, il suo linguaggio o ‘stile’ personale, prescindendo dal gruppo o dalla comunità in cui l’individuo è inserito” [Marchese 1991, p. 140].

## Riferimenti bibliografici

- Anceschi G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etas Libri.
- Anceschi G. (2003). Prefazione. In C. Branzaglia (a cura di), *Comunicare con le immagini*, pp. 5-9. Milano: B. Mondadori.
- Barbieri D. (1992). *Tempo, immagine, ritmo e racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*. Tesi di Dottorato in Semiotica, relatore U. Eco. Università degli Studi di Bologna.
- Barbieri D. (2018). *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani.
- Casi S. (2012). Drammaturgia del fumetto: Copi a strisce e senza. In A. Manco (a cura di), *Comunicazione e ambiente: orientare le risorse, aiutare a capire, stimolare ad agire, ispirare il cambiamento*. Napoli: Università degli studi di Napoli L'Orientale, pp. 119-124.
- Cicalò E., Trizio I. (a cura di) (2020). *Linguaggi grafici. Illustrazione*. Alghero: Publica Sharing Knowledge.
- D'Amico T., Bilek P., Machátová L. (2016). *La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria*. Mantova: Universitas Studiorum.
- Eco U. (2012). *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*. Milano: Bompiani.
- Greimas A. J. (2000). *Semantica strutturale. Ricerca di metodo*. Milano: Booklet.
- Ippoliti E. (2017). Renewing Glances. Design and its Practice: Representing, Communicating, Narrating. In *Diséño. Rivista semestrale della società scientifica UID*, vol. 1, pp. 143-154.
- Ippoliti E. (2020). Seeing, Feeling, and Hearing Time. Extensions of Representation Between Diagrams and Figures. In *Img Journal*, vol. 2, n. 2, pp.148-179.
- Jakobson R. (1959). On linguistic aspects of translation. In: A.B. Reuben (a cura di), *On translation*, pp. 232-239. Cambridge: Harvard University Press.
- Madden M. (2005). *99 ways to Tell a Story. Exercises in Style*. New York: Penguin Random House.
- Marchese A. (1991). *Dizionario di retorica e di stilistica*. Milano: Mondadori.
- Marion P. (1993). *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur: Essai sur la bande dessinée*. Loviano: Università Cattolica di Lovanio.
- Maselli V., Mouri E. (2021). Abstract to figurative, and everything in between: visual design approaches and linguistic codes of a traditional form of animated product. In L. Di Lucchio, L. Imbesi, A. Giambattista, V. Malakucz (a cura di), *Design Culture(s). Atti della conferenza Cumulus*. Roma, 14-16 settembre 2021, vol. 2, pp. 543-556.
- Mastandrea S. (2011). Il ruolo delle emozioni nell'esperienza estetica, in *Rivista di estetica*, n. 48, pp. 95-111.
- McCloud S. (1996). *Capire il fumetto. L'arte invisibile*. Torino: V. Pavesio Productions.
- Queneau, R. (1947) *Exercices de style*. Parigi: Gallimard.
- Queneau R. (1958). *Exercices in style*. Tradotto da Barbara Wright. Londra: Gaberbocchus.
- Queneau R. (1963). *Exercices de style. Accompagnés de 33 exercices de style parallèles peints, dessinés ou sculptés par Carelman et de 99 exercices de style typographiques de Massin*. Paris: Gallimard.
- Queneau R. (1983). *Esercizi di stile*. Introduzione e traduzione di Umberto Eco. Torino: Einaudi.
- Salisbury M., Styles M. (2019). *Children's picture books: the art of visual storytelling*. Londra: Laurence King Publishing.

## Autori

Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma, elena.ippoliti@uniroma1.it  
Vincenzo Maselli, Sapienza Università di Roma, vincenzo.maselli@uniroma1.it  
Chiara Fiaschi, Sapienza Università di Roma, chiasfiaschi2@gmail.com

*Per citare questo capitolo:* Ippoliti Elena, Maselli Vincenzo, Fiaschi Chiara (2023). Dal testo verbale al testo estetico del fumetto. Un esercizio di stile/ From Verbal Text to Aesthetic Text in Comics. An Exercise in Style. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (a cura di), *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2835-2852.



# From Verbal Text to Aesthetic Text in Comics. An Exercise in Style

Elena Ippoliti  
Vincenzo Maselli  
Chiara Fiaschi

## Abstract

What is implied in the transition from a system of verbal signs to one of graphical/visual signs? What are the bounds and freedoms within which the faithfulness with the source text is negotiated?

