

Conoscere i rebus

di Ennio Peres

1. Premessa

Nonostante, negli ultimi decenni, siano state compiute importanti scoperte in merito ai meccanismi che regolano l'intelligenza umana, restano ancora misteriosi molti aspetti legati a questa nostra fondamentale attitudine. Recenti scoperte scientifiche hanno smontato il dogma secondo cui il cervello non si rigenera e che, quindi, da una certa età in poi il declino è inevitabile.

È stato dimostrato, invece, che i neuroni possono essere rimpiazzati (grazie alle cellule cerebrali staminali) e che, di conseguenza, il cervello è dotato di plasticità; ovvero, che con un opportuno allenamento può aumentare le sinapsi (cioè i collegamenti fra i neuroni) e migliorare le proprie prestazioni.

I giochi enigmistici possono essere di varia natura (linguistici, matematici, logici ecc.), ma possiedono tutti la caratteristica peculiare di stimolare il ragionamento e quindi, di favorire un'adeguata ginnastica mentale per tenere sveglio e agile l'intelletto. Sono estremamente funzionali, anche perché il divertimento e la soddisfazione che procurano a chi li risolve inducono una forte motivazione a continuare a esercitarsi. Resta solo il problema che, se non si conoscono bene le loro regole, non è possibile neanche provare a risolverli...

Per venire incontro, almeno in parte, a tale esigenza, questa dispensa riporta le nozioni basilari, per poter cominciare a muoversi con dimestichezza, in particolare nell'affascinante e stimolante *Mondo dei Rebus*.

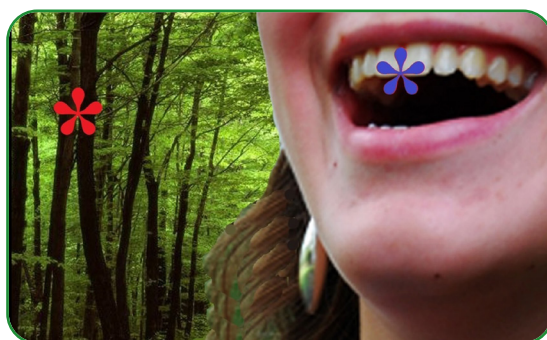
La categoria linguistica alla quale, tra gli altri, appartiene questo gioco, viene definita *Ambiguità di lettura*, in quanto la soluzione del gioco proposto si ricava leggendo la sequenza di lettere ricavate dall'analisi dell'esposto, secondo differenti aggregazioni, ma senza alterarne l'ordine. I giochi più significativi riguardanti tale classificazione, sono prevalentemente:

- gas, trono, mici = *gastronomici* (sciarada)
- alberi, denti = *albe ridenti* (frase sciarada)
- conta di notte = *contadinotte* (sciarada a frase)
- tre mendicanti = *tremendi canti* (frase doppia)
- C ostruzione = *costruzione* (monoverbo)
- A pere; gin A = *ape regina* (rebus)

In linea di massima, tutti i giochi di questo genere, che si prestano ad essere esposti mediante un'illustrazione, possono assumere una più specifica denominazione di **rebus**.

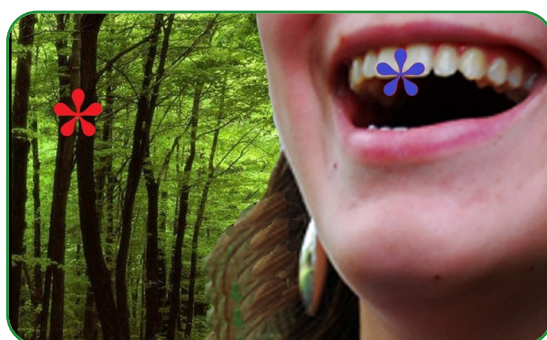
Ad esempio, la frase sciarada precedente: «alberi/denti = *albe ridenti*», può essere illustrata nel seguente modo (dove gli asterischi indicano gli elementi da prendere in considerazione).

Frase sciarada (6/5 = 4 7)



Lo stesso gioco, però, può essere proposto con quest'altra denominazione.

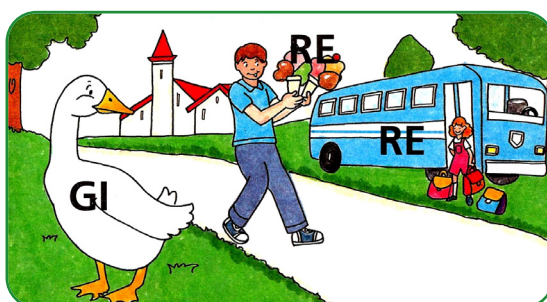
Rebus (6 5 = 4 7)



Ma si può accedere a un campo di applicazione enormemente più vasto (quasi illimitato), se si ricorre all'espedito di inserire delle lettere aggiuntive, accanto a delle immagini interpretabili con parole di significato compiuto.

In questi casi, le lettere aggiunte svolgono il doppio compito di completare la composizione della frase risolutiva e di indicare gli elementi iconografi da prendere in considerazione, come nel seguente caso.

Rebus (2 3; 2 4; 2 3 = 7 3 15)



SOLUZIONE: GI oca; RE coni; RE bus = giocare con i rebus

2. Terminologia

Nell'ambito del gioco del rebus, vengono abitualmente adottati i termini qui esplicitati, prendendo come riferimento l'esempio precedente:

- **frase chiave** (o **frase di prima lettura**): l'insieme di lettere e di parole, poste a sinistra del segno "=" (**GI oca; RE con; RE bus**);
- **chiavi**: le parole di senso compiuto, contenute nella frase chiave (**oca, con, bus**);
- **contrassegni** (o **grafemi**): i caratteri grafici associati a ciascuna chiave; in genere, corrispondenti a delle lettere alfabetiche (**GI, RE, RE**);
- **frase risultante** (o **frase di seconda lettura**): l'insieme di parole poste a destra del segno "=" (**giocare con i rebus**).

È importante specificare che, in Enigmistica, viene convenzionalmente chiamata «*frase*», una qualsiasi successione di parole sintatticamente connesse.

Quindi, mentre per la nostra grammatica una frase deve necessariamente contenere una voce verbale, come ad esempio *Guido guidava l'auto*, in Enigmistica viene considerata frase anche solo *l'auto*.

