

il contesto e in particolare altre figure che vi si manifestano, che siano della cornice o di altra specie.

Abbiamo definito l'ethos nucleare che è in causa in ogni figura: indistinzione per le figure della relazione bordo-bordato, movimento centrifugo per lo sconfinamento ecc. Va da sé che sul piano degli effetti esistono affinità tra figure che riguardano campi diversi. Così, a raggiungere l'effetto di esaltazione del bordo possono essere le figure del significante, che sono tanto di aggiunta (iperbole) quanto di soppressione-aggiunta (bordo iconico ostensivo), ma anche le figure della relazione bordo-bordato. L'effetto di cancellazione dell'enunciato rappresentato è suggerito altrettanto bene dai bordi iperbolici (Christo) e dal bordo rappresentato (Pijpers). Otteniamo l'espansione dell'enunciato verso l'esterno con operazioni di soppressione che si producono nei tre campi del contorno (Finlay), del significato del bordo (lo sconfinamento) e del rapporto bordo-bordato (rima). Lungi dal ridurre i fatti a uno schema di scarso interesse, la presa in considerazione dei diversi livelli di pertinenza retorica attira al contrario la nostra attenzione sulla straordinaria ricchezza dei prodotti della comunicazione visiva.

Problemi di una semiotica delle icone visive

di Jean-Marie Klinkenberg

1. Quattro elementi

Questo capitolo¹ affronta il tema delle icone visive. Limitandoci all'accezione più semplice del termine icona, è il senso di questo *visibile* che tenteremo di indagare. Per far questo, cominceremo dalla descrizione della struttura del segno iconico.

Nella nostra prospettiva il segno iconico acquista piena articolazione all'interno di uno schema tetradico che fa intervenire quattro elementi: lo stimolo, il significante, il significato e il referente. Il segno può dunque essere considerato il prodotto di relazioni a due termini tra quattro elementi (vedi Schema ?).

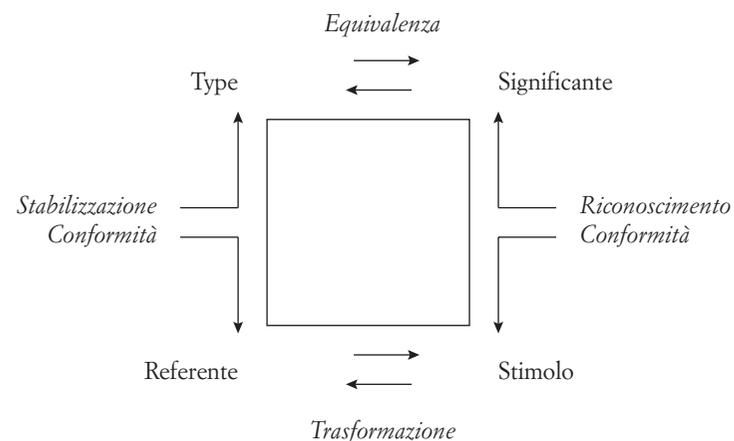


Fig. ***: Struttura del segno iconico

¹ È l'ultima sezione, la più significativa, del *Précis de sémiotique générale* (1992) di Jean-Marie Klinkenberg.

L'originalità di questo sistema consiste nel riuscire a espandere la relazione binaria tra il significante e il significato, relazione assai spesso utilizzata per descrivere il segno iconico ma che ha ingenerato, nel tempo, questioni ancora oggi irrisolte.

I quattro elementi del segno iconico sono: lo stimolo, il significante iconico – nettamente distinto dal significante plastico – il type e il referente. Supereremo le difficoltà di cui sopra mostrando la differenza che esiste tra le ultime due entità, il più delle volte inglobate, senza distinzione, nel concetto di “significato iconico”. Poiché nessuno di questi elementi può essere definito indipendentemente dal rapporto con gli altri, la comprensione di ogni definizione implicherà la rilettura, a posteriori, delle altre. Riguardo alle relazioni, esse conteranno, nelle definizioni che forniremo, tanto quanto gli elementi stessi. Riportate tutte nello schema in alto, queste relazioni sono: la trasformazione, la conformità, il riconoscimento e la stabilizzazione. Saranno oggetto di analisi nel § 2.