These are the primary questions in the reflections presented here, which we pose in transposing *Storia di una famiglia* into the historical comic *Ombre*, an original, autobiographical account of an Italian family of Jewish origin in the years after 1943.

This transition required us to determine the elements to be faithful to and to define the set of rules to give the comic a recognizable – or idiolectic – style constructed with reference to the set of elements characterizing the language of aesthetic texts, and comics in particular.

It was necessary to adopt a recognizable style so that the author and reader could share the same linguistic community, a condition for the comic, which is above all an aesthetic text, to be experienced through the images. The experience began by tracing a sense of what our gaze captures, that is, recognition falling entirely within the plane of expression, which was later used to interpret the plane of content, followed by assigning a cultural meaning.

## Keywords

Comics, Aesthetic text, Style, Graphical language



The title on the cover of the historical comic *Ombre*, written in white on a black background with *Lemon Milk* sans serif font. Graphic elaboration by Chiara Fiaschi.



Among others, for example, is the change in point of view of the person narrating the story, i.e. the speaker: the second character, who is not visible because he is upstairs; a subjective shot as is common in cinematography; or someone outside the scene in which the story takes place (fig. 3).

Fig. 2. Some of the exercises in style which Madden uses to test the variations: maintaining the paranarrative elements of the panel organization, framing, and dialogues in the speech balloons, fixed by the template (left); depriving the comic strip of the figural text and introducing sounds to reinforce the narrative (centre); and replacing the drawings with photographs in a photo comics style (right).

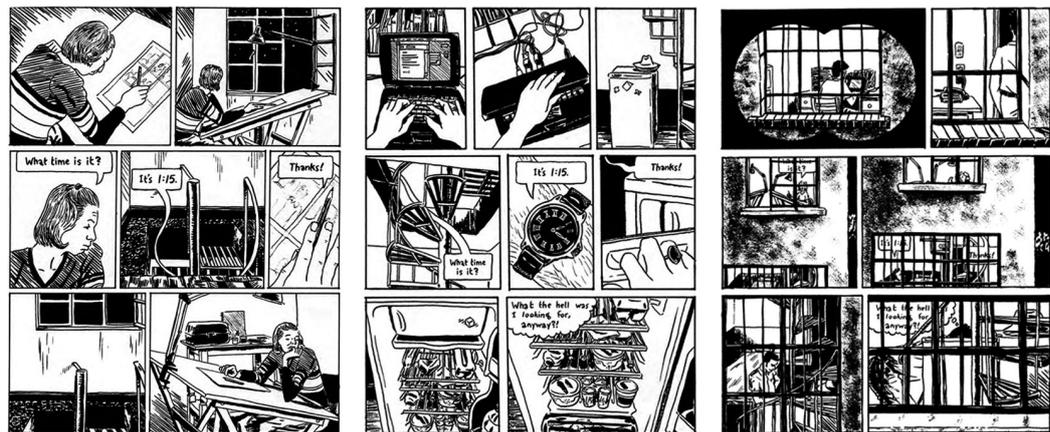
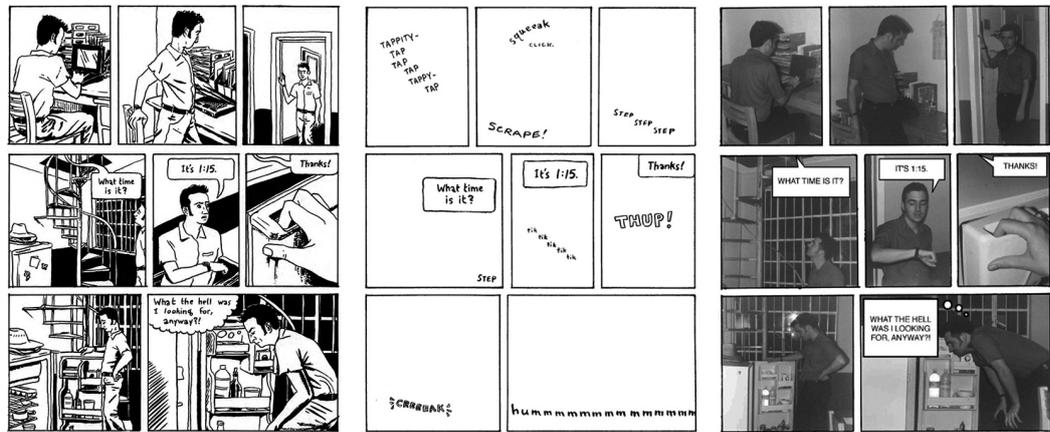


Fig. 3. Other exercises in style in which Madden experiments with varying the point of view, that is, the speaker, while keeping the panel organization constant.