In relazione a particolari chiavi, può essere definita «*frase*» anche un'espressione contenente delle parole di senso compiuto, non associate ad altre parole, ma a delle lettere libere, come, ad esempio: LAN guidava MP (= *languida vamp*).

A proposito di chiavi, è bene precisare che non ci sono limiti teorici alle loro fattezze, purché siano raffigurabili in modo da essere interpretate in maniera oggettiva.

2.1 Diagramma numerico

Per non rendere eccessivamente elevato il grado di risoluzione dei giochi enigmistici, dagli anni '30 in poi, si è affermata la consuetudine di affiancare alla loro esposizione un'indicazione relativa alla struttura delle parole da trovare.

Lo strumento mediante il quale vengono fornite tali informazioni viene chiamato, abitualmente *diagramma numerico* e consiste in una successione di numeri, ognuno dei quali corrisponde alla lunghezza in lettere di una determinata parola.

Nel tempo, sono nate diverse scuole di pensiero in merito a quali caratteri utilizzare per separare i vari numeri presenti in tali diagrammi (virgole, trattini, barrette ecc.).

Da diversi anni, si è diffuso l'uso di separare ogni numero semplicemente con uno spazio vuoto, in modo da poter evidenziare anche la presenza di eventuali segni grafici nella soluzione, senza dar luogo a possibili ambiguità.

Ad esempio, a una frase come: «*giro d'onore*», verrebbe associato un diagramma del genere: (4 1'5), dato che il termine «*giro*» è composto da **4 lettere**, «*d*» da **1**, «*onore*» da **5**; inoltre, tra «*d*» e «*onore*», è inserito un **apostrofo**.

È possibile estendere le informazioni del diagramma numerico anche alla struttura della frase chiave.

In casi del genere, il diagramma viene definito: *di doppia lettura*.

Ad esempio, in relazione a un gioco del genere: «GI rodono re = *giro d'onore*», un eventuale diagramma di doppia lettura assumerebbe la forma: (**2 6 2 = 4 1'5**).

Se la chiave non è composta da un'unica frase, si usa la convenzione di separare i numeri relativi alle sue varie componenti mediante dei punti e virgola.

In particolare, in relazione al rebus iniziale: «Gl oca; RE coni; RE bus = *giocare con i rebus*», il diagramma di doppia lettura assumerebbe la forma: **(2 3; 2 4; 2 3 = 7 3 15)**

Nella presente trattazione, per facilitare la costruzione della soluzione, adotteremo sempre il diagramma di doppia lettura.

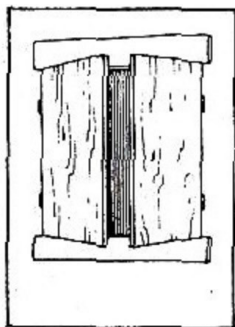
3. Chiavi ricorrenti

Gli autori di rebus, soprattutto nelle composizioni di fattura più elementare, ricorrono volentieri all'utilizzo di alcune chiavi convenzionali, molto comode per completare le frasi. Queste, però, possono risultare di difficile interpretazione da parte di persone non esperte, perché spesso corrispondono a termini obsoleti. A beneficio di chi non avesse confidenza con tali stereotipi riportiamo qui di seguito un insieme, tratto da un libro antico, di quelli più ricorrenti.

Ovviamente, ognuna delle chiavi elencate, se non corrisponde a un nome proprio, per esigenze compositive, modificando opportunamente l'illustrazione, può subire delle flessioni linguistiche (declinazioni o coniugazioni).

Ad esempio:

avo → avi, ava, ave; nato → nati, nata, nate; ora (voce verbale) → orano; orava; oravano;
reo → rei, rea, ree; e così via.