1.1. Il referente

Nella nostra concezione, come in altre, il referente è l'oggetto preso in carico dal segno visivo. È l'oggetto inteso non come insieme confuso di stimoli ma come membro di una classe, così come può essere rapportato a un modello. Se ne deduce che se il referente fosse uno stimolo visivo (ma non è necessario: ci si può facilmente creare un'icona di qualcosa che non si è mai visto), si tratterebbe di uno stimolo già semiotizzato.

L'esistenza di questa classe di oggetti è avvalorata dal modello, cioè dall'esistenza del type.

A ogni modo, type e referente restano distinti: il referente è singolare (è un token) e presenta proprietà spaziali (in senso lato, che include anche caratteristiche cromatiche). Il type, dal canto suo, è una classe e presenta proprietà concettuali. Per esempio il referente del segno iconico gatto è un oggetto singolare, del quale posso avere un'esperienza visiva (è grigio e bianco sotto la gola, non molto grosso e con orecchi piuttosto grandi; ha inoltre una ferita dietro la zampa sinistra e si chiama Chipie, nome che però non gli si addice) ma che in quanto oggetto può essere ascritto a una categoria stabile, quella dell'essenza del gatto.

1.2. Lo stimolo

Lo stimolo è il supporto materiale del segno: macchie nere su fondo bianco, masse tridimensionali, tratti, curve. Tutti questi elementi

funzionano qui a prescindere dal fatto che il loro aspetto rinvii a un type. Sdebitandosi dall'onere del rinvio, lo stimolo si trasforma in significativo.

Lo stimolo e il referente sono entrambi attualizzazioni del type e intrattengono tra loro relazioni di trasformazione, come vedremo meglio più avanti. Il disegno di un gatto ha un bel dire a essere molto stilizzato, e solo sommariamente abbozzato, e può farsene un baffo delle osservazioni che circolano riguardo al referente. Nel mio disegno ho trascurato la ferita alla zampa, non sono stato molto bravo a riprodurre le orecchie e non sono stato neanche capace di rendere i grigi: esso è tuttavia conforme ad alcuni tratti dell'idea che mi faccio di un gatto (ha i baffi, una coda...). Posso inoltre spiegare le corrispondenze che esistono tra i baffi disegnati e il referente dei baffi, anche se le due cose non hanno nulla a che vedere l'una con l'altra, essendo i primi fatti di polvere di grafite e i secondi di peli.

1.3. Il significante

Il significante è un insieme modellizzato di stimoli visivi che rimanda a un type stabile, un insieme dovuto alla stessa azione dello stimolo. Il type viene identificato grazie ad alcuni tratti del significante e può essere ricondotto a un referente condiviso.

1.4. Il type

Il type è una rappresentazione mentale. Si forma per via di un processo di integrazione e di stabilizzazione di esperienze anteriori, realmente vissute o finzionali. Al pari di qualsiasi significato, è dunque un prodotto dell'enciclopedia. Ho già visto dei gatti e so che hanno i baffi, che graffiano e che miagolano, specie in alcune notti di primavera in cui i loro miagolii somigliano a singhiozzi. Oppure non ne ho mai tenuti in casa (e d'altronde quand'ero piccolo li detestavo), ma ne ho sentito parlare molto: alcuni amici ne hanno e ne parlano parecchio, ho letto *Alice nel paese delle meraviglie* e perciò ho conosciuto il gatto del Cheshire, sono rimasto affascinato dalla lettura del *Gatto con gli stivali* e dei *Gatti* di Baudelaire e conosco buona parte dei commenti che li riguardano. So dunque che sono «potenti e teneri» e graditi agli innamorati ardenti e ai saggi austeri. So anche che gli si dà spesso il nome di Pussi o di Minù, che si dice “Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino”, che una canzone che cantavo da piccolo diceva che non si dovevano tirare i baffi al gatto. Inoltre, dalle mie parti, la ditta di caffè più rinomata si chiama *Chat Noir*. In

sostanza, la so lunga sui gatti, e questo mio sapere fa parte del type.

La funzione iconica del type è quella di garantire l'equivalenza tra il referente e lo stimolo, un'equivalenza che è di identità trasformata. Referente e stimolo intrattengono dunque una relazione di co-tipia, sulla quale avremo modo di tornare.