Other changes relate to the timing of the story with variations in the panel layout: from a single strip of three panels – time contracted to the essential – to a page with thirty panels – meticulous timing that leaves no room for interpretation. This also includes a single page without panels – in which the reader has to reconstruct the time sequence – and at the opposite end, a map in which the narrative time disappears and melts into the geographical space (fig. 4). Madden's experience shows that under certain conditions, intra-linguistic translation, or more properly 'rewriting', is also possible in the visual realm. This is a brilliant experiment because Madden has 'played' while respecting the rules underlying the language of the comic text/aesthetics. He has fiddled with variations in the handwriting, presence of colour, panels and framing, layout and composition on the page, but always with an eye on resolving the temporal and spatial relationships, that is, giving the text sequential logic in a consistent, credible space. In fact, it is through adherence to this stringent set of standards that each style is recognizable, and thus the narrative consistent according to a 'time' – showing the concatenation of narrative events – and in a 'space' – with characteristics that make it identifiable and recognizable.

### The transition from *Storia di una famiglia* to *Ombre*

The linguistic, i.e., historical/cultural, bounds of the French language would long render *Exercices de style* incapable of translation [4], such that we would have to wait until 1983 for the first Italian edition by Umberto Eco.

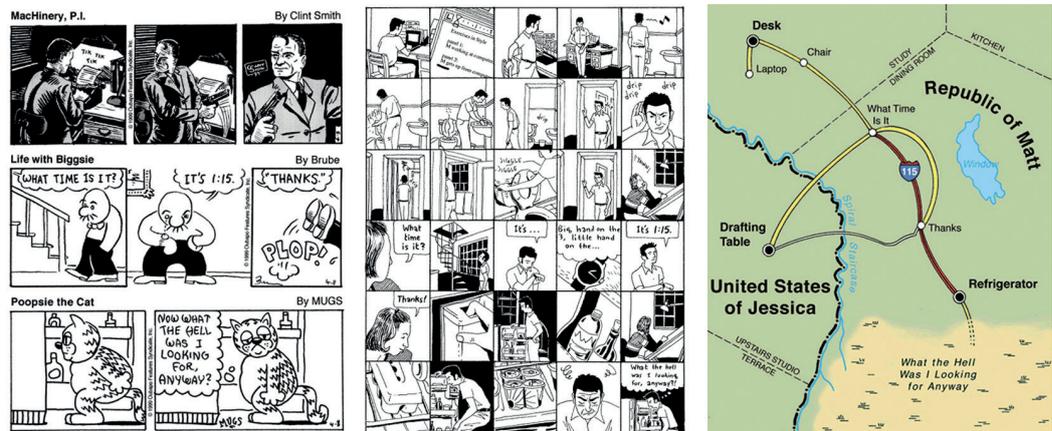


Fig. 4. Other exercises in style in which Madden experiments with varying the narrative timing.

Due to the very particular nature of the work, this is not a 'simple' translation, but sometimes even a radical reworking, necessitating "recreation in another language and in reference to other texts, another society, and another historical time" [Eco, in Queneau 1983, p. XVIII]. This reworking would force Eco to identify the rules fixed by Queneau in his 'game' to 'play' a new game, this time with "a basic Italian text" [Ivi. p. XI], with the condition that "the same number of moves" [Ivi. p. XX] is respected. The rules and a number of moves are the limits – albeit elastic – that allow Eco to play the role of translator, that is, being faithful to the original text without being literal.

While remaining within the bounds of verbal language, whether working in the field of the same verbal language (intra-linguistics) or working with relationships between two verbal languages (inter-linguistics), the questions are therefore very complex. This is because each translation does not occur abstractly between linguistic systems, but between texts that transmit "substance of the content" [Eco 2012, p. 50] that is nevertheless bound by the form of expression. In the context of these reflections, we present the experience of giving visible substance to a particular verbal text: the story of an Italian family of Jewish origin – a mother, father, and two children – in the years immediately after 1943. The story stems from an autobiographical and original story of a family written in the 1970s by a father – Carlo – for his children so they can "understand the facts of the past" and "never say they do not know or know too little". Although it is very particular, the experimentation sets the objective of exploring the limits and freedoms of interpretation in an inter-semiotic transition from a system of verbal signs to a system of graphical/visual signs, that is, in moving from a text whose appreciation lies above all in its aesthetics.