ANTE



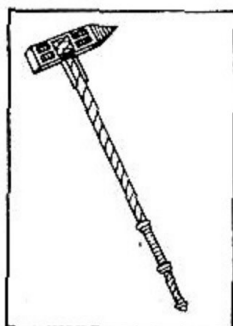
ARA



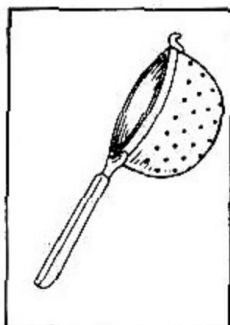
ARO



AVO



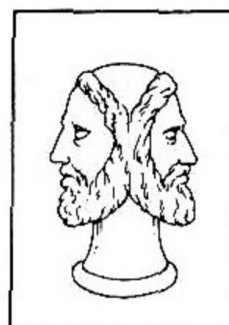
AZZA



COLO



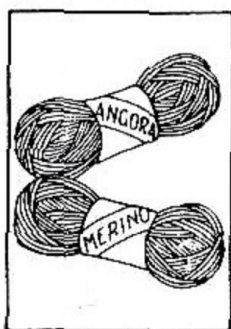
EPA



GIANO



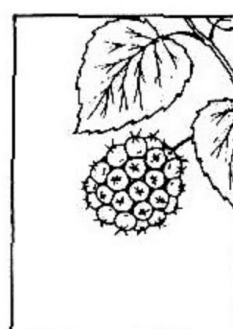
ILA



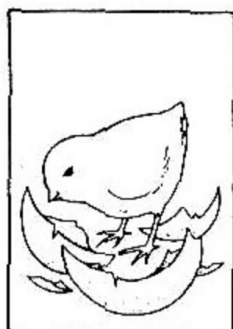
LANA



LEDA



MORA



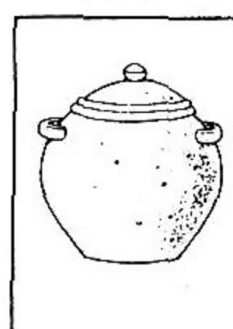
NATO



NEGRO



OLI



OLLA



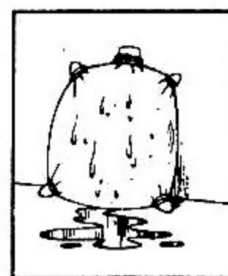
ORA



ORI



OSTE



OTRE



PICA



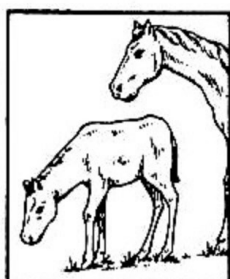
PIO



RA



RAS



REDO



REFE



REO



RIA



RIO



SAIO



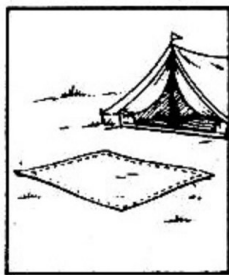
STIA



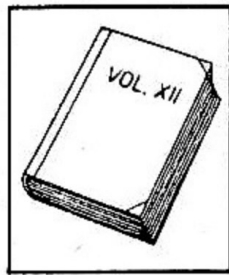
TEA



TEDA



TELO

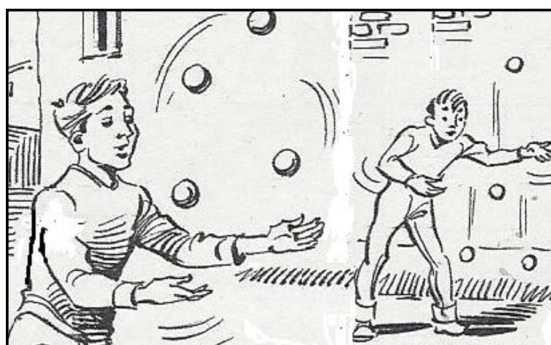


TOMO



VERA

Altre chiavi ricorrenti, tratte da un lessico più attuale, possono essere le seguenti.



ABILE



ACCETTA



ADE



ALATO



ALICE



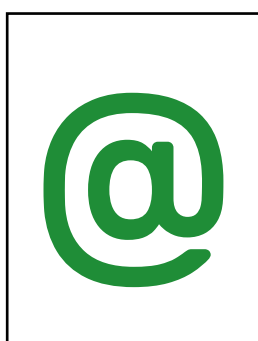
ANELLO



API



ASSE



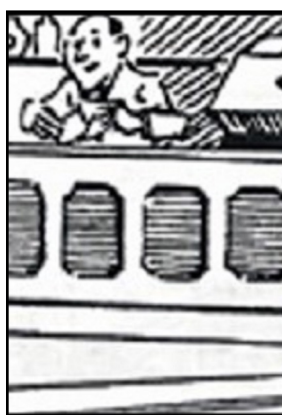
AT



AUTO



AZERO



BAR



CANI



CARI



CAROTE



CARPE



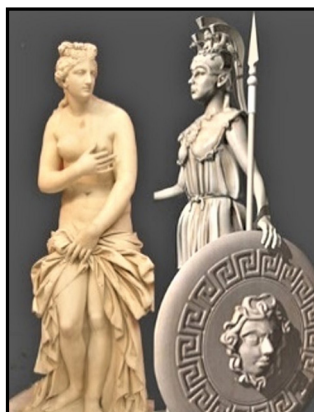
CHIODI



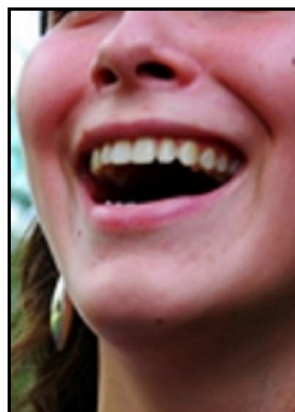
COLLA



DANTE



DEE



DENTI



DESCO



DITALI



DIVI



ECO



EDI



ERIC



ERNÖ



ETA



FAUNO



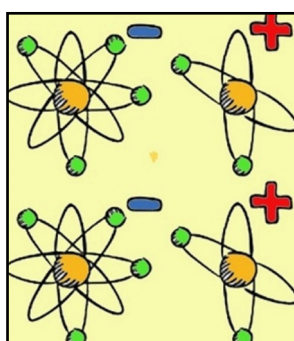
GENTE



GOL



IENE



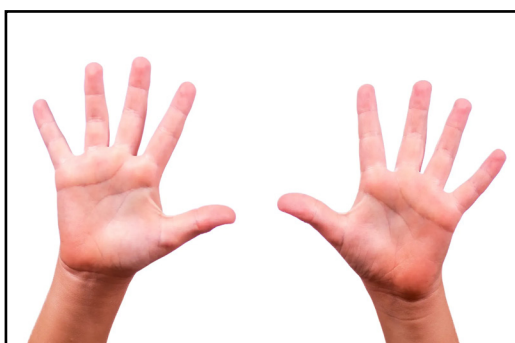
IONI



IRIS



LEGGE



MANI



MELE



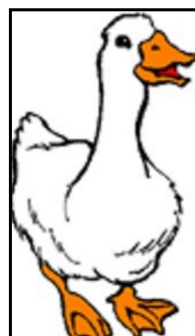
MEZZI



NO



NOCI



OCA



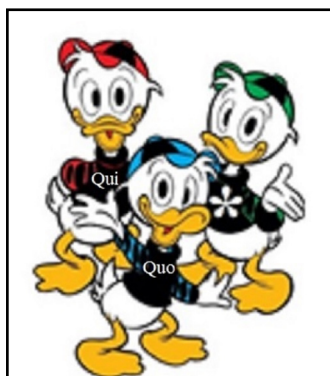
ORSO



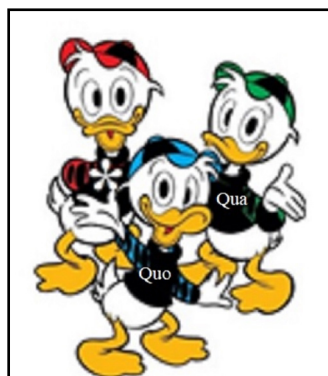
PERE



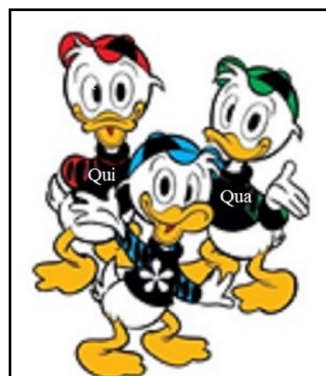
PERÙ



QUA



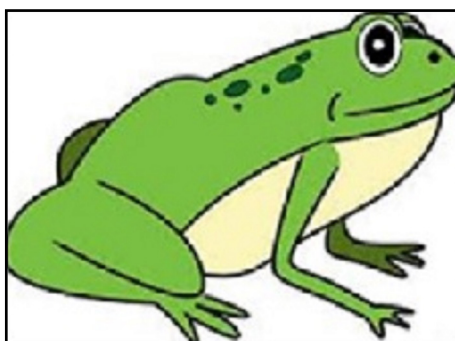
QUO



QUO



RAMI



RANA



SET



TÈ



TRIS



UE



UNGE



UVA



VENTI



VISO



VITI



ZIA



ZIO

3.1 Comodi accorgimenti

Per agevolare l'interpretazione dell'illustrazione (ma anche per semplificare il compito del disegnatore...), a volte si esplicitano alcuni suoi particolari, attraverso il ricorso a opportuni fumetti, come nel seguente esempio.

