

Senza parole. L'arte narrativa del Fumetto Muto

Alexandra Fusinetti

Abstract

Il presente studio si propone di esaminare una particolare tipologia di fumetto, il cosiddetto 'fumetto muto', che rinuncia totalmente all'uso del testo verbale, affidando la costruzione del discorso narrativo esclusivamente alla dimensione iconica. L'obiettivo è l'analisi delle modalità attraverso cui tale linguaggio visivo può configurare una narrazione, processo che è possibile descrivere come una forma di 'ecfrasi inversa': la trasformazione di storie, in cui solitamente il testo ha un ruolo preponderante, in pure sequenze visive.

Parole chiave

Fumetto muto, narrazione visiva, ecfrasi inversa, *graphic novel*.

Dettaglio di una tavola tratta da *Ultimo respiro* di Thierry Martin, 2024. Un racconto di un inseguimento in una foresta coperta di neve, da parte di un uomo in cerca di vendetta, il tutto raccontato senza una sola parola. Da: <https://fumettologica.it/2024/11/ultimo-respiro-thierry-martin-fumetto-renoir/>.



Introduzione

La narrazione per immagini rappresenta una modalità di comunicazione da sempre legata alla storia dell'umanità, che precede l'avvento della scrittura e si lega fortemente all'esperienza visiva. Dalle pitture rupestri preistoriche alle complesse iconografie delle civiltà antiche, l'immagine ha svolto un ruolo primario nella trasmissione di storie, miti e conoscenze, grazie alla sua immediatezza e capacità evocativa [Cicalò 2022]. Questo tipo di narrazione ha la capacità di veicolare un racconto attraverso una sequenza di rappresentazioni visive, siano esse statiche o in movimento. Si fonda su una grammatica visiva specifica che include elementi come la composizione, intesa come l'organizzazione degli elementi all'interno di un'inquadratura, e la sequenza, ovvero la disposizione delle immagini secondo una successione logica o temporale.

Nella narrazione per immagini, il fumetto occupa un posto di rilievo per la sua capacità di raccontare storie attraverso una combinazione di illustrazioni e testo. Un vero e proprio linguaggio narrativo che, attraverso l'utilizzo di specifici codici e convenzioni, è in grado di comunicare con il lettore, descrivendo una storia. Il dibattito su cosa renda il fumetto tale e come lo si possa descrivere è tutt'altro che concluso.

Le definizioni di fumetto sono molteplici e riflettono diversi punti di vista di artisti e studiosi. A partire da Pierre Couperie (1930-2010), storico e teorico del fumetto, che nella sua analisi si concentra sugli aspetti formali, sottolineando come, per parlare di fumetto, sia necessario avere immagini fisse, multiple e giustapposte – pur ammettendo che questa definizione potrebbe includere anche opere come la Colonna Traiana [Couperie 1968]; Will Eisner (1917-2005), tra i massimi autori del fumetto mondiale, lo definisce come una “forma artistica e letteraria che si basa sul ‘mettere insieme’ disegni (o immagini) e parole per narrare una storia” [Eisner 1997, p.7], mentre Scott McCloud pone invece l'accento sulla sequenzialità, già introdotta da Eisner; e sull'effetto estetico, definendo il fumetto come “immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore” [McCloud 2022, p.17]. Secondo Pollicelli “si ha fumetto nelle seguenti due circostanze: se, in assenza di testo, vi è sequenzialità delle immagini; e se, in assenza di sequenzialità delle immagini, vi è del testo” [Pollicelli 2019], infine per Tosti, “ogni volta che si afferma ‘il fumetto è questo’ il fumetto stesso dimostra di essere, almeno, anche qualcosa d'altro. È un *medium* che vive di contraddizioni e che trae gran parte del proprio fascino proprio dalla refrattarietà alle etichette” [Tosti 2016, p. 4].

Queste diverse definizioni evidenziano degli aspetti comuni come la combinazione di immagini e testo, la sequenzialità, la giustapposizione e la finalità comunicativa, e permettono di descrivere il fumetto come un *medium* dinamico e in continua evoluzione, difficilmente incasellabile in una rigida definizione, sempre in grado di creare una narrazione che è principalmente visiva.

Il presente studio si propone di esaminare una particolare tipologia di fumetto, il cosiddetto ‘fumetto muto’, che rinuncia totalmente all'uso del testo verbale, affidando la costruzione del discorso narrativo esclusivamente alla dimensione iconica. L'obiettivo è l'analisi delle modalità attraverso cui tale linguaggio visivo può configurare una narrazione, processo che è possibile descrivere come una forma di ‘ecfrasi inversa’: la trasformazione di storie, in cui solitamente il testo ha un ruolo preponderante, in pure sequenze visive.

Va altresì notato che anche lo stesso processo di produzione del fumetto implichi, in qualche modo, una forma di ‘ecfrasi inversa’: il disegnatore, infatti, si trova a dover tradurre in forma visiva le direttive narrative fornite dallo sceneggiatore, operando una codifica dal linguaggio verbale a quello iconico.

Similmente anche l'atto di lettura del fumetto, traducendo una sequenza di immagini in una narrazione coerente nella propria mente, mette in atto una interpretazione e verbalizzazione interiore, simile all'esperienza di chi legge un'ecfrasi e visualizza l'opera descritta.

Woodcut novel, le prime narrazioni mute

L'idea di impiegare sequenze di immagini per scopi narrativi vanta una lunga tradizione nella storia della civiltà occidentale, esprimendosi in esempi illustri che spaziano dalla Colonna

Traiana (II secolo) all'Arazzo di Bayeux (XI secolo), fino alle incisioni settecentesche di William Hogarth, indicato da Andrea Tosti come un precursore del fumetto moderno [Tosti 2016]. La pratica di affiancare poi elementi figurativi e testuali non rappresenta una novità storica; come evidenzia Eisner (1997), tentativi di giustapposizione sono rintracciabili fin dalle epoche più remote, come nel caso dei geroglifici o dell'uso medievale di iscrizioni riportanti i dialoghi attribuiti ai personaggi raffigurati nelle opere pittoriche (fig. 1). Dal XVII fino al XIX secolo, la narrazione per immagini si sviluppa grazie alla diffusione della

Fig. 1. *Breviculus* di Thomas le Myésier, 1320-21. Codice realizzato per divulgare il pensiero del teologo Ramon Llull presso la corte reale francese. Le tavole presentano filatteri che riportano i discorsi e sono inseriti all'interno del riquadro dell'immagine. Da: <https://www.iltascabile.com/linguaggi/un-visibile-parlare/>.



stampa, che ne agevola la circolazione a tutti i livelli della società, e alla nascita della satira politica. Artisti come Rodolphe Töpffer (1799-1846), con le sue *Histoires en estampes* (Storie in stampa), Gustave Doré (1832-1883) o Cham (pseudonimo di Charles Amédée de Noé, 1818-1879) pongono le basi per il fumetto moderno, sperimentando con le sequenze di immagini la narrazione visiva [Barbieri 2024; Tosti 2016].

Nell'ambito più specifico del fumetto muto, è possibile delineare una sua cronologia a partire dai cosiddetti *Woodcut novels* o 'romanzi in xilografie'. Nel 1918, Frans Masereel (1889-1972) pubblicò *Images de la passion d'un homme*, considerato uno dei primissimi esempi. Questo genere narrativo si basa unicamente su immagini incise nel legno ed ebbe una certa diffusione fino agli anni Cinquanta del Novecento. Tra i principali artisti di *woodcut novel* si ricordano, oltre a Masereel stesso (1889-1972), anche Lynd Ward (1905-1995), Otto Nückel (1888-1955), Helena Bochořáková-Dittrichová (1894-1980) e Giacomo Patri (1898-1978). Caratteristica fondamentale di questi romanzi è l'assenza di testo: la storia è raccontata esclusivamente attraverso una sequenza di illustrazioni a piena pagina, realizzate con la tecnica xilografica, una tecnica di stampa in rilievo che consiste nel rimuovere dal legno le parti che non devono essere inchiostrate, lasciando in rilievo quelle che stamperanno l'immagine. I *woodcut novel* spesso rappresentano situazioni di emarginazione e difficoltà nelle città, dove le vicende individuali sono mostrate sia come storie personali sia come rappresentazioni di problemi più ampi. Nell'opera di Masereel, ogni immagine è ricca di simboli e segni che forniscono informazioni e guidano l'interpretazione del lettore, creando narrazioni intense e drammatiche attraverso immagini potenti e evocative (fig. 2). Nei romanzi in immagini di Ward invece, incisore che influenzerà fortemente i lavori di autori come Eisner, Art Spiegelman o Eric Drooker, vengono introdotte alcune variazioni: l'autore elimina i bordi dalle illustrazioni, utilizza l'inchiostro arancione con funzione diegetica (per raccontare il mondo interiore del protagonista) e, in modo limitato, inserisce del testo ad esempio su cartelli [Natali 2020], utilizzando



Fig. 2. Alcune tavole tratte da *Images de la passion d'un homme*, Frank Massereel, 1918, uno dei primi esempi di *woodcut novel*. Da: <https://theanarchistlibrary.org/library/frans-masereel-25-images-of-a-man-s-passion>.