It is a transition that, implying an actual transmutation [Jakobson 1959, p. 233], a material change [Eco 2012, p. 278], primarily involves a different sensory dimension of the suggested perceptual experience, underlying a different epistemological path [Greimas 2000, p. 30]. In this material change, the interpretation may also give rise to noticeable variations due to the need for adaptation, with the interpreter forced to assume a position with respect to the original text and continuously negotiate, at times being forced to see what is not said, or to avoid seeing what is said, and sometimes, to make himself or herself visible [Eco 2012]. In our case, the choice was to remain as faithful as possible to the most intimate meaning of the story: presenting the history of Italy in one of its darkest moments, the years immediately following 1943, such that, as the father Carlo wrote to his children, no one can say they 'didn't know'.

This objective of faithfulness leads to the most general scope of the experimentation: transposing an individual story into a collective one, due to the inherent ability of the power of images to involve observers, suggesting that they make an experience out of the story and participating in interpreting and building meanings.

The chosen genre was comics, a complex figural text [Anceschi 1992, p. 85] frequently used for educational purposes to convey topics of social, cultural, and historical interest [Salisbury, Styles 2019]. More precisely, the genre was historical comics, which includes works such as

*Maus* by Art Spiegelman – an autobiographical account of the Holocaust – *Palestine* by Joe Sacco – a trip through the West Bank to give a voice to the Palestinian people – and *Persepolis* by Marjane Satrapi – an autobiographical story describing the restrictions of the Islamic revolution – published in the 1980s, 1990s, and 2000s, respectively (Figure 5).

This choice seemed consistent with the main purpose of the experimentation, because comics reach a wider public, building empathy and participation due to the power of images to evoke emotion and because historical comics, declaring faithfulness to the source, are the testimony through which conscious memory of the story can be built.

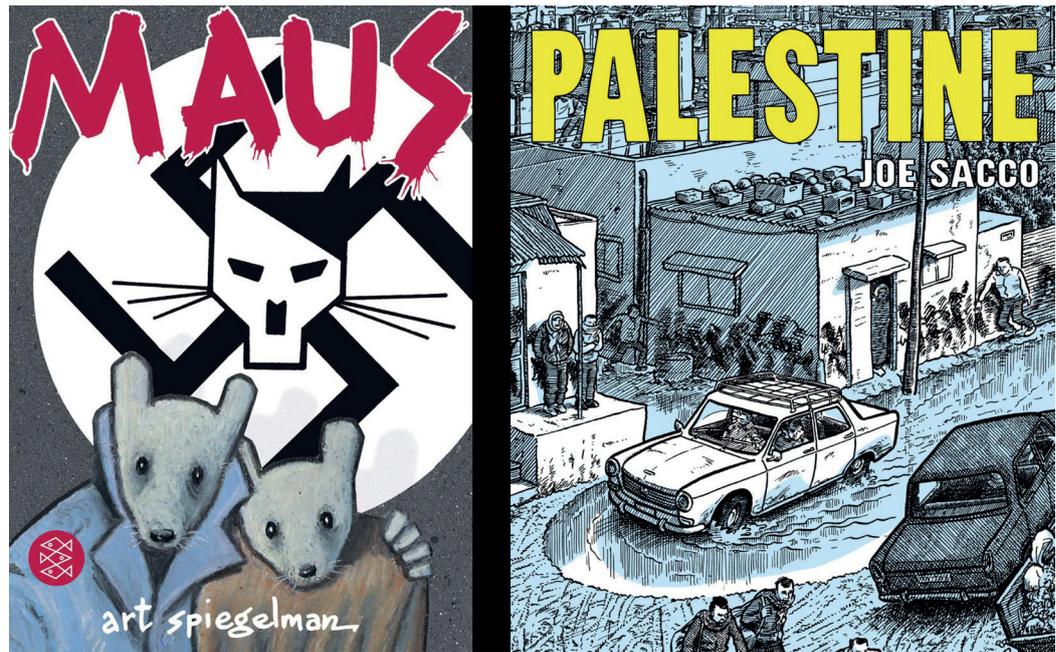


Fig. 5. Historical comics. The cover of *Maus* by Art Spiegelman, 2000 edition (left). The cover of *Palestine* by Joe Sacco, 2000 edition (right).