Come si è già detto, il type, non avendo una natura propriamente spaziale, è descrivibile tramite una serie di caratteristiche concettuali. Alcune di queste possono coincidere con proprietà spaziali del referente (per esempio, per quanto riguarda il gatto, la forma dell'animale raggomitato, oppure steso, o sollevato sulle zampe; la presenza dei baffi, della coda, di striature...). Altre invece non presentano le stesse caratteristiche (come il miagolio o il fatto di essere «potenti e teneri» e l'«orgoglio della casa»). Questi tratti costituiscono il prodotto di paradigmi i cui termini si trovano in un rapporto di addizione logica. Per esempio il type «gatto» chiama in causa il paradigma del colore – nero, o rosso, o bianco... – e quello della posizione – raggomitato o su due zampe, e via dicendo.

Ribadiamo che è impossibile definire con esattezza i quattro elementi del segno senza farli intervenire in coppia. Vediamo dunque le relazioni che essi instaurano vicendevolmente.

2. Quattro relazioni doppie

Tra i quattro elementi or ora definiti si stabiliscono relazioni descrivibili da due punti di vista: sia in senso genetico, ovvero sul piano diacronico – nel processo di formazione dei segni – sia anche sul piano sincronico – considerando il funzionamento del messaggio iconico, nella sua trasmissione e nella sua ricezione. Ci accontenteremo, in questa sede, di prendere in esame il piano sincronico.

2.1. Asse stimolo-referente: le trasformazioni

Si sarà notato che nello schema più sopra riprodotto questo asse è contraddistinto da un tratto unico. Si è voluto in tal modo suggerire l'idea dell'unione diretta tra i due termini. È un dettaglio che ci allontana dal modello linguistico tradizionale: nel triangolo semiotico classico si rappresenta infatti la base con un tratto discontinuo, a indicare il carattere di mediazione proprio del rapporto tra il significante e il referente. Per passare dall'uno all'altro bisogna cioè passare attraverso il significato.

Qui esiste invece un legame particolare tra stimolo e referente. I due termini sono commensurabili, perché entrambi hanno proprietà spaziali (ognuno di essi presenta una testura, una forma e un colore), o per meglio dire, possono essere descritti in termini spaziali. Le relazioni che stanno alla base di questa commensurabilità prendono il nome di trasformazioni. Lungi dal voler dire che si prende un referente e che lo si frantuma per ricavarne uno stimolo (credenza tuttavia abbastanza diffusa, specie tra molti di quelli che non vogliono essere fotografati), la trasformazione è una categoria che rende conto delle somiglianze e delle differenze riscontrabili confrontando stimolo e referente relativamente ai tratti (di forma, di colore ecc.). L'elaborazione di queste ipotesi è resa possibile in virtù dell'esistenza di una commensurabilità.

Forniamo, sin da ora, l'esempio di una classe di trasformazioni. Sia data una carta d'identità con foto in bianco e nero. Guardandola, noteremo che la foto è bidimensionale – mentre il referente ha tre dimensioni – che è in bianco e nero – laddove il referente si presenta a colori –, che le forme della foto sono rimpicciolite rispetto a quelle del referente... Chiamiamo trasformazione il rapporto fra la tridimensionalità e la bidimensionalità, il rapporto fra la taglia x e la taglia x' in quanto $x' < x$, il rapporto cromatico tra la foto e il suo referente: la prima ha conservato le proprietà luministiche specifiche del secondo, perdendo però le dominanti cromatiche che lo caratterizzano.

Segnaliamo che le operazioni vanno concepite nei due versi, ossia dallo stimolo al referente e dal referente allo stimolo. Si seleziona l'uno o l'altro in dipendenza della messa a fuoco sulla fruizione del segno o sulla sua produzione. Se in quest'ultimo caso le regole di trasformazione vengono applicate per elaborare uno stimolo in base alla percezione di un referente (concreto e tangibile o frutto di invenzione), nel primo esse sono invece applicate per provare a ricavare, sulla base delle caratteristiche dello stimolo, alcune proprietà del referente. Tale ricostruzione non avviene a caso, ma è guidata dai dati forniti dal type o dal prototipo. Ricostruisco, per dire, la tridimensionalità a partire dal disegno di un soggetto sconosciuto perché, avendolo riconosciuto come essere animale, so che gli animali hanno tre dimensioni.

In linea di principio, dunque, la relazione di trasformazione è simmetrica. All'atto pratico non lo è però del tutto. Confidando nell'ausilio del type, la trasformazione stimolo → referente diventa infatti rischiosa: se non si incontrano difficoltà nel postulare la tridimensionalità di un animale a partire da uno stimolo bidimensionale, l'ostacolo nasce invece quando si vuole ricavare il colore esatto di un oggetto che si

presenta nella fattispecie di una foto in bianco e nero. Al massimo se ne può dedurre che è colorato.