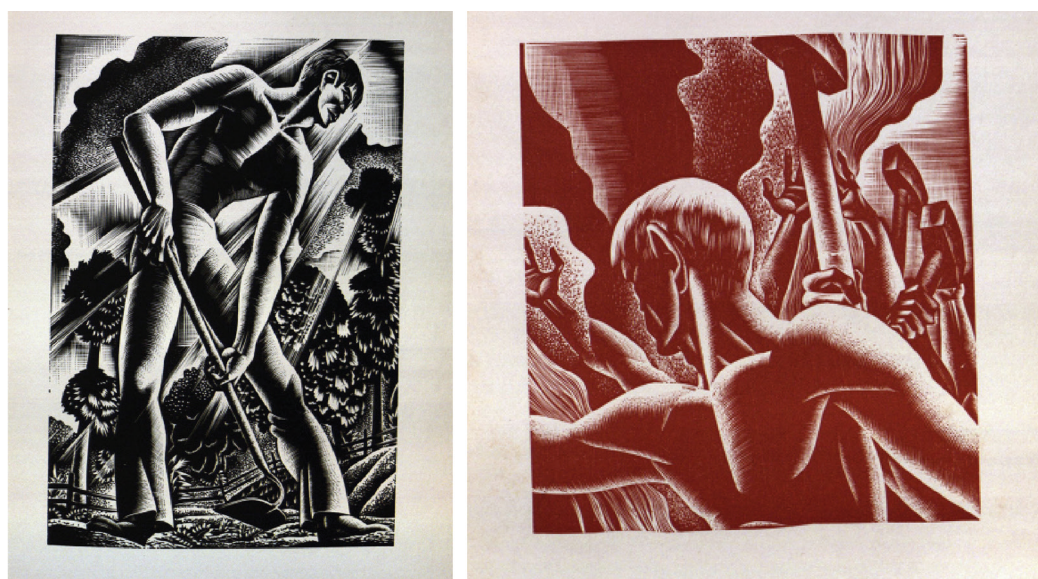


Fig. 3. Due tavole dall'opera *Pilgrimage* di Lynd Ward, 1932. I disegni utilizzano il colore in forma diegetica: le tavole in bianco e nero raccontano il mondo reale, quelle colorate in bianco e rosso presentano i pensieri interiori del protagonista. Da: <https://library.missouri.edu/news/special-collections/wild-pilgrimage-lynd-wards-1930s-graphic-novel>.

la tecnica del *woodcut* per creare atmosfere cupe e suggestive, esplorando temi sociali e psicologici (fig. 3).

Sebbene questa tipologia editoriale abbia contribuito all'evoluzione del racconto visivo, esiste una differenza sostanziale tra queste prime forme di narrazione per immagini e il fumetto muto, che risiede nell'adozione della vignetta come unità narrativa all'interno di una sequenza strutturata. Mentre il *woodcut novel* dispiega la sua narrazione attraverso singole immagini, la cui successione pagina per pagina delinea il racconto, il fumetto muto sfrutta la compresenza di molteplici istanti narrativi all'interno di una singola tavola, organizzati in vignette, in cui anche il *layout* della pagina ha un ruolo diegetico. Tale transizione segna il passaggio da una narrazione per immagini di tipo seriale a una narrazione per immagini di tipo sequenziale, che come detto è tra le caratteristiche distintive del fumetto.

Le strategie narrative nei fumetti senza parole

Nel contesto del fumetto, l'atto di lettura non si limita alla sola osservazione delle immagini. Dato che ogni vignetta contribuisce alla costruzione del discorso narrativo, la visione delle immagini implica necessariamente un processo di lettura interpretativa [Groensteen 2012]. Come afferma Barbieri "ciascuna immagine chiede infatti di essere guardata, ma con uno sguardo rapido che ne colga l'essenziale per passare subito alla successiva, e così via sino alla fine. L'effetto complessivo di questa serie di sguardi è però quello, continuo e ritmato, di un leggere" [Barbieri 2011, p.96]. Perfino Rodolphe Töpffer (1799-1846), considerato il primo vero autore di fumetti in senso moderno, nel suo saggio di fisiognomica, il primo che si occupasse dell'argomento, nel definire il fumetto affermò che si trattava di una "invenzione totale di un fatto per cui singole parti disegnate, messe una accanto all'altra, rappresentano un tutto" [girodivite.it].

Nella lettura di immagini sequenziali, la percezione di ogni singola immagine è generalmente rapida, poiché il significato risiede nella relazione tra le immagini stesse. Si può anche affermare che l'efficacia di una singola vignetta è direttamente proporzionale alla sua immediatezza di comprensione: l'attenzione del lettore è focalizzata sulla comprensione della sequenza e un'eccessiva concentrazione su una singola vignetta può compromettere la fluidità della lettura.

Tuttavia, la decodifica visiva non sempre si traduce in una lettura istantanea. In alcuni casi, l'immagine richiede un'osservazione più approfondita della sua composizione complessiva. Questo è evidente, ad esempio, nelle tavole di Winsor McCay, il quale manipola la figurazione d'insieme per generare effetti visivi di notevole impatto o nel lavoro di Gianni De Luca

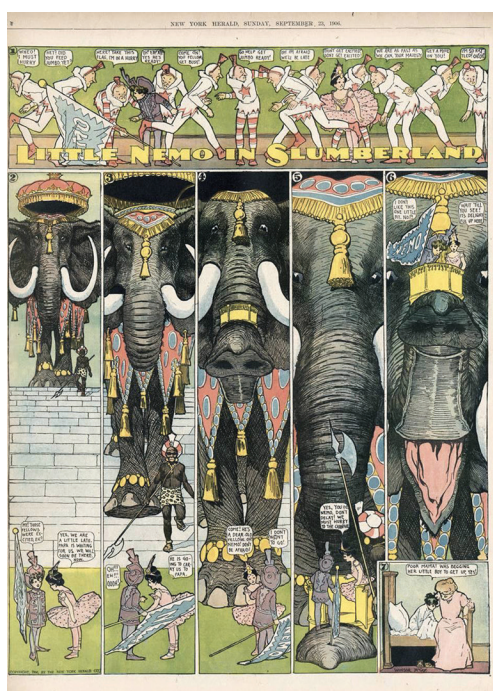


Fig. 4. A sinistra una tavola di *Little Nemo in Slumberland* di McCay, 1905. Da: <https://13thdimension.com/13-gorgeous-little-nemo-strips-a-winsor-mccay-birthday-celebration/> consultato il 25.02.25. A destra una tavola tratta da *Shakespeare a fumetti* di De Luca, 1977. Da: <https://www.glamazonia.it/old/articoli/deluca/deluca.htm>.



nelle sue riduzioni a fumetti di Shakespeare, dove la composizione visiva cerca di mettere in scena l'unitarietà del fatto teatrale [Barbieri 2017] (fig. 4).

Va inoltre evidenziato che, nonostante la frequente associazione del fumetto muto con opere destinate all'infanzia, l'assenza di testo non implica affatto una semplificazione dei contenuti. Come affermato da Art Spiegelman, creatore del celebre *Maus*, fumetto che racconta l'esperienza del padre dell'autore – ebreo nella Polonia della seconda guerra mondiale – il linguaggio del fumetto muto si manifesta nella mente del lettore, piuttosto che

essere esplicitamente presente sulla tavola [Backlund 2014], il suo ruolo si intensifica, trasformandosi in un co-creatore della narrazione. Come sottolinea Daniele Barbieri [2017], il lettore è chiamato a descrivere a se stesso i fatti, interpretando attivamente le immagini. Nel considerare l'ecfrasi come testo descrittivo di immagini, il fumetto muto può essere inteso, provando a ribaltare il punto di vista, come una sequenza di immagini descrittive di testi riguardanti azioni, storie ed emozioni. Le immagini, in questo contesto, non sono subordinate al testo, ma diventano il linguaggio narrativo essenziale, sostituendo le funzioni descrittive e narrative tipiche della parola scritta.

È possibile identificare alcune specifiche modalità narrative all'interno della grammatica visiva e del linguaggio grafico che contribuiscono alla costruzione del significato e allo sviluppo della storia, anche in assenza di testo scritto. Come nota Umberto Eco, i fumetti nel corso del Novecento "hanno elaborato una semantica e, se la parola non apparirà esagerata, gli elementi di una estetica" [Eco 1963, p. 14] e che, come suggerisce Barbieri [2017], possono essere segni di 'disegno', di 'tempo' o di 'scrittura'. Questi elementi hanno un ruolo particolare nel fumetto muto, in cui l'assenza dell'apparato testuale conferisce alle immagini una maggiore responsabilità narrativa.