### From the Dramatic Rendering to the Language of the Comic *Ombre*

In the transition from *Storia di una famiglia* to *Ombre*, two main orders of problems needed to be faced. On the one hand, the limits and freedoms of historical interpretation were bounded, within which faithfulness to the source text was negotiated in the dramatic rendering [Casi 2012], that is, processing the verbal text into a comic strip. The rendering needed to resolve the collimation between the 'mise en scène' and the 'layout', that is, mending spatial discontinuities and jumps in time, working on the nodes between figural fragments to recompose them in a single depiction [Anceschi 1992, p. 57]. The work therefore essentially lies in the 'visual direction' [Anceschi 2003, p. 8], rendering the depth of the story, acting on the temporal and spatial relationships, and making the narrative unfold between the time of the storyline and the time of the discourse.

On the other hand, the set of rules were defined to govern the comic, which is above all an aesthetic text, that is, an experience in images that progresses through perceptive analysis, emotional reaction, cognitive analysis, and – but only lastly – the attribution of meaning [Mastandrea 2011]. The experience began by tracing a sense of what our gaze captures, that is, recognition falling entirely within the plane of expression, which was later used to interpret the plane of content, followed by assigning a cultural meaning.

The main problem related to the dramatic rendering was the first-person narrative of the father, Carlo, because in a story of images, the events may only be shown to the reader's gaze. For this purpose, the figures of a mother and daughter were introduced (Figure 6), where the mother, as the speaker, solves the rhetorical-discursive organization of the story, arranges the events following the new time proposed by the plot of *Ombre*, and as a consequence, also becomes the interface to introduce the reader to the plane of content and share the values presented by the story [Barbieri 1992].

The mother and daughter, however, are not just an expedient, but rather the substance of the narrative strategy: with them the everyday, the familiar breaks in; they are a mechanism that introduces the reader to the story, then brings the reader into a story that is all but ordinary. Carrying the reader into the story, however, suggesting an experience of the aesthetic/comic text, assumes that the author and reader pertain to the same linguistic community. For this purpose, we defined a recognizable style – more precisely an aesthetic idiolect [6] [Barbieri 1992, p. 244] – with reference to both the set of general precepts underlying the language of an aesthetic text and the set of paranarrative elements that distinguish the particular language of comics: panel, layout, page, framing, background, white space, verbal text/image relationship, lettering, etc.

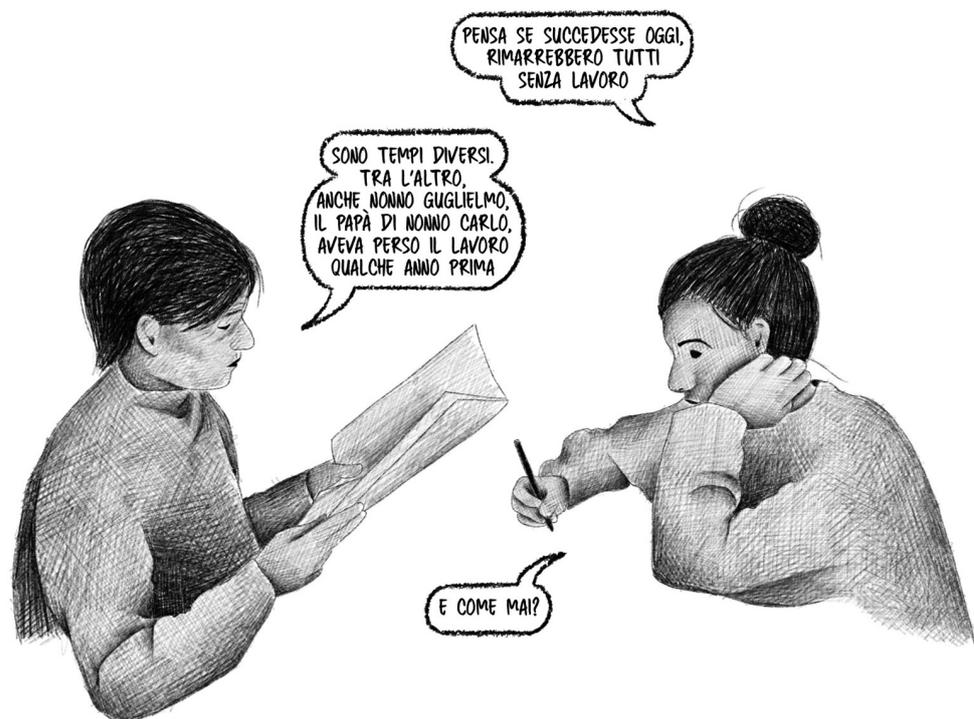


Fig. 6. The introduction of the figures of the mother and daughter necessary for the dramatic rendering in the transition from the verbal text *Storia di una famiglia* to the comic *Ombre*. Graphic elaboration by Chiara Fiaschi.