2.2. Asse referente-type: stabilizzazione e conformità

Sull'asse che va dal referente al type esiste una relazione di stabilizzazione e di integrazione. Sappiamo che la struttura dei nostri codici è modellata sulle esperienze del passato, che il reperimento di alcune qualità permette di isolare delle entità e che la memoria permette di stoccare tali entità all'interno di classi. Applicando questa regola generale al type, si può dire che gli elementi pertinenti ricavati dal contatto attivo con il referente entrino, in aggiunta, nei paradigmi che costituiscono il type. La pratica dei gatti, nella realtà come sui libri, ha reso stabili nella mia enciclopedia i tratti "baffi" e "orecchi triangolari". Chiaramente, la composizione di questo type può sempre essere specificata, integrandovi nuovi tratti, defalcando o sostituendo un tratto con un altro. Se si avverasse, per esempio, che i gatti emanassero fumo, che i baffi fossero una leggenda o che la coda fosse a spirale, la struttura del type dovrebbe essere revisionata.

Nel verso opposto, dal type al referente, è possibile individuare un'operazione costituita da una prova di conformità, operazione i cui meccanismi sono identici a quelli messi in gioco nella terza relazione (type → stimolo), che esamineremo a breve.

La relazione esistente tra la stabilizzazione e la conformità è evidentemente di natura ciclica. Le nostre rappresentazioni degli oggetti del mondo sono diventate stabili grazie alle norme culturali: "gli uccelli volano", "i gatti hanno i baffi". Queste rappresentazioni creano però in noi delle attese, che proiettiamo su ciò che percepiamo: se mi capita di incontrare un essere le cui principali caratteristiche riconducono all'idea del gatto, mi attendo che abbia gli orecchi. Potrei sbagliarmi nel caso in cui l'animale, vittima di un sadico fanciullo, avesse perso tale attributo. A dispetto di ciò, ci sono molte probabilità che, interrogato su questo argomento, io giuri solennemente di aver visto i famosi baffi. È quello che la psicologia della percezione chiama "buone forme" (*Gestalten*), riserva di type passibili di essere proiettati sulla realtà percepita.

2.3. Asse type-significante: la semiosi

È l'asse della funzione semiotica. Si stabilisce qui l'equivalenza convenzionale tra un insieme modellizzato di tratti spaziali e un insieme modellizzato di tratti semantici. Diremo per esempio che l'insieme

identificabile come composto di /corpo/, /orecchi/ e /baffi/ consente di rappresentare un gatto.

Con tutta probabilità si tratta di una relazione simmetrica.

2.4. Asse significante-stimolo; conformità e riconoscimento

Anche nell'ambito di questo asse bisogna distinguere due relazioni con direzione reversibile: significante → stimolo e stimolo → significante.

Nel primo verso – dal significante allo stimolo – gli stimoli visivi sono sottoposti a una prova di conformità. Questa prova, sulla quale ritorneremo, decide se le manifestazioni sensoriali sono propriamente rappresentazioni del type oppure no. Trovandomi davanti a un disegno che è suscettibile di essere quello di un gatto, posso dire: "Ma sì, si tratta di un gatto: vedi che ha i baffi?" – ipotesi confermata; ma anche: "No che non è un gatto: anche le tigri hanno i baffi. E poi queste zanne non possono essere quelle di un gatto" – ipotesi respinta.

Nel verso opposto, sull'asse stimolo → significante, si parlerà di riconoscimento o di identificazione del significante.

La prova di conformità consiste nel confrontare un oggetto (particolare) con un modello (generale, per definizione). Si formula un'ipotesi relativa a una coppia type-significante e si mette a confronto lo stimolo con questa coppia: per essere più precisi, si verifica se gli elementi che figurano nel paradigma del type, e che hanno i loro corrispettivi nel significante, coincidono con i tratti dello stimolo. Poiché il modello è strutturato sotto forma di paradigmi, molti oggetti possono corrispondere a un unico type, a titolo di significante o di referente. Per rappresentare un gatto, per esempio, godo di una grande libertà d'azione: posso raffigurarlo sdraiato o raggomitato, nero o tigrato, con o senza vibrisse, in stile iperrealista o estremamente stilizzato. I criteri di riconoscimento sono di natura quantitativa e qualitativa. In altri termini, giocano sicuramente un ruolo tanto il numero di tratti riconosciuti e conformi quanto la tipologia di questi tratti: alcuni infatti sono prototipici, altri no. Riconosciamo facilmente il type del gatto se sono presenti tratti pregnanti come i "baffi" e le "orecchie triangolari". Questa presenza non è tuttavia una condizione imprescindibile, nel senso che per il riconoscimento del type non è indispensabile trovare nello stimolo l'uno o l'altro tratto: basta semplicemente raggiungere un tasso d'identificazione minimo, cosa che si ottiene grazie all'associazione libera di elementi i cui type sono in numero limitato. Chiunque abbia mai giocato a *Pictionary* è a conoscenza di questo funzionamento.