La costruzione grafico-compositiva della pagina è il primo elemento con cui il lettore si confronta nello sfogliare le pagine. Questa costruzione si compone di vignette, unità minime del racconto, cornici che inquadrano gli eventi e li inseriscono nel flusso della narrazione [Eisner 2024]. Tuttavia, affinché la disposizione delle vignette possa effettivamente generare una narrazione, è fondamentale che l'organizzazione della sua struttura mantenga una coerenza tra gli elementi visivi che costituiscono ciascuna unità narrativa, le vignette, e le informazioni che esse veicolano [Lo Turco 2020]. La vignetta, il suo aspetto e le modalità con cui le singole cornici vengono inserite all'interno della tavola/pagina, concorrono a dettare sia il ritmo di lettura – inteso come la ricorrenza di uno schema, una successione degli

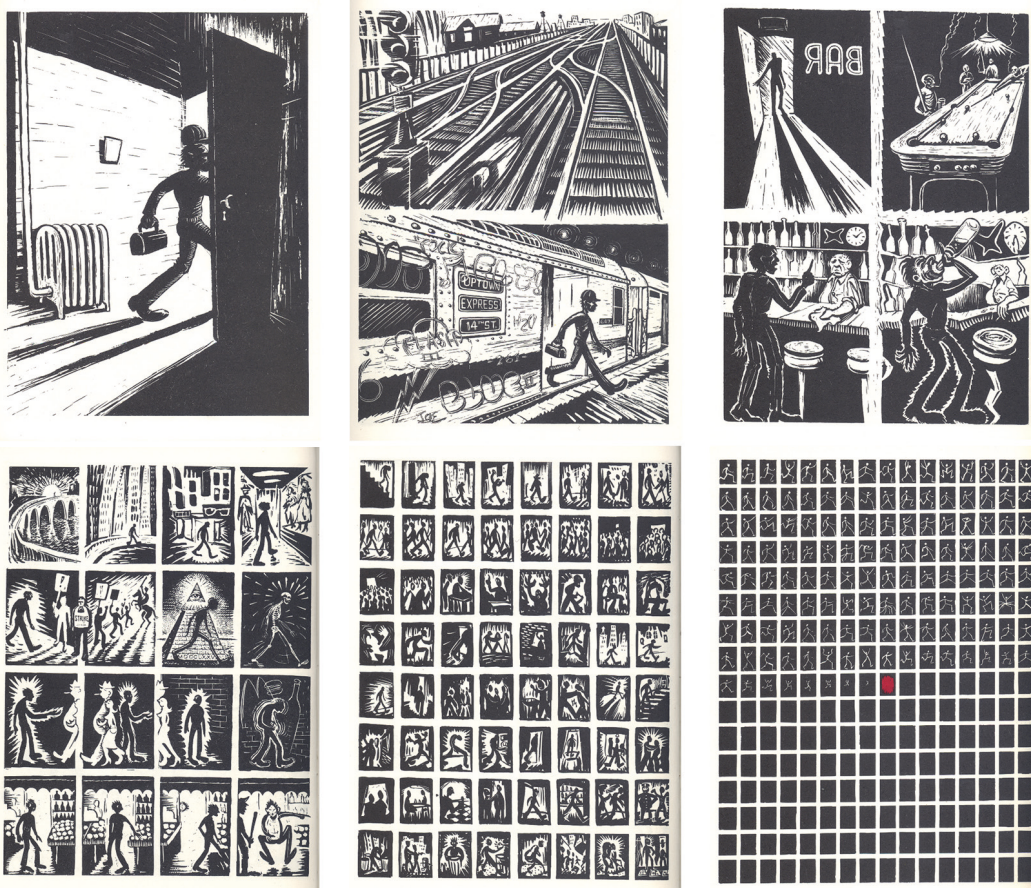
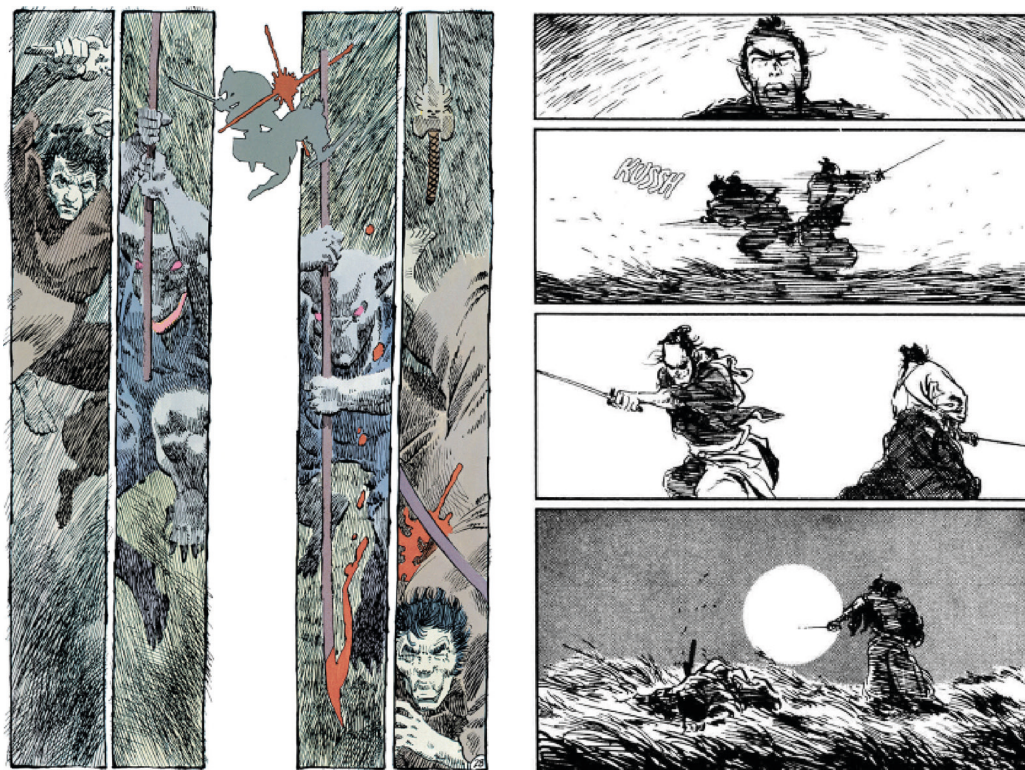


Fig. 5. Alcune tavole del racconto *Home of Flood!* *A Novel in pictures*, Eric Drooker, 1958. Il libro racconta la disperazione del protagonista tramite anche la scansione vignette che si riducono fino a diventare una serie di riquadri neri, simboli di un'oscurità interiore senza speranza. Da: <https://archive.org/details/floodnovelinpict-0000droo/page/n107/mode/2up>.

Fig. 6. A sinistra, vignette a sviluppo verticale, tavola tratta dal primo numero di *Ronin* di Frank Miller, 1983. Da: <https://rb.gy/sm5v86> consultato il 25.02.25; a destra, vignette a sviluppo orizzontale tratte dal manga *Lone wolf & cub* di Kazuo Koike e Goseki Kojima, 1970. Da: <https://rb.gy/b6pkpc>.



eventi – sia la dinamicità o il tono del racconto (fig. 5). Un esempio può essere rappresentato dalle vignette a sviluppo verticale che impongono all'occhio un movimento 'innaturale' e concitato che deve seguire quasi contemporaneamente sia la lettura verticale delle cornici che quella orizzontale delle azioni, sensazione diversa rispetto a una successione di ampi riquadri orizzontali che permettono una lettura più contemplativa (fig. 6). Questa griglia viene percepita come una struttura unica che costruisce un particolare percorso di lettura, una "architettura che permette di scandire la narrazione grafica, creare il tempo narrativo dilatandolo, fermandolo o restituendo l'idea del suo passaggio" [Tosti 2016, p. 298].

La struttura della griglia non si limita solo alle immagini incorniciate ma include anche gli spazi vuoti che le separano. Questi spazi, detti *gutter*, hanno un ruolo diegetico: ampi o stretti possono indicare un salto temporale, un cambio di scena, un'azione continua o un momento di tensione e consentono una transizione tra i momenti del racconto. Il lettore partecipa attivamente alla narrazione, collegando le immagini sequenziali per ricostruire la storia. L'uso sapiente dello spazio bianco, insieme con il processo di *closure*, descritto da McCloud come ciò che permette di riempire i vuoti tra le vignette, interpretando il tempo, le azioni e le emozioni [McCloud 2022], e con l'utilizzo delle transizioni, ovvero le modalità con cui si applica la *closure*, invita il lettore a colmare le lacune narrative, ricostruendo attivamente il racconto (fig. 7). Barbieri sottolinea che "nel fumetto il guardare è sì finalizzato al leggere, ma questo leggere non è quello della scrittura, omogeneo come un respiro. Si tratta di un leggere più irregolare, in cui la sospensione del respiro assume un ruolo che può essere utilizzato per finalità narrative. La modulazione del guardare, nel fumetto, diventa un modo per sottolineare, distinguere, punteggiare l'andamento del racconto" [Barbieri 2011, p. 102].