The characteristics that define the idiolect of the historical comic *Ombre* also and especially include the stylistic register set by the particular handwriting, which is made of quick, imprecise, and purposefully hard, irregular lines. The handwriting, made with a single thickness of black HB digital pencil, renders the gloomy atmosphere of the story, reinforced not only by the absence of colour, but also through chiaroscuro shadings, whose gradations are entrusted to the intensity of black depicted through the changing number of lines (fig. 7).

Another characteristic element is the different design of the characters necessary for ethical counterpoint in the story (fig. 8). On the one hand, the supporting characters, the German captors, are never shown directly but are perceived only through long shadows projected on the pavement or reflected in the characters' eyes. On the other hand, the physicality of Carlo, his brother, the parents, and also the mother and daughter is instead described with the necessary precision to situate them as the protagonists of the story.

In *Ombre*, the style, the rules fixed from the first page of the comic, are therefore tasked with orientating the reader. More precisely, they guide the reader in interpreting the permanence of these rules, or on the other hand, their visible transformation, underlining the changes in meaning and especially the times of the story.

The plot of *Ombre* unfolds in depth on three different narrative times: the time of the speaker, the 'present' in the comic, in which the mother is speaking to the daughter; the 'past' time, the one experienced first-hand by Carlo; and finally, the time of imagination and memories. Their recognizability is entrusted to the change in paranarrative elements (fig. 9).

Fig. 7. The handwriting adopted, made with a single thickness of black HB digital pencil to render the gloomy atmosphere of the story. Examples of the different gradations of surface treatment: the intensity of the black is due only to changes in the number of lines. Graphic elaboration by Chiara Fiaschi.

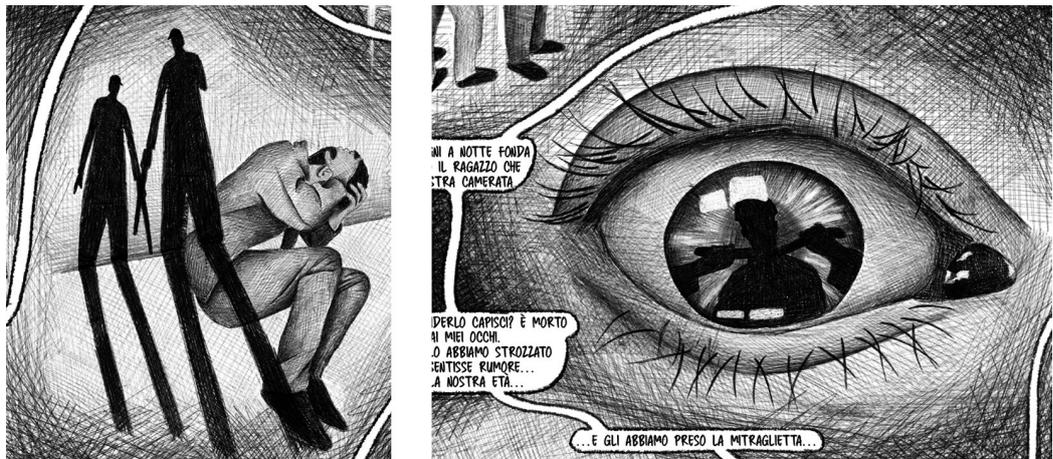
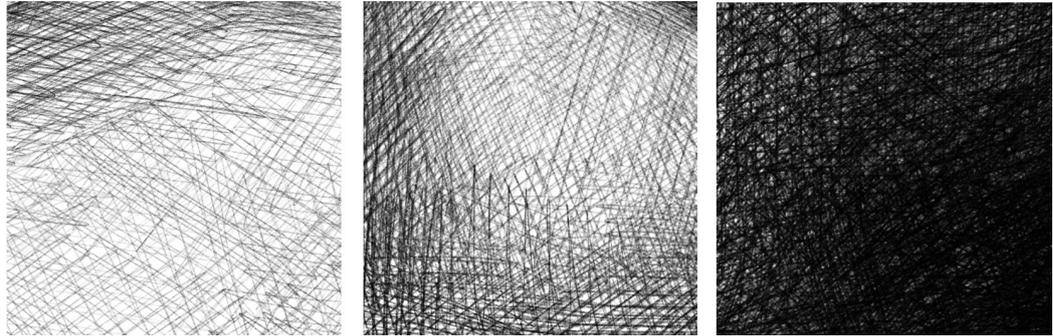