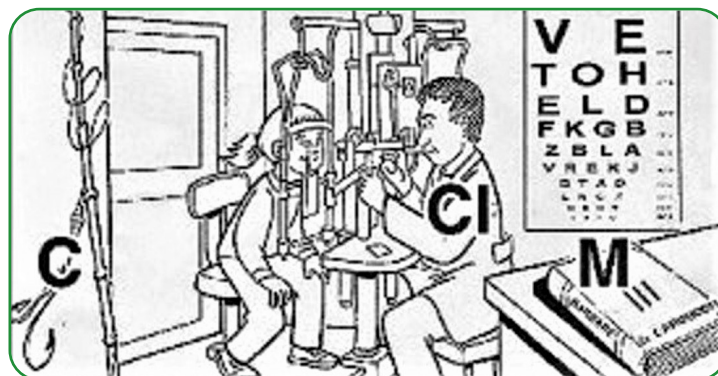
Rebus (2 8; 1 5 = 5 4'7)



SOLUZIONE: BO scodella; L sazia = *bosco dell'Alsazia*

Un altro frequente espediente, di analoga motivazione, consiste, nel suggerire una determinata parola, sostituendo le sue lettere con altrettante barrette verticali (ad esempio, scrivendo: «||| barbare», per suggerire il termine «Odi», come nel seguente esempio (dove queste sono appoggiate sul tavolo a destra).

Rebus (1 3; 2 6; 1 3 = 10 6)



SOLUZIONE: C ami; Cl ottico; M odi = *camiciotti comodi*

Inoltre, allo scopo di ridurre l'esposizione di eventuali contrassegni, si sceglie di impostare la frase chiave ricorrendo all'uso di una o più preposizioni (in, con, tra, fra, per... e così via), come nel seguente esempio.

Rebus (3 3 1, 1 1 7 = 5 11)

SOLUZIONE: per lei N, C A stonate = *perle incastonate*

In aggiunta a tutto questo, è opportuno tener presente che, se l'illustrazione contiene due chiavi molto simili, la seconda può essere interpretata con l'aggettivo dimostrativo «tale» (o «tali»), come nel seguente esempio.

Rebus (2 6; 4 2 = 6 8)

SOLUZIONE: ES iguana; tali TA = *esigua natalità*

4. Diversi generi di rebus

In base al meccanismo di composizione, i rebus possono essere classificati in almeno sette generi principali, che possono essere così denominati:

1. statici - 2. dinamici - 3. ibridi - 4. muti - 5. puri - 6. stereo - 7. a domanda e risposta

Prima di accingersi a risolvere un rebus, è essenziale riuscire a individuare il genere a cui appartiene, in modo da poter individuare correttamente il ragionamento da impostare.

4.1 Rebus statici

Vengono denominati **statici** i rebus costruiti su uno schema del tipo:

lettere e parole → frase

Analogamente al gioco proposto all'inizio, la frase chiave di tali rebus è composta da un insieme di accoppiamenti tra lettere e parole, semanticamente scollegati tra loro. In questi casi, il gioco si risolve semplicemente cercando di attribuire un termine opportuno (sostantivo o aggettivo) a ogni chiave.

Altri due significativi esempi al riguardo possono essere i seguenti.

Rebus (2 5; 1 3 = 4 7)



SOLUZIONE: RI metro; N Che = *rime tronche*

Rebus (1 3; 1 3; 6 1; 3 1 = 9 10)



SOLUZIONE: T ria; N gol; Oretta N; gol O = *triangolo rettangolo*

4.2 Rebus dinamici

Vengono denominati **dinamici** i rebus costruiti sullo svolgimento di un'azione (esplicita o implicita); quindi, sono costruiti su uno schema del tipo:

frase con lettere → frase

Questo genere di rebus è indubbiamente più stimolante del precedente, perché il solutore non deve semplicemente attribuire un nome ad ogni elemento contrassegnato, ma anche interpretare opportunamente l'azione globale che emerge dalla vignetta. È bene precisare che, in questi casi, il nome di una figura può essere rappresentato anche solo dai suoi contrassegni, come emerge chiaramente dai seguenti tre esempi.

Rebus (1 2 4, 2 4 = 7 6)



SOLUZIONE: Z, in gara, RO mena = *zingara romena*

Rebus (3 1 4, 1, 15 2 = 8 9)



SOLUZIONE: per C orso, A, F fanno SO = *percorso affannoso*

Rebus (1 1, 6 4: «5» = 4 1'7)



SOLUZIONE: a R, matura dice: «Mento» = *armatura di cemento*

4.3 Rebus ibridi

Vengono denominati **ibridi** i rebus basati su elementi, in parte statici e in parte dinamici (o, comunque, non completamente statici, né completamente dinamici), come quelli riportati nei seguenti tre esempi.

Rebus (1 4; 1 6 = 5 7)



SOLUZIONE: B urla; S ciocca = *burla sciocca*

Rebus (3 2 5 2; 4 2 = 8 10)



SOLUZIONE: con TA gioca LA; mito SO = *contagio calamitoso*

Rebus (1 4; 1 3; 2 3 1; 1 5 = 7 5 9)



SOLUZIONE: P arti; T ape; RS ama L; A mente = *partita persa malamente*

4.4 Rebus muti

Vengono denominati **muti** i rebus costruiti su una frase chiave che non utilizza alcuna lettera come contrassegno. Questo genere di rebus può essere, sia di tipo statico, che dinamico.

Per supplire alla mancanza delle lettere, nella relativa illustrazione i particolari da prendere in considerazione vengono convenzionalmente indicati mediante asterischi.

I rebus muti di tipo *statico*, sono costruiti sulla struttura:

parole → frase

come emerge dai seguenti tre esempi.