Anche lo stile del disegno usato dall'autore ha un ruolo importante nel definire l'atmosfera della storia. McCloud ha proposto un modello che mostra come, passando da disegni molto realistici a disegni più semplici i personaggi diventano più caricaturali [McCloud 2022, pp. 60, 61]. Lo stile scelto influenza quindi il tono della narrazione, anche se non si può parlare di una regola fissa. Esempiare il caso di *Maus* di Spiegelmann capace di creare delle dissonanze giocando proprio sul registro visivo – l'utilizzo di personaggi trasformati

Fig. 7 Tavola tratta dalla storia muta *Mickey Keaton e il Kolossal pericoloso* in *Topolino* n. 3245 del 31 gennaio 2018. Il racconto si rende leggibile mediante effetti di movimento, chiusure e transizioni da-azione-ad-azione e da-scena-a-scena.



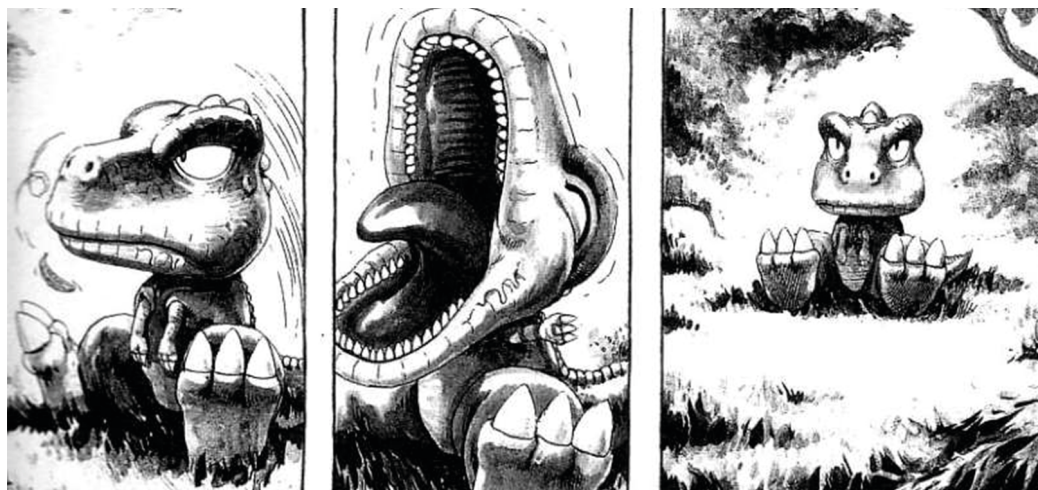
Fig. 8. Tavola tratta da *Love - Le tigre di Brémaud* e Bertolucci, 2011.

separazione e migrazione (fig. 9), sia che si tratti di animali, come nel caso di *Gon*, fumetto di Masashi Tanaka in cui, come sottolinea Ettore Gabrielli, "non ci sarebbe nessuno stupore vedere i disegni di Tanaka illustrare una enciclopedia del mondo animale e vegetale non fosse per gli sguardi, per le espressioni di stupore, paura, rabbia o incredulità, che di fronte al tornado Gon anche gli animali sono costretti ad assumere." [Gabrielli 2017] (fig. 10). Come sintetizza Zagaglia, "tutta la pagina contribuisce ad aggiungere complessità narrativa [...] approfittando di una comprensione condivisa dei codici visivi con il pubblico, gli artisti comunicano le emozioni attraverso un'attenta scelta di linee, ombre, colori, forme, spazi,



Fig. 9. Tavola tratta da *L'Approdo* di Shaun Tan, 2016. Da: <https://www.lospaziobianco.it/approdo/>.

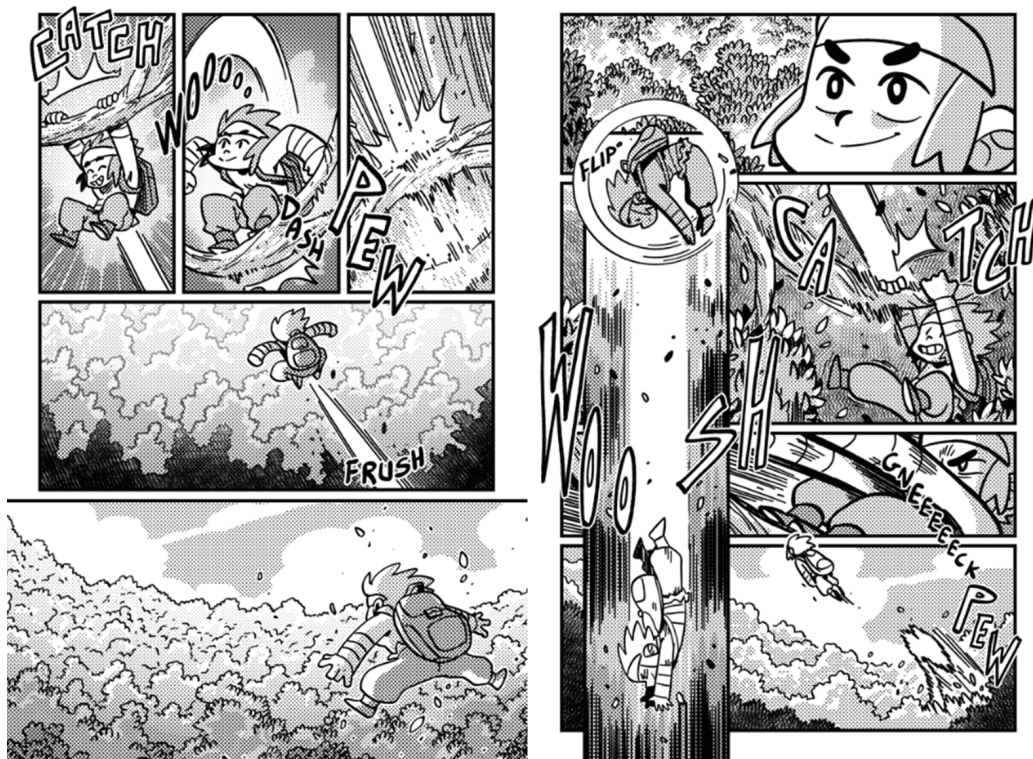
Fig. 10. Dettaglio di una tavola tratta da *Gon* di Masashi Tanaka, 1991.



in gatti e topi per raccontare una testimonianza sull'olocausto – che amplifica il significato dell'opera.

A livello di segno grafico, le linee cinetiche e i segni di movimento, insieme alle posizioni del corpo dei personaggi, comunicano staticità o dinamicità e contribuiscono a dare vita alla narrazione visiva guidando la percezione del lettore; un esempio affascinante lo si può ritrovare nella serie *Love* di Frédéric Brrémaud e Federico Bertolucci, *graphic novel* autoconclusivi nei quali gli autori raccontano spaccati della vita animale (fig. 8). Allo stesso modo i dettagli – determinati oggetti, le espressioni facciali, gli sguardi o il linguaggio del corpo – si possono sostituire ai dialoghi verbali veicolando emozioni e intenzioni non dette, sia che si tratti di persone, come in *L'Approdo* di Shaun Tan, che racconta una storia di

Fig. 11. Tavola tratta da *Paradise* di Dado (Davide Caporali), 2023. Linee cinetiche, onomatopee, griglie scomposte accompagnano la narrazione di questa storia estremamente dinamica che racconta l'avventura di un giovane ragazzo in un mondo post apocalittico. Da: <https://www.lospaziobianco.it/paradise-il-fumetto-muto-di-dado/>.



angoli, distanze, cornici e simboli" [Zagaglia 2020, p.22]. Infine anche la rappresentazione dei suoni, pur in assenza di parole, avviene attraverso convenzioni onomatopeiche standardizzate che contribuiscono alla comprensione narrativa e al coinvolgimento del lettore nella storia (fig. I I).

Conclusioni

Il fumetto muto si configura quindi come un linguaggio narrativo autonomo e complesso, fondato su una grammatica visiva sofisticata. L'analisi effettuata ha voluto proporre un ribaltamento del concetto di ecfrasi, trasformando la sequenza di immagini in un atto descrittivo di azioni, emozioni e narrazioni. Il fumetto si distingue inoltre come un medium narrativo estremamente potente, capace di superare le barriere linguistiche e di coinvolgere il lettore in un'esperienza di lettura profondamente immersiva. La sua essenza risiede nella capacità di affidare la narrazione al linguaggio visivo, sfruttando ogni elemento grafico e compositivo per comunicare emozioni, azioni e concetti complessi. Questo approccio richiede una partecipazione attiva da parte del lettore, che è chiamato a interpretare le immagini e a costruire il significato attraverso un processo di *closure*. In questo modo, il fumetto muto non solo dimostra la versatilità e la ricchezza del linguaggio visivo, ma ridefinisce anche il ruolo del lettore, trasformandolo in un co-creatore della storia.