Fig. 8. The contrast in drawings of the characters. The German captors are shown indirectly through long black shadows or reflections in the characters' eyes (top). The various members of the family are depicted with physical precision (bottom). Graphic elaboration by Chiara Fiaschi.



The relationships between the panels and graphical layout vary, which, in scanning the page, define the rhythm of the narration. In present time, the panels are free but even without borders, their extent respects the margins fixed by the layout. In past time, the panels, always bordered by an outline, vary in size but follow the rules set by the spatial organization. In the time of imagination and memories, the panel layout is absent: a single image occupies the entire page, including the margins.

To reinforce the recognizability of the narrative times, the variations in panels/layout are supported by different graphical renderings of other paranarrative elements, including the background, framing, and verbal texts.

In present time, the figures of the mother and daughter interact, nearly always framed in the foreground and without a background, in scenes whose lack of references to the context creates the perception of an immobile, atemporal time, that is, an eternal present.

In past time, the figures of the various characters stand out from the backgrounds, which are carefully defined. In addition to scanning the panels, the story progresses with a fixed rhythm by varying the framing – from wide shots outdoors to close-ups for indoors to extreme close-ups of key moments – and verbal texts – dialogue between the characters, arranged in

speech balloons with rounded borders, captions placed in a frame at the bottom of the panel in which Carlo's 'voice' is heard, interrupting the present from the past. In the time of imagination and memories, the frames of the story are suspended in the space of the full page, wrapped in a unique atmosphere made gloomy by the intense black of most of the lines. The drawing of the figures and background in the individual frames is limited to the essential, while the temporal organization is entrusted to the links between the individual balloons.

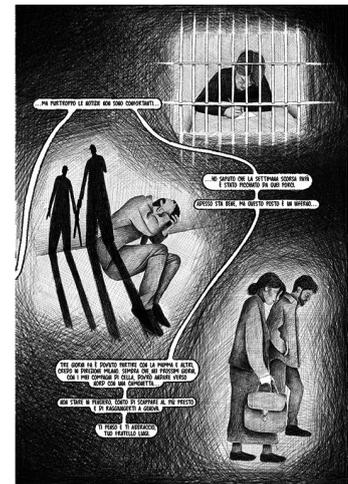
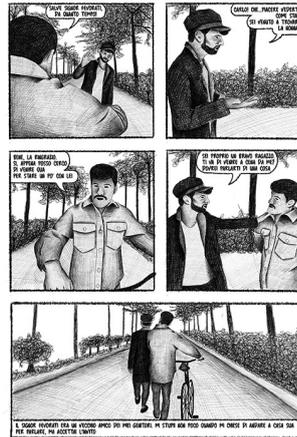


Fig. 9. The variation in paranarrative elements for recognizing the different narrative times: the time of the speaker; the 'present' in which the mother is speaking to the daughter (left); the 'past', the one experienced first-hand by Carlo (centre); and the time of imagination and memories (right). Graphic elaboration by Chiara Fiaschi.

## Notes

[1] First published by Gallimard in 1947, an updated edition was released in 1963, accompanied by illustrated 'exercises in style' – typographical, painted, drawn, sculpted, etc.

[2] In the simplest form of the canon, the basic melody is progressively overlapped by another voice or variations of the same melody – for example, in the very popular *Frère Jacques*. In the infinite canon, the melody, once complete, is taken up again in the subsequent tone. In the crab canon, the melody, once complete, is taken up again at the end, but this time backwards, then progressing from the beginning again, and so forth.

[3] "Three means of interpreting a verbal sign can be distinguished. This can be translated into other signs in the same language, another language, or another, non-verbal symbol of symbols. These three types of translation must be classified differently: 1. Intra-linguistic translation, or rewriting, is an interpretation of verbal signs by means of other signs in the same language. 2. Inter-linguistic translation, or actual translation, is an interpretation of verbal signs by means of another language. 3. Inter-semiotic translation, or transmutation, is an interpretation of verbal signs by means of signs in non-verbal sign systems". [Jakobson 1959, p. 233].