Rebus (7; 8 = 6 9)



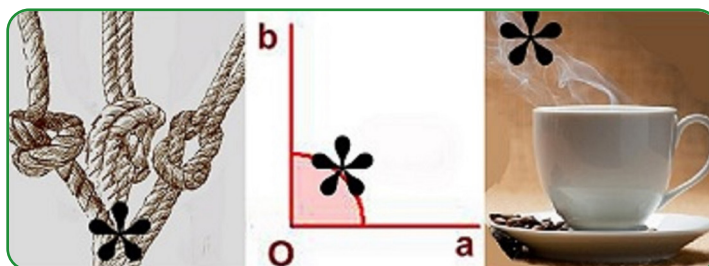
SOLUZIONE: accetta; racconti = *accettar acconti*

Rebus (4; 5; 4 = 6 7)



SOLUZIONE: nume; Robin; Ario = *numero binario*

Rebus (3 4; 5; 5 = 5 7 1 4)



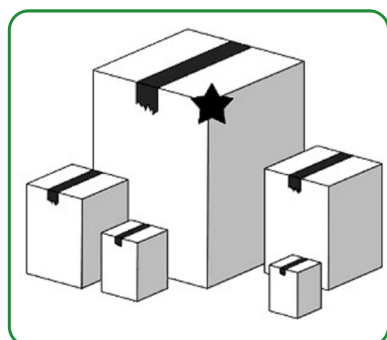
SOLUZIONE: tre nodi; retto; aroma = *treno diretto a Roma*

I rebus muti di tipo dinamico sono costruiti sulla struttura:

frase → frase

come emerge dai seguenti tre esempi.

Rebus (1 10 = 3 8)



SOLUZIONE: è voluminoso = *evo luminoso*

Rebus (3 9 = 5 7)



SOLUZIONE: ama robottino = *amaro bottino*

Rebus (2 6 = 4 4)

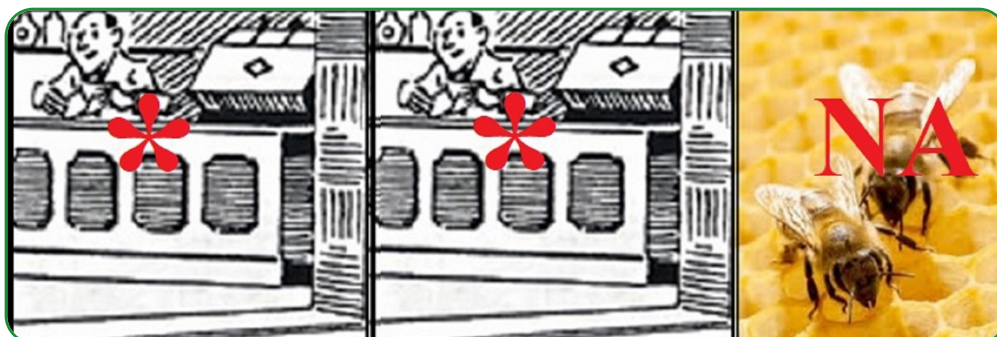


SOLUZIONE: fa Venere = *fave nere*

È bene precisare che non è ritenuto elegante un rebus basato su contrassegni misti (lettere e asterischi).

La relativa illustrazione dovrebbe contenere o tutte lettere o tutti asterischi. Di conseguenza, viene considerato raffazzonato un rebus come il seguente.

Rebus (3; 3; 3 2 = 7 4)



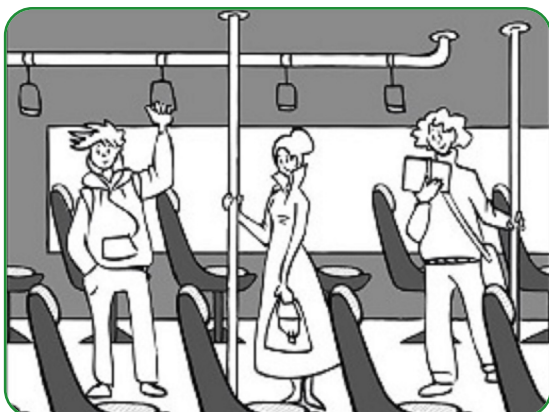
SOLUZIONE: bar; bar; ape NA = *barbara pena*

4.5 Rebus puri

Vengono denominati **puri** i rebus che possono essere illustrati, senza ricorrere ad alcun tipo di contrassegno (né lettere, né asterischi). Questi particolari rebus, come emerge dai seguenti tre esempi, sono sempre di tipo dinamico e si basano, quindi, sulla struttura:

frase → frase

Rebus (3 6, 5 = 5 9)

SOLUZIONE: fra sedili, gente = *frase diligente*

Rebus («4» 2 4 = 4 6)

SOLUZIONE: «Fine» dà Mina = *fine damina*

Rebus (8 4 = 6 6)

SOLUZIONE: Zuccherò ride = *zucche roride*

4.6 Rebus stereo

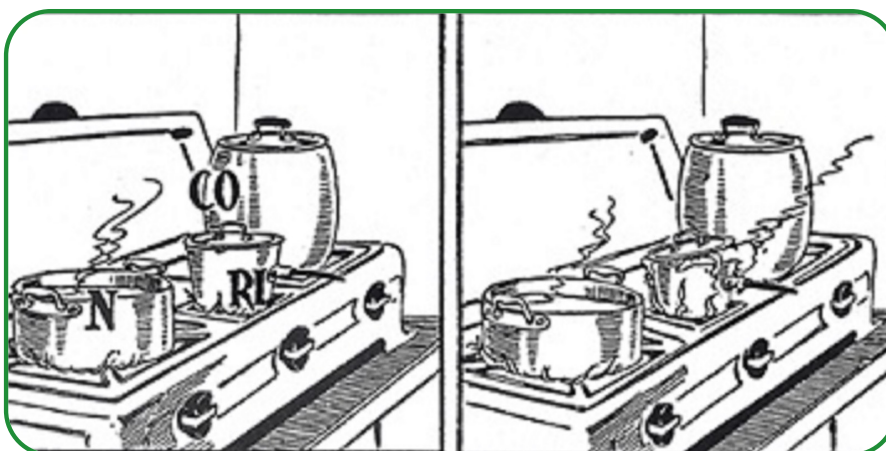
In tutti gli esempi precedenti, la situazione da analizzare ha una ben determinata collocazione temporale, in quanto l'immagine esposta è unica. Un'interessante varietà di rebus, ideata da Giancarlo Brighenti (Briga) nel 1958, ricorre all'esposizione di due o più vignette, relative a momenti diversi. Nell'interpretazione delle relative chiavi, quindi, possono intervenire degli avverbi di tempo, oltre a dei verbi coniugati anche al passato o al futuro (e non solo al presente).