Riferimenti bibliografici

- Backlund, H. (2014). *The Silent Treatment*. <https://www.theparisreview.org/blog/2014/02/13/the-silent-treatment/>.
- Barbieri, D. (2011). *Guardare e Leggere*. Roma: Carocci.
- Barbieri, D. (2017). *Semiotica del fumetto*. Roma: Carocci.
- Barbieri, D. (2024). *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci.
- Calabrese, S., Zagaglia, E. (2017). *Cos'è il Graphic Novel*. Roma: Carocci.
- Cicalò, E. (2022). War and Peace between Words and Pictures. The Picturebooks as Neutral Ground for the Dialectics between Graphic and Verbal Languages. In *Img journal*, 7, pp. 74-99.
- Couperie, P. (1968). *A history of the comics strip*. New York: Crown Publishers.
- Eco, U. (1963). Fumetti e cultura. In *Rivista Italsider*, 3, pp. 12-17.
- Eco, U. (1977). *Apocalittici e Integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Milano: Bompiani.
- Eisner, W. (1997). *Fumetti e arte sequenziale*. Torino: Vittorio Pavese Productions.
- Eisner, W. (2024). *L'arte del fumetto. Regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori*. Milano: Rizzoli BUR.
- Gabrielli, E. (2017). *Gon di Masashi Tanaka: altro che Jurassic Park*. <https://www.lospaziobianco.it/gon-jurassic-park/>.
- Groensteen, T. (2012). *Il sistema Fumetto*. Genova: Proglo Edizioni.
- Girodivite.it, *Il fumetto dalle origini al primo Novecento*. In <https://www.girodivite.it/antenati/xxIsec/fumettoI.htm>.
- Lo Turco, M. (2020). Graphic novel: analisi critica e imitazioni intermediali dalla carta alla pellicola. In E. Cicalò, I. Trizio (Eds.), *Linguaggi grafici. Illustrazione*, pp. 98-119. Alghero: Publica.
- McCloud, S. (2022). *Capire, fare e reinventare il fumetto*. Milano: Bao Publishing.
- Natali, I. (2020). Dal woodcut novel al graphic novel. In E. Bacchereti, F. Fastelli, D. Salvadori (Eds.), *Il Graphic Novel, un crossover per la modernità*. Firenze: Firenze University Press.
- Pollicelli, G. (2019). *Un'arte non soltanto sequenziale: proposta per una nuova "definizione" di fumetto*. <https://www.lospaziobianco.it/unarte-non-soltanto-sequenziale-proposta-per-una-nuova-definizione-di-fumetto/>.
- Tosti, A. (2016). *Graphic Novel. Storia e Teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*. Latina: Tunuè.
- Zagaglia, E. (2020). Graphic Novel e neurocognitivism. In E. Bacchereti, F. Fastelli, D. Salvadori (Eds.), *Il Graphic Novel, un crossover per la modernità*. Firenze: Firenze University Press.

Autrice

Alexandra Fusinetti, Università degli Studi di Sassari, amfusinetti@uniss.it

Per citare questo capitolo: Alexandra Fusinetti (2025). Senza parole. L'arte narrativa nel Fumetto Muto. In L. Carlevaris et al. (a cura di), *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Atti del 46° Convegno Internazionale dei Docenti delle discipline della Rappresentazione. Milano: FrancoAngeli, pp. 2793-2816. DOI: 10.3280/oa-1430-c901.

Without Words. The Narrative Art of Wordless Comics

Alexandra Fusinetti

Abstract

The aim of this study is to examine a particular type of comic strip, the so-called 'wordless comic strip', which completely renounces the use of verbal text and entrusts the construction of narrative discourse exclusively to the iconic dimension. The aim is to analyse the ways in which this visual language can configure a narrative, a process that can be described as a form of 'reverse èkphrasis': the transformation of stories, in which text usually plays a predominant role, into purely visual sequences.

Keywords

Wordless comic, visual storytelling, reverse èkphrasis, graphic novel.

Detail of an excerpt from Thierry Martin's *Last Breath*, 2024. A tale of a chase through a snow-covered forest by a man seeking revenge, all told without a single word. From: <https://fumettologica.it/2024/11/ultimo-respiro-thierry-martin-fumetto-renoir/> accessed 25.02.25



Introduction

Visual storytelling is a way of communication that has always been linked to human history, predating the advent of writing and strongly linked to visual experience. From prehistoric cave paintings to the complex iconography of ancient civilisations, the image has played a primary role in the transmission of stories, myths and knowledge, thanks to its immediacy and evocative power [Cicalò 2022]. This type of narrative has the ability to convey a story through a sequence of visual representations, whether static or in motion. It is based on a specific visual grammar that includes elements such as composition, understood as the organisation of elements within a frame, and sequence, or the arrangement of images according to a logical or temporal sequence.

Comics occupy a prominent place in visual storytelling because of their ability to tell stories through a combination of illustration and text. A true narrative language that, through the use of specific codes and conventions, is able to communicate with the reader by describing a story. The debate about what makes comics what they are and how to describe them is far from over.

Definitions of comics are multiple and reflect the different points of view of artists and scholars. Starting with Pierre Couperie (1930-2010), a historian and theorist of comics, who focuses on formal aspects in his analysis, stressing that to speak of comics it is necessary to have fixed, multiple and juxtaposed images, while admitting that this definition could include works such as Trajan's Column [Couperie 1968]; Will Eisner (1917-2005), on the other hand, one of the world's foremost comics writers, defines it as "an artistic and literary form that relies on 'putting together' drawings (or pictures) and words to tell a story" [Eisner 1997, p. 7], while Scott McCloud instead emphasises the sequentiality, already introduced by Eisner, and the aesthetic effect, defining comics as "images and other figures that are juxtaposed in a deliberate sequence for the purpose of conveying information and/or producing an aesthetic response in the reader" [McCloud 2022, p. 17]. According to Pollicelli, "one has comics in the following two circumstances: when, in the absence of text, there is sequentiality of images; and when, in the absence of sequentiality of images, there is text" [Pollicelli 2019]. Finally, for Tosti, "every time one asserts that 'this is what comics is', comics itself proves to be at least something else as well. It is a medium that thrives on contradictions and derives much of its appeal precisely from its resistance to labels" [Tosti 2016, p. 4]. These various definitions highlight commonalities such as the combination of image and text, sequentiality, juxtaposition and communicative purpose, and make it possible to assert that comics are a dynamic and ever-evolving medium, difficult to pigeonhole into a rigid definition, and always creating a narrative that is primarily visual.

The present study aims to examine a particular type of comic strip, the so-called 'wordless comic', which completely avoids the use of verbal text, leaving the construction of narrative discourse exclusively to the iconic dimension. The aim is to analyse the ways in which such a visual language can configure a narrative, a process that can be described as a form of 'reverse *èkphrasis*': the transformation of stories, in which text usually plays a predominant role, into purely visual sequences.

It should also be noted that the very process of producing a comic strip involves a kind of 'reverse *èkphrasis*': the cartoonist is in fact forced to translate the narrative instructions given by the scriptwriter into visual form, carrying out a coding from verbal to iconic language. Similarly, the act of 'reading' comics, by 'translating' a sequence of images into a coherent narrative in the mind, also enacts an internal interpretation and 'verbalisation', similar to the experience of someone reading an *èkphrasis* and 'visualising' the work being described.

Woodcut novels, early wordless narratives

The idea of using sequences of images for narrative purposes has a long tradition in the history of Western civilisation, expressed in illustrious examples ranging from Trajan's Column (2nd century AD) to the Bayeux Tapestry (11th century) to the 18th century engravings of William Hogarth (1697-1764), which Tosti describes as a precursor of modern comics [Tosti 2016].

The practice of juxtaposing figurative and textual elements is not a historical novelty; as Eisner (1997) points out, attempts at juxtaposition can be traced back to the earliest epochs, as in the case of hieroglyphics or the medieval use of inscriptions with dialogues attributed to characters depicted in pictorial works (fig. 1).

From the 17th to the 19th centuries, pictorial narrative developed thanks to the spread of printing, which facilitated its distribution at all levels of society, and the rise of political satire. Artists such as Rodolphe Töpffer (1799-1846) with his "*Histoires en estampes*" (Stories in

Fig. 1. Breviculus of Thomas le Myésier, 1320-21. This is a codex produced to publicize the thought of the theologian Ramon Lull to the French royal court. The plates are characterized by the presence of phylacteries that report the speeches and are inserted within the image frame. From: <https://www.iltascabile.com/linguaggi/un-visibile-parlare/>.



stamps), Gustave Doré (1832-1883) or Cham (pseudonym of Charles Amédée de Noé, 1818-1879) laid the foundations of the modern comic strip, experimenting with sequences of images for visual storytelling [Barbieri 2024; Tosti 2016].

In the more specific field of wordless comics, it is possible to outline its chronology, starting with the so-called woodcut novels.

In 1918, Frans Masereel (1889-1972) published "*Images de la passion d'un homme*", considered one of the very first examples. This narrative genre, based entirely on woodcuts, was popular until the 1950s. Apart from Masereel himself (1889-1972), the leading artists of woodcut novels include Lynd Ward (1905-1995), Otto Nückel (1888-1955), Helena Bochořáková-Dittrichová (1894-1980) and Giacomo Patri (1898-1978). A key feature of these novels is the absence of text: the story is told exclusively through a series of full-page illustrations produced using the xylographic technique, a relief printing technique in which the parts of the woodcut that are not to be coloured are removed, leaving the parts that are to be printed in relief. Woodcut novels often depict situations of urban marginalisation and deprivation, where individual stories are presented both as personal histories and as representations of larger issues. In Masereel's work, each image is rich with symbols and signs that provide information and guide the reader's interpretation, creating intense and dramatic narratives through powerful and evocative imagery (fig. 2). In the graphic novels of Ward, an engraver who would strongly influence the work of authors such as Eisner, Art Spiegelman or Eric Drooker, some variations are introduced: the author eliminates the borders of the illustrations, uses orange ink with a diegetic function (to narrate the protagonist's inner world) and, in a limited way, inserts text, for example on signs [Natali 2020], using the woodcut technique to create dark and evocative atmospheres, exploring social and psychological themes (fig. 3).