[4] The first 'translation' into a language other than French was into English by Barbara Wright in 1958.

[5] The experience was conducted within the thesis project of Chiara Fiaschi, supervisors prof. Elena Ippoliti and Vincenzo Maselli, from the Master's Degree Course in Design, Visual and Multimedia Communication, Sapienza University of Rome.

[6] 'Idiolect' is "the use of each individual's language, his or her language or personal 'style', regardless of the associated group or community" [Marchese 1991, p. 140].

## References

Anceschi G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milan: Etas Libri.

Anceschi G. (2003). Prefazione. In C. Branzaglia (Ed.), *Comunicare con le immagini*, pp. 5-9. Milan: B. Mondadori.

Barbieri D. (1992). *Tempo, immagine, ritmo e racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*. PhD thesis in Semiotics, Tutor U. Eco. University of Bologna.

Barbieri D. (2018). *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani.

Casi S. (2012). Drammaturgia del fumetto: Copi a strisce e senza. In A. Manco (Ed.), *Comunicazione e ambiente: orientare le risorse, aiutare a capire, stimolare ad agire, ispirare il cambiamento*. Naples: Università degli studi di Napoli L'Orientale, pp. 119-124.

Cicalò E., Trizio I. (Eds.) (2020). *Linguaggi grafici. Illustrazione*. Alghero: Publica Sharing Knowledge.

- D'Amico T., Bilek P., Machátová L. (2016). *La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria*. Mantua: Universitas Studiorum.
- Eco U. (2012). *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*. Milan: Bompiani.
- Greimas A. J. (2000). *Semantica strutturale. Ricerca di metodo*. Milan: Booklet.
- Ippoliti E. (2017). Renewing Glances. Design and its Practice: Representing, Communicating, Narrating. In *Diségno. Rivista semestrale della società scientifica UID*, Vol. 1, pp. 143-154.
- Ippoliti E. (2020). Seeing, Feeling, and Hearing Time. Extensions of Representation Between Diagrams and Figures. In *Img Journal*, Vol. 2, No. 2, 148–179.
- Jakobson R. (1959). On linguistic aspects of translation. In: A.B. Reuben (Ed.). *On translation*. Cambridge: Harvard University Press, pp. 232-239.
- Madden M. (2005). *99 ways to Tell a Story. Exercises in Style*. New York: Penguin Random House.
- Marchese A. (1991). *Dizionario di retorica e di stilistica*. Milan: Mondadori.
- Marion P. (1993). *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur: Essai sur la bande dessinée*. Louvain: Catholic University of Louvain.
- Maselli V., Mouri E. (2021). Abstract to figurative, and everything in between: visual design approaches and linguistic codes of a traditional form of animated product. In: L. Di Lucchio, L. Imbesi, A. Giambattista, V. Malakucz (Eds.). *Design Culture(s). Cumulus conference proceedings*. Rome, 14-16 September 2021, Vol. 2, pp. 543-556.
- Mastandrea S. (2011). Il ruolo delle emozioni nell'esperienza estetica. In *Rivista di estetica*, No. 48, pp. 95-111.
- McCloud S. (1996). *Capire il fumetto. L'arte invisibile*. Turin: V. Pavesio Productions.
- Queneau, R. (1947) *Exercices de style*. Paris: Gallimard.
- Queneau R. (1958). *Exercises in style*. Translated by Barbara Wright. London: Gaberbochus.
- Queneau R. (1963) *Exercices de style. Accompagnés de 33 exercices de style parallèles peints, dessinés ou sculptés par Carelman et de 99 exercices de style typographiques de Massin*. Paris: Gallimard.
- Queneau R. (1983). *Esercizi di stile*. Introduzione e traduzione di Umberto Eco. Turin: Einaudi.
- Salisbury M., Styles M. (2019). *Children's picture books: the art of visual storytelling*. London: Laurence King Publishing.

#### Autori

Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma, elena.ippoliti@uniroma1.it  
 Vincenzo Maselli, Sapienza Università di Roma, vincenzo.maselli@uniroma1.it  
 Chiara Fiaschi, Sapienza Università di Roma, chiaschi2@gmail.com

*To cite this chapter:* Ippoliti Elena, Maselli Vincenzo, Fiaschi Chiara (2023). Dal testo verbale al testo estetico del fumetto. Un esercizio di stile/From Verbal Text to Aesthetic Text in Comics. An Exercise in Style. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (Eds.). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2835-2852.