Questo genere di rebus (denominato **stereoscopico** o **stereo**), ovviamente, è sempre di tipo dinamico; quindi si basa sulla struttura:

frase con lettere → frase

È importante sapere che l'immagine contenente i contrassegni, per convenzione, si riferisce al tempo presente, come evidenziato dai seguenti tre esempi.

Rebus stereo (3 1, 2 7 2 = 11 4) di Briga



SOLUZIONE: fra N, CO bollirà R = *francobolli rari*

Rebus stereo (2 6 3 1, 3 1 1 = 6 2 9) di Giaco



SOLUZIONE: la strada per F, ora R è = *lastra da perforare*

Rebus stereo (1 4: 2 1 5 2 = 8 7)



SOLUZIONE: F errò: VI è stata lì = *Ferrovie Statali*

4.7 Rebus a domanda e risposta

Viene denominato **a domanda e risposta** un genere di rebus, essenzialmente dinamico (quindi basato sulla struttura: **frase con lettere** → **frase**), ma caratterizzato da una singolare particolarità.

Infatti, per riuscire a trovare la soluzione del gioco, dopo aver osservato con attenzione la scena descritta dall'illustrazione, bisogna riuscire a comporre la frase chiave, ponendosi una potenziale domanda e riuscendo a fornire la relativa risposta.

Come emerge dai tre seguenti esempi, la risoluzione di questo tipo di rebus, risulta in genere abbastanza difficile perché l'operazione interpretativa da compiere non è sempre semplice.

Rebus a domanda e risposta (1 9? 2! = 5 7)



SOLUZIONE: L autobotti? No! = *lauto bottino*

Rebus a domanda e risposta (2, 2 7? 2! = 6 7)



SOLUZIONE: Là, VO ridanno? Sì! = *lavori dannosi*

Rebus a domanda e risposta (1 4 1: 1 4 2? 2! = 7 2 6)



SOLUZIONE: È dito R: è dito RI? No! = *editore di Torino*

5. Uso di contrassegni

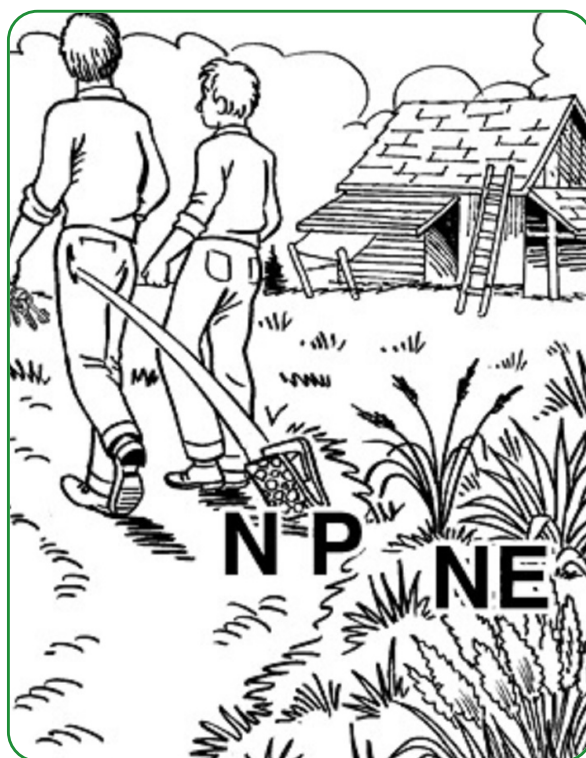
Il necessario ricorso all'uso dei contrassegni costituisce la parte più problematica da affrontare, in merito all'eleganza grafica dell'illustrazione. Infatti, questi, in qualche modo, vanno ad alterare il potenziale assetto armonico dell'illustrazione.

Per tale motivo, nell'impostazione della frase chiave, è buona norma limitarne l'uso, impegnandosi a non attribuirne più di tre a ciascuna chiave e non inserirne più di tre, tra due chiavi successive.

Comunque, sono state messe a punto delle convenzioni che consentono di risparmiare l'inserimento di un contrassegno, senza alterare l'impostazione della frase chiave.

In particolare, se si deve inserire una terna di lettere, contenente una «E» al centro (ad esempio «BEC»), si possono disporre solo le due lettere laterali, separate da uno spazio vuoto («B C»), sottintendendo che tali lettere sono unite dalla congiunzione «e» («B e C»). Un significativo esempio al riguardo, può essere il seguente.

Rebus (5 1 1 1; 4 2 = 7 3 4)



SOLUZIONE: perso N e P; erbe NE = persone per bene

Analogamente, se si deve inserire una terna di lettere, contenente una «A» al centro (ad esempio «BAC»), si possono disporre solo le due lettere laterali, considerandole rispettivamente come la base e l'esponente di una potenza aritmetica: «B^C», sottintendendo che tale notazione va letta come una base elevata a un esponente («B elevato a C», ovvero, sinteticamente: «B a C»).

Un significativo esempio al riguardo, può essere il seguente.

Rebus (1115; 13 = 813)



SOLUZIONE: M a N giare; A ufo = *mangiare a ufo*

Un altro accorgimento, per risparmiare la quantità di contrassegni, consiste nell'attribuire a delle lettere esposte, non il loro suono fonetico, ma il loro nome alfabetico.

Ad esempio: B → *BI*; F → *EFFE*; H → *ACCA*; L → *ELLE*; e così via.

Un espediente del genere, però, deve essere adottato per tutte le lettere utilizzate. Un significativo esempio al riguardo, può essere il seguente.