Although this publishing typology contributed to the development of visual storytelling, there is a major difference between these early forms of pictorial narrative and the silent comic strip, which is the adoption of the vignette as a narrative unit within a structured sequence.



Fig. 2. Some plates from *Images de la passion d'un homme*, Frank Massereel, 1918, one of the earliest examples of the woodcut novel. From: <https://theanarchistlibrary.org/library/frank-massereel-25-images-of-a-man-s-passion> consulted on 25.02.25

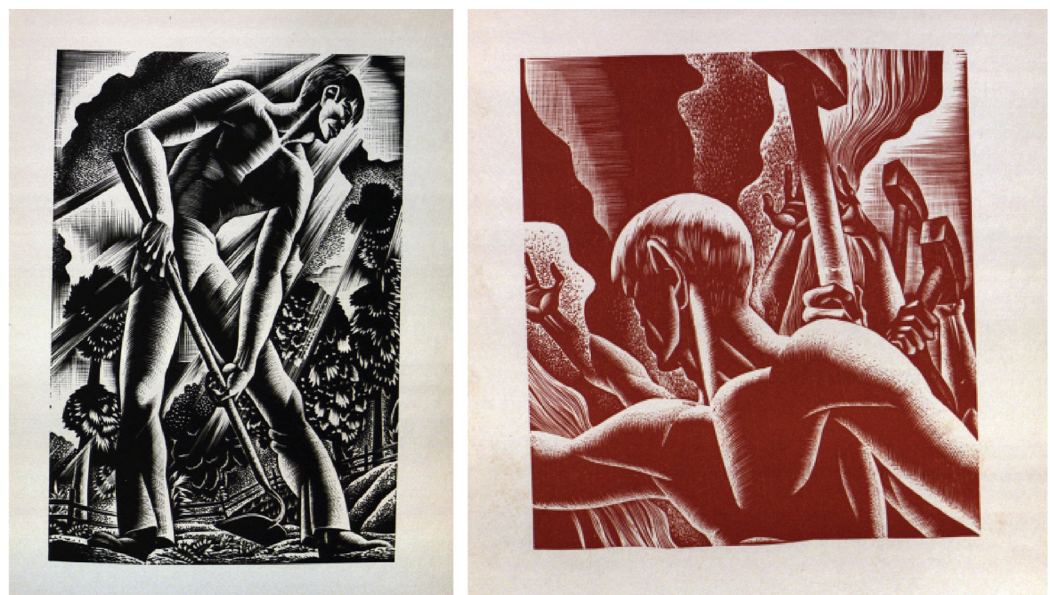


Fig. 3. Two plates from the work *Wild Pilgrimage* by Lynd Ward, 1932. The drawings use color in a diegetic form: the black-and-white plates narrate the real world, the red-and-white colored ones present the protagonist's inner thoughts. From: <https://library.missouri.edu/news/special-collections/wild-pilgrimage-lynd-wards-1930s-graphic-novel> accessed on 25.02.25

Whereas the woodcut novel unfolds its narrative through individual images whose page-by-page sequence outlines the story, the silent comic exploits the co-presence of multiple narrative moments within a single panel, organised into vignettes, in which the page layout also plays a diegetic role. This transition marks the shift from serial to sequential image-based storytelling, which, as mentioned, is one of the defining characteristics of comics.

Narrative strategies in wordless comics

In the context of comics, the act of reading is not limited to the mere observation of images. As each vignette contributes to the construction of the narrative discourse, to view the images necessarily involves a process of interpretive reading [Groensteen 2012]. As Barbieri states, "each image begs to be looked at, but with a quick glance that

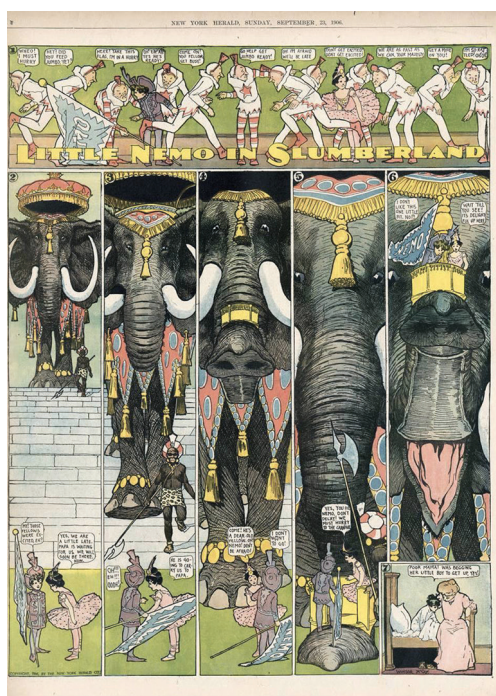
captures the essential in order to move immediately to the next, and so on to the end. The overall effect of this series of glances, however, is that of continuous and rhythmic reading" [Barbieri 2011, p.96]. Even Rodolphe Töpffer (1799-1846), considered the first true author of comic strips in the modern sense, in his essay on physiognomy, the first to deal with the subject, stated in defining the comic strip that it is a "total invention of a fact, in which individual drawn parts, placed side by side, represent a whole" [girodivite.it].

When reading sequential images, the perception of each individual image is generally rapid, as the meaning lies in the relationship between the images themselves. It can also be argued that the effectiveness of a single vignette is directly proportional to its immediacy of comprehension: the reader's attention is focused on understanding the sequence, and too much concentration on a single vignette can impair the fluidity of reading.

However, visual decoding does not always lead to immediate reading. In some cases, the image requires a closer look at its overall composition. This is evident, for example, in the plates of Winsor McCay, who manipulates the overall figuration to create striking visual effects, or in the work of Gianni De Luca in his comic strip reductions of Shakespeare, where the visual composition seeks to 'stage' the unity of the theatrical fact [Barbieri 2017] (fig. 4).

It should also be noted that, despite the frequent association of wordless comics with works intended for children, the absence of text in no way implies a simplification of content. As Art Spiegelman, creator of the famous *Maus* – a comic strip that recounts the experiences of the author's father, a Jew, in Poland during World War II – has stated, the language of silent comics manifests itself in the reader's mind, rather than being explicitly

Fig. 4. At left is a plate of McCay's Little Nemo in Slumberland, 1905. From: <https://13thdimension.com/13-gorgeous-little-nemo-strips-a-winsor-mccay-birthday-celebration/> accessed 02/25/25. At right is a panel from De Luca's comic strip Shakespeare, 1977. From: <https://www.glamazonia.it/old/articoli/deluca/deluca.htm>.



present on the panel [Backlund 2014]. The reader's role is reinforced, transforming him or her into a co-creator of the narrative. As Barbieri [2017] points out, the reader is asked to describe the facts to himself by actively interpreting the images.

If we consider *èkphrasis* as a descriptive text of images, wordless comics can be understood, in an attempt to reverse the point of view, as a sequence of descriptive images of texts about actions, stories and emotions. In this context, the images are not subordinate

to the text, but become the essential narrative language, replacing the descriptive and narrative functions typical of the written word.

It is possible to identify some specific narrative modes within the visual grammar and graphic language that contribute to the construction of meaning and story development, even in the absence of written text. As Umberto Eco notes, throughout the twentieth century comics have "elaborated a semantics and, if the word does not seem exaggerated, the elements of an aesthetic" [Eco 1963, p.14], and these, as Daniele Barbieri [2017] suggests, can be signs of "drawing", "time" or "writing". These elements play a particular role in silent comics, where the absence of the textual apparatus gives the images a greater 'narrative responsibility'.