A questo tasso di identificazione corrisponde un certo livello di ridondanza, un minimo del quale, nel corso delle trasformazioni, deve essere preservato. È la legge che si viola nei piccoli indovinelli come questi:

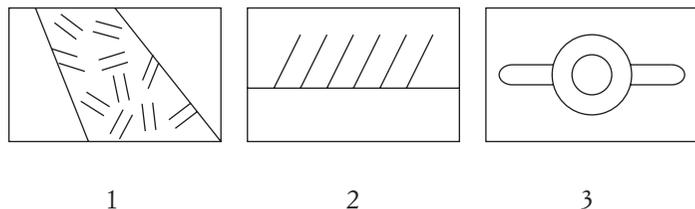


Figura ***: Icone con debole tasso di ridondanza

Che cosa rappresenta il disegno 1? Il collo di una giraffa. E il 2? Vediamo, potrebbe trattarsi del passaggio di un reggimento, baionette in canna, dietro un muro. Quanto al 3, rappresenta, come tutti sanno, un messicano in bicicletta visto dall'alto. Nel primo caso l'inquadratura ha talmente abbassato il livello di ridondanza da rendere l'immagine non codificabile, se non con l'aiuto di una didascalia verbale. Tale inquadratura è stata messa in funzione al livello dell'enunciazione, ossia al livello della produzione del messaggio. Nel secondo caso è di nuovo una modalità di messa a fuoco ad abbassare la soglia della ridondanza, mostrando così il valore capitale assunto dal ruolo del punto di vista: una foto alla rovescia ci mette in crisi anche rispetto all'identificazione di un soggetto familiare.

Bibliografia

- Aa.Vv., 1970a: *L'Analyse des images*, in "Communications", 15.
—, 1970b: *Recherches rhétoriques*, in "Communications", 16.
—, 1974: *Les Muses. Encyclopédie des arts*, Alpha-Grange Batelière, Paris.
—, 1976: *L'Isotopie*, in "Linguistique et Sémiologie", 1.
—, 1978: *Image(s) et Culture(s)*, in "Communications", 29.
—, 1980: *Semiótica de las artes visuales*, Buenos Aires, CAYC.
—, 1981a: *Il limite svelato: Artista, Cornice, Pubblico*, Electa, Milano.
—, 1981b: *Les Ordres de la figuration*, in "Communications", 34.
—, 1987: *Le Cadre et le Socle dans l'art du xx^e siècle*, Dijon, Université de Bourgogne, Paris, Musée national d'Art moderne.
Adam J.-M. & Bonhomme M., 1997: *L'Argumentation publicitaire. Rhétorique de l'éloge et de la persuasion*, Nathan, Paris.
Arnheim R., 1966: *Toward a Psychology of Art*, University of California Press, Berkeley, trad. it. *Verso una psicologia dell'arte*, Einaudi, Torino 1969.
—, 1969: *Visual Thinking*, University of California Press, Berkeley, trad. it. *Il pensiero visivo*, Einaudi, Torino 1974.
—, 1977: *The Dynamics of Architectural Form*, University of California Press, Berkeley, trad. it. *La dinamica della forma architettonica*, Feltrinelli, Milano 1981.
Attneave F., 1971: *Multistability in Perception*, in "Scientific American", 225, pp. 63-71.
Austin J., 1962: *How to Do Things with Words*, Oxford University Press, London, trad. it. *Come fare cose con le parole*, Marietti, Genova 1987.
Barraud H., 1968: *Pour comprendre les musiques d'aujourd'hui*, Le Seuil, Paris.
Barthes R., 1957: *Mythologies*, Le Seuil, Paris.
—, 1964: *Rhétorique de l'image*, in "Communications", 4, 40-51. Poi in *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Seuil, Paris 1982, trad. it. *Retorica*