Rebus (2417 = 68)

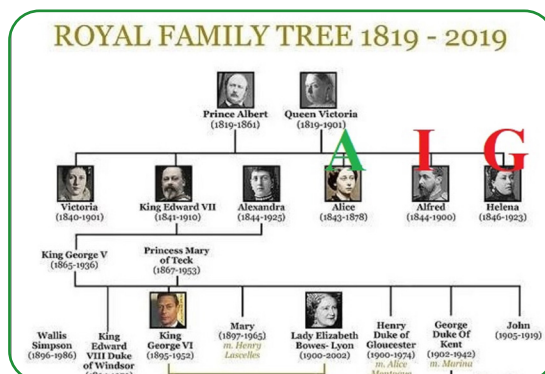


SOLUZIONE: GI ACCA E legante = *giacca elegante*

È bene tener presente che, in assoluto, il contributo che un determinato contrassegno è in grado di fornire alla composizione di una frase chiave può scaturire anche da alcune sue caratteristiche peculiari, come forma o colore.

Un significativo esempio al riguardo, può essere il seguente.

Rebus (15, 115: 8 = 4 3 6 8)



SOLUZIONE: A verde, I G rossi: successi =
aver dei grossi successi

In ogni caso, è importante verificare che l'ordine (da sinistra verso destra), con cui si susseguono i contrassegni, nell'illustrazione, sia lo stesso con cui questi compaiono nella frase chiave. Non è impostata correttamente, quindi, la seguente illustrazione, dove la lettera «A» precede la «I», diversamente da quanto indicato dalla frase chiave.

Rebus (3 11, 14 = 5 5)



SOLUZIONE: fra S I, A mare = *frasi amare*

5.1 Altri tipi di contrassegni

Finora, abbiamo esaminato esempi di contrassegni corrispondenti esclusivamente a lettere dell'alfabeto (o ad asterischi). In realtà non c'è alcun limite alla natura dei simboli che possono essere usati in un rebus a tale scopo. In particolare, si può ricorrere anche a delle cifre numeriche, come riportato nei due esempi seguenti.

Rebus (3 8 4 = 7 8)



SOLUZIONE: giù diciotto mani = *giudici ottomani*

Rebus (10 14; 13 = 5 14)



SOLUZIONE: ventisette N trio; N ali =
venti settentrionali

Ma, in assoluto, possono essere usati come contrassegni tutti i possibili simboli grafici, come: operatori aritmetici, caratteri speciali, segni di punteggiatura, e così via...

Per sottolineare tale potenzialità, qui di seguito sono riportati alcuni semplici esempi di rebus, ognuno dei quali impostato su un solo peculiare contrassegno.

Rebus (3 6 5 = 9 5)



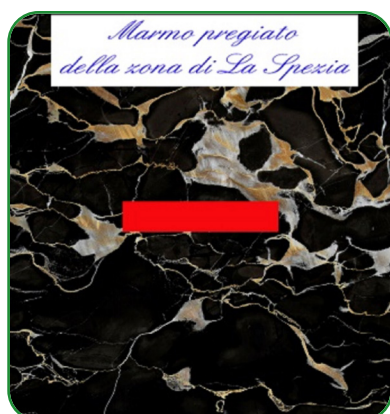
SOLUZIONE: PIÙ maggio viola = *piumaggio viola*

Rebus (3 8 = 5 6)



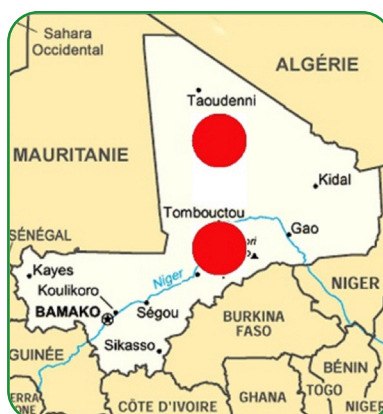
SOLUZIONE: PER lacerata = *perla cerata*

Rebus (7 4 = 5 6)



SOLUZIONE: portoro MENO = *porto romeno*

Rebus (6 4 = 4 6)



SOLUZIONE: DIVISO Mali = *divi somali*

Rebus (4 5 = 2 3 4)



SOLUZIONE: unto PUNTO = *un top unto*

Rebus (7 4 = 5 6)



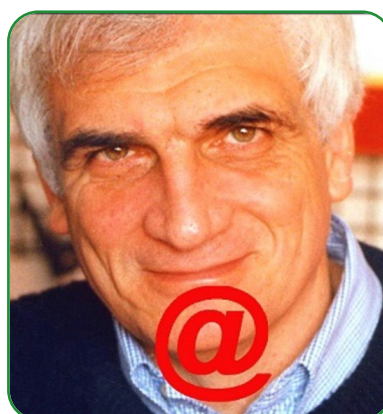
SOLUZIONE: VIRGOLA Tina = *virgo latina*

Rebus (9 4 = 7 6)



SOLUZIONE: PARENTESI lana = *parente silana*

Rebus (10 5 = 8 7)



SOLUZIONE: CHIOCCIOLA mento = *chioccio lamento*

6. Breve storia del rebus

Nella presente trattazione, per ragioni pratiche, il meccanismo del **rebus** è stato derivato da quello della **sciarada**. A livello storico, però, la situazione è sensibilmente diversa.

Per poter determinare quando sia nato effettivamente il **rebus**, però, è necessario stabilire il significato preciso da attribuire a tale termine.

- Se per **rebus** si intende una generica figura da interpretare opportunamente, allora le sue origini si perdono nella notte dei tempi. La storia della comunicazione visiva, infatti, inizia nell'età delle caverne, quando l'uomo cominciò a tracciare i primi *pittogrammi*, per trasmettere determinate informazioni non codificate. La più antica testimonianza al riguardo risale a circa 29.000 anni fa ed è stata rinvenuta nella grotta del Pech-Merle (nel dipartimento di Lot in Francia); consiste in un'impronta umana, ottenuta soffiando del pigmento in polvere, su una mano appoggiata a una parete. Molto probabilmente, in tal modo, si intendeva comunicare la presenza di esseri umani in quella grotta.

È interessante notare che le prime forme di scrittura codificata (in particolare i geroglifici egizi), si basavano su un'impostazione simile a quella che caratterizza il gioco del rebus. A tale riguardo, scrive Georges Ifrah nella sua *Storia universale dei numeri* (Arnoldo Mondadori Editore): «[...] I pittogrammi, in senso stretto, non rappresentano una vera e propria scrittura, poiché non permettono una rappresentazione particolareggiata del discorso orale e non dipendono da una lingua determinata. Per aggirare la difficoltà, gli egizi impiegavano il principio dei nostri rebus, scomponendo le parole astratte in elementi rappresentabili con esseri o oggetti di suono analogo. Alcuni geroglifici cessarono così di essere immagini dirette (o simboliche), per diventare veri strumenti fonografici usati per il suono, cui corrispondevano nella lingua egizia».

Il nostro attuale sistema alfabetico di scrittura è frutto di un'ulteriore evoluzione del processo di astrazione descritto da Ifrah.

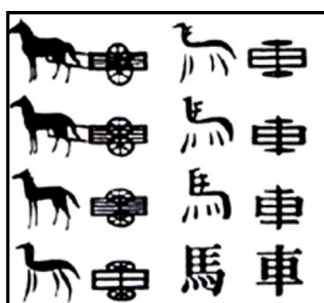
L'invenzione dell'alfabeto viene attribuita ad alcune tribù pastorizie semitiche del Sinai che, per mettere a punto il loro sistema di codifica, si servirono di alcuni geroglifici egizi. Intorno al 1000 a.C., i Fenici, popolo di commercianti navigatori, venuti in contatto con queste tribù, adottarono il loro pratico sistema di scrittura, lo perfezionarono e lo diffusero in tutto il Mediterraneo.

Scrivendo a questo proposito Tullio De Mauro nella sua *Guida all'uso delle parole* (Editori Riuniti): «[...] I pastori del Sinai capirono che ciascun disegno poteva indicare solo il suono iniziale della parola corrispondente. Così il disegno della testa del toro non indicava più tutta la parola *alef* "toro", ma solo la *a* iniziale; il disegno della tenda, *beth*, indicava *b*, ecc. Con pochi segni (venti, venticinque) da allora in poi fu possibile scrivere milioni di parole diverse».



Genesi dei primi caratteri dell'alfabeto latino.

Nonostante la sua indubbia praticità, il sistema di scrittura alfabetica non è stato adottato in tutto il mondo civilizzato. Diverse nazioni orientali, in particolare, pur avendo occidentalizzato da tempo molti aspetti dei propri usi e costumi, conservano ancora un complicato sistema di scrittura basato su migliaia di simboli *ideografici* detti ideogrammi (ognuno dei quali, corrispondente ad un determinato concetto e non ad un singolo suono).



Fasi di trasformazione di un carattere della scrittura giapponese, da pittogramma a ideogramma.

Non si deve però pensare che queste popolazioni si ostinino a convivere con un frammento di preistoria. Il loro sistema di scrittura, rispetto a quello alfabetico, presenta vari, innegabili vantaggi legati al fatto che l'informazione trasmessa da un ideogramma è svincolata dal modo in cui viene pronunciata e, quindi, è recepibile da più gruppi etnici, indipendentemente dai diversi idiomi da loro parlati. D'altra parte, l'Occidente stesso, allo scopo di favorire la comunicazione tra individui di lingue diverse, ha dovuto realizzare un moderno sistema di rappresentazione visiva, mediante la proposizione di apposite icone. Il mondo occidentale, però, non ha scoperto solo in questi ultimi anni la maggiore immediatezza interpretativa offerta dagli ideogrammi. Le bandiere, gli stendardi, i contrassegni militari e gli stemmi nobiliari sono tutti esempi di codici ideografici, elaborati in passato, non solo per necessità di comunicazione, legate al diffuso analfabetismo allora esistente, ma anche per l'esigenza di facilitare il riconoscimento delle immagini, anche a grande distanza o a forte velocità (situazioni tipiche, ad esempio, in un campo di battaglia).

Molto interessanti, a livello di curiosità linguistiche, sono soprattutto gli stemmi araldici. In tali raffigurazioni, il cognome del casato viene rappresentato, o utilizzando una figura statica: Colonna, Pignatelli, Barbini, Orsi, Molossi, o raffigurando un'azione: Pappalepore, Ammazzalorsa, Guastavino, Battiloro, o ricorrendo a delle sciarade figurate: Alibrandi = Ali+Brandi, Anguissola = Anguis+sola (una biscia sola), Canossa = Can+ossa, o adottando addirittura una codifica da rebus: Arrigoni = AR+rigoni.

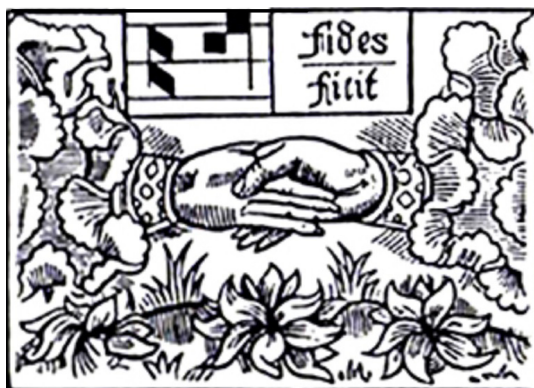


Esempi di stemmi araldici: Colonna – Guastavino – Molossi – Anguissola – Arrigoni – Canossa.

- Se come elemento fondamentale di un **rebus** si vuole considerare il meccanismo di doppia lettura associato a una determinata immagine, pur se il campo di analisi viene a restringersi, si possono reperire, nel tempo, numerosi esempi come quelli riportati da Giuseppe Aldo Rossi (*Zoroastro*), nella sua *Storia dell'Enigmistica* (C.E.I.): «[...] inconsciamente, faceva un rebus *Cicerone*, allorché nei suoi scritti accompagnava il prenome e il nome Marcus Tullius con un cece (in latino, *cicer*). Così come crearono due rebus gli architetti *Sauro* e *Batraco*, eternandosi sui capitelli di un tempio romano, eretto nella zona del Portico di Ottavia, con le figurette di una lucertola e di una rana (corrispondenti in greco all'oro due nomi). Allora infatti la legge vietava agli artisti in genere di apporre la firma sulla propria opera: e tanto più loro, che erano degli Spartani ridotti in schiavitù. Più tardi Cesare, per evitare di farsi effigiare sulle monete, vi fece diplomaticamente coniare l'immagine di un elefante, che in lingua cartaginese aveva il suo stesso nome».
- Se si vuole considerare il **rebus**, nell'accezione attuale, come enigma da risolvere, allora le sue origini vanno ricercate in seno alla cultura rinascimentale, in quel clima di raffinata mondanità nel quale veniva tenuta in gran conto la proposizione intelligente di indovinelli e giochi di parole.