The graphic composition of the page is the first element the reader encounters when turning the pages. This construction consists of vignettes, which are minimal units of narrative, frames that frame events and insert them into the flow of the narrative [Eisner 2024]. However, for the arrangement of vignettes to effectively generate a narrative, it is essential that the organisation of its structure maintains coherence between the visual elements that make up each narrative unit, the vignettes, and the information they convey [Lo Turco 2020]. The vignette, its appearance and the way in which the individual images are placed within the board/page help to determine both the rhythm of reading – understood as the repetition of a pattern, a sequence of events – and the dynamism or tone of the narrative (fig. 5). An example of this can be seen in vertically developed vignettes, which impose an 'unnatural' movement on the eye, which has to follow almost simultaneously both the vertical reading of the frames and the horizontal reading of the actions, a different sensation from a succession of wide horizontal frames, which allow a more contemplative reading (fig. 6). This grid is perceived as a unique structure that constructs a specific reading path, an "architecture that allows to scan the graphic narrative,

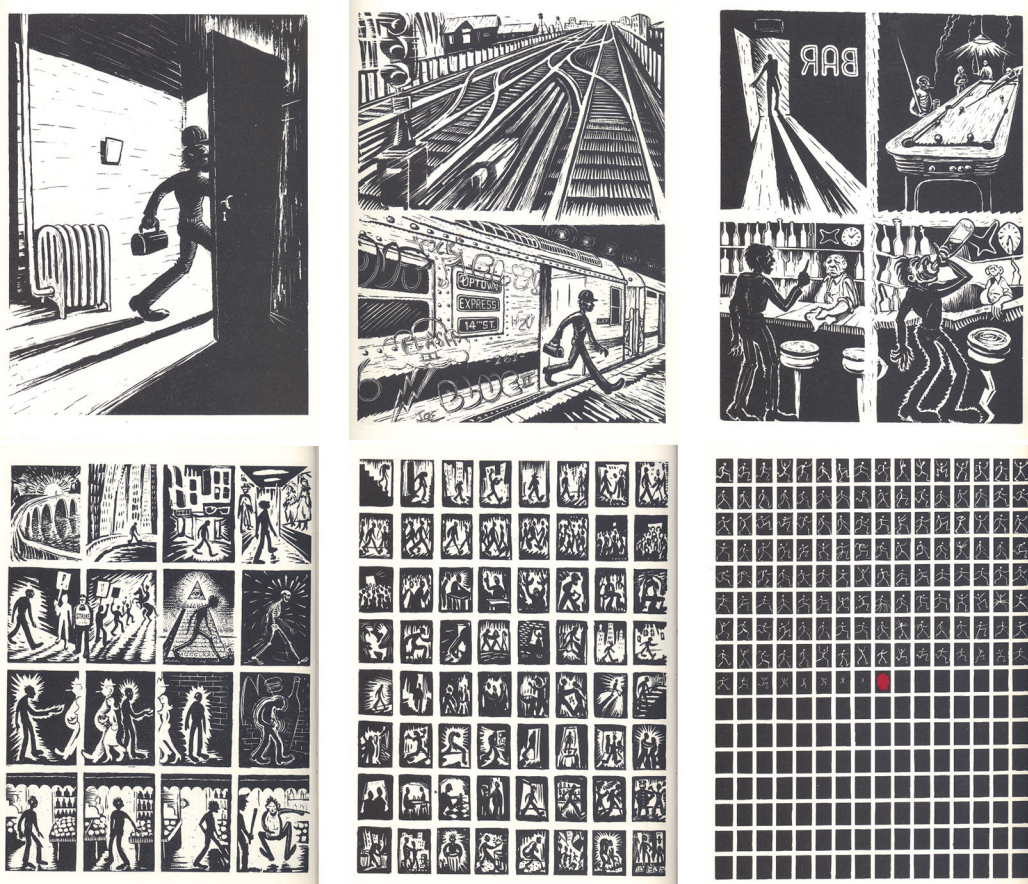
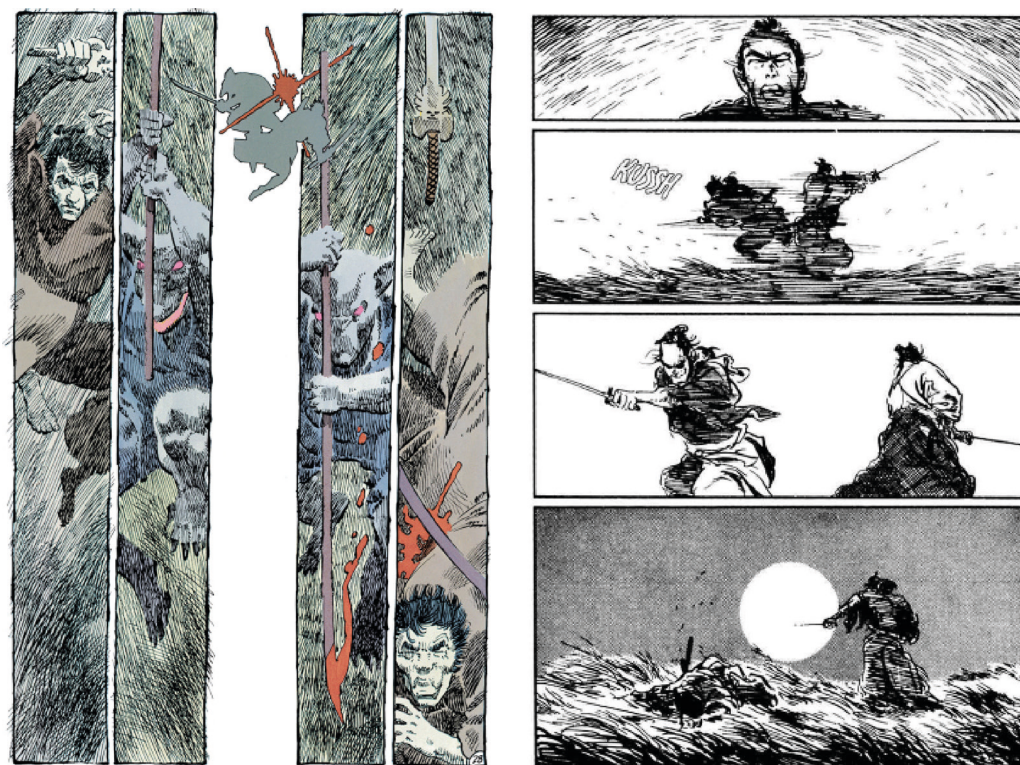


Fig. 5. Some plates from the short story Home contained in Flood! A Novel in pictures, Eric Drooker, 1958. The book collects 3 silent comic strips set in New York City. The protagonist's progressive despair is represented visually through smaller and smaller, darker vignettes that shrink to a series of black boxes, symbols of a hopeless inner darkness. From: <https://archive.org/details/floodnovelin/pict0000droo/page/n107/mode/2up>.

Fig. 6. Left, verticlae development vignettes, panel from the first issue of Frank Miller's *Ronin*, 1983. From: <https://rb.gy/sm5v86> accessed 25.02.25; Right, horizontally unfolding vignettes from the manga *Lone wolf & cub* by Kazuo Koike and Goseki Kojima, 1970. From: <https://rb.gy/b6pkpc>.



to create narrative time by extending it, stopping it or recovering the idea of its passage" [Tosti 2016, p. 298].

The grid structure is not limited to the framed images, but also includes the spaces between them. These spaces, called gutters, play a diegetic role: wide or narrow, they can indicate a temporal leap, a change of scene, a continuous action or a moment of tension, allowing a transition between moments in the story. The reader becomes an active participant in the narrative, connecting successive images to reconstruct the story. The skillful use of white space, together with the process of closure –described by McCloud as that which allows the gaps between vignettes to be filled by interpreting time, action and emotion [McCloud 2022]–, and with the use of transitions –i.e. the ways in which closure is applied–, invites the reader to fill in narrative gaps and actively reconstruct the story (fig. 7). Barbieri points out that "in comics, looking is indeed aimed at reading, but this reading is not that of writing, homogeneous as a breath. It is a more irregular reading, in which the suspension of breath takes on a role that can be used for narrative purposes. The modulation of looking in comics becomes a way of emphasising, distinguishing, punctuating the course of the story" [Barbieri, 2011, p. 102].

The drawing style used by the author also plays an important role in defining the atmosphere of the story. McCloud has proposed a model that shows how, by moving from very realistic drawings to simpler drawings, the characters become more caricatured [McCloud 2022, pp. 60-61]. The style chosen thus influences the tone of the narrative, although there is no hard and fast rule. The case of Spiegelmann's *Maus* is exemplary in that it is able to create dissonances by playing precisely with the visual register –the use of characters transformed into cats and mice to tell a story about the Holocaust– which reinforces the meaning of the work.

At the level of the graphic sign, kinetic lines and signs of movement, together with the body positions of the characters, communicate static or dynamic and help to bring the visual narrative to life by guiding the reader's perception; a fascinating example is Frédéric Brrémaud and Federico Bertolucci's *Love* series, self-contained graphic novels in which the authors narrate slices of animal life (fig. 8). Similarly, details –specific objects, facial

Fig. 7 Table from the silent story "Mickey Keaton and the Dangerous Kolossal" in Mickey Mouse No. 3245, January 31, 2018. The story is made readable through motion effects, closures, and action-to-action and scene-to-scene transitions.



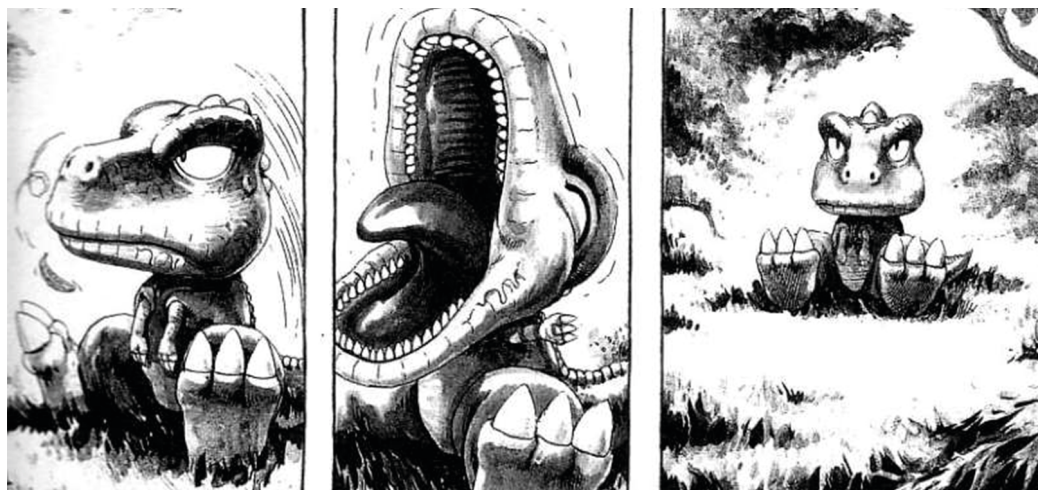
Fig. 8. Table taken from Love - The Tiger by Br  maud and Bertolucci, 2011.





Fig. 9. Table taken from
The Landing by Shaun
Tan, 2016. From: [https://
www.lospaziobianco.it/
approdo/](https://www.lospaziobianco.it/approdo/).

Fig. 10. Detail of a panel taken from *Gon* by Masashi Tanaka, 1991.



expressions, glances or body language— can replace verbal dialogue by conveying unspoken emotions and intentions, whether about people, as in Shaun Tan's *The Arrival*, which tells a story of separation and migration (fig. 9), or animals, as in the case of *Gon*, a comic strip by Masashi Tanaka in which, as Ettore Gabrielli points out, "one would not be surprised to see Tanaka's drawings illustrating an encyclopaedia of the animal and plant world, were it not for the looks, the expressions of astonishment, fear, anger or disbelief that even the animals are forced to adopt in the face of Gon's tornado". [Gabrielli 2017] (fig. 10).

As Zagaglia summarises, "the whole page contributes to the narrative complexity [...] taking advantage of a shared understanding of visual codes with the audience, artists

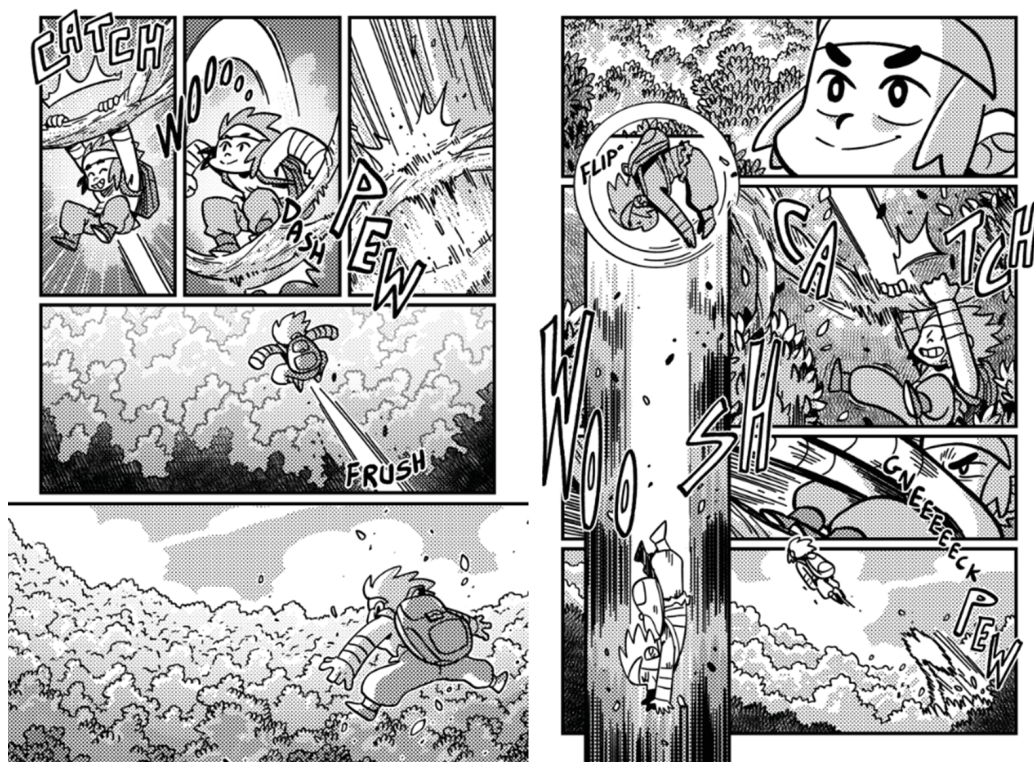


Fig. 11. Board from *Paradise* by Dado (Davide Caporali), 2023. Kinetic lines, onomatopoeias, and decomposed grids accompany the narrative of this extremely dynamic story about a young boy's adventure in a post-apocalyptic world. From: <https://www.lospaziobianco.it/paradise-il-fumetto-muto-di-dado/>.

communicate emotions through a careful choice of lines, shadows, colours, shapes, spaces, angles, distances, frames and symbols" [Zagaglia 2020, p.22].

Finally, the representation of sound, even in the absence of words, also occurs through standardised onomatopoeic conventions that contribute to narrative understanding and the reader's involvement in the story (fig. 11).

Conclusions

Thus, the silent comic strip is configured as an autonomous and complex narrative language based on a sophisticated visual grammar. The analysis sought to propose a reversal of the concept of *ekphrasis*, transforming the sequence of images into a descriptive act of actions, emotions and narratives. Moreover, comics stands out as an extremely powerful narrative medium, capable of overcoming language barriers and engaging the reader in a deeply immersive reading experience. Its essence lies in its ability to entrust storytelling to visual language, exploiting every graphic and compositional element to communicate complex emotions, actions and concepts. This approach requires active participation by the reader, who is called upon to interpret the images and construct meaning through a process of closure. In this way, silent comics not only demonstrate the versatility and richness of visual language, but also redefine the role of the reader, turning him or her into a co-creator of the story.

Reference List

- Backlund, H. (2014). *The Silent Treatment*. <https://www.theparisreview.org/blog/2014/02/13/the-silent-treatment/>.
- Barbieri, D. (2011). *Guardare e Leggere*. Roma: Carocci.
- Barbieri, D. (2017). *Semiotica del fumetto*. Roma: Carocci.
- Barbieri, D. (2024). *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci.
- Calabrese, S., Zagaglia, E. (2017). *Cos'è il Graphic Novel*. Roma: Carocci.
- Cicalò, E. (2022). War and Peace between Words and Pictures. The Picturebooks as Neutral Ground for the Dialectics between Graphic and Verbal Languages. In *Img journal*, 7, pp. 74-99.
- Couperie, P. (1968). *A history of the comics strip*. New York: Crown Publishers.
- Eco, U. (1963). Fumetti e cultura. In *Rivista Italsider*, 3, pp. 12-17.
- Eco, U. (1977). *Apocalittici e Integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Milano: Bompiani.
- Eisner, W. (1997). *Fumetti e arte sequenziale*. Torino: Vittorio Pavese Productions.
- Eisner, W. (2024). *L'arte del fumetto. Regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori*. Milano: Rizzoli BUR.
- Gabrielli, E. (2017). *Gon di Masashi Tanaka: altro che Jurassic Park*. <https://www.lospaziobianco.it/gon-jurassic-park/>.
- Groensteen, T. (2012). *Il sistema Fumetto*. Genova: Proglo Edizioni.
- Girodivite.it, *Il fumetto dalle origini al primo Novecento*. In <https://www.girodivite.it/antenati/xxIsec/fumettoI.htm>.
- Lo Turco, M. (2020). Graphic novel: analisi critica e imitazioni intermediali dalla carta alla pellicola. In E. Cicalò, I. Trizio (Eds.), *Linguaggi grafici. Illustrazione*, pp. 98-119. Alghero: Publica.
- McCloud, S. (2022). *Capire, fare e reinventare il fumetto*. Milano: Bao Publishing.
- Natali, I. (2020). Dal woodcut novel al graphic novel. In E. Bacchereti, F. Fastelli, D. Salvadori (Eds.), *Il Graphic Novel, un crossover per la modernità*. Firenze: Firenze University Press.
- Pollicelli, G. (2019). *Un'arte non soltanto sequenziale: proposta per una nuova "definizione" di fumetto*. <https://www.lospaziobianco.it/unarte-non-soltanto-sequenziale-proposta-per-una-nuova-definizione-di-fumetto/>.
- Tosti, A. (2016). *Graphic Novel. Storia e Teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*. Latina: Tunuè.
- Zagaglia, E. (2020). Graphic Novel e neurocognitivism. In E. Bacchereti, F. Fastelli, D. Salvadori (Eds.), *Il Graphic Novel, un crossover per la modernità*. Firenze: Firenze University Press.

Author

Alexandra Fusinetti, University of Sassari, amfusinetti@uniss.it

To cite this chapter: Alexandra Fusinetti (2025). Without Words. The Narrative Art of Wordless Comics. In L. Carlevaris et al. (Eds.), *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 2793-2816. DOI: 10.3280/oa-1430-c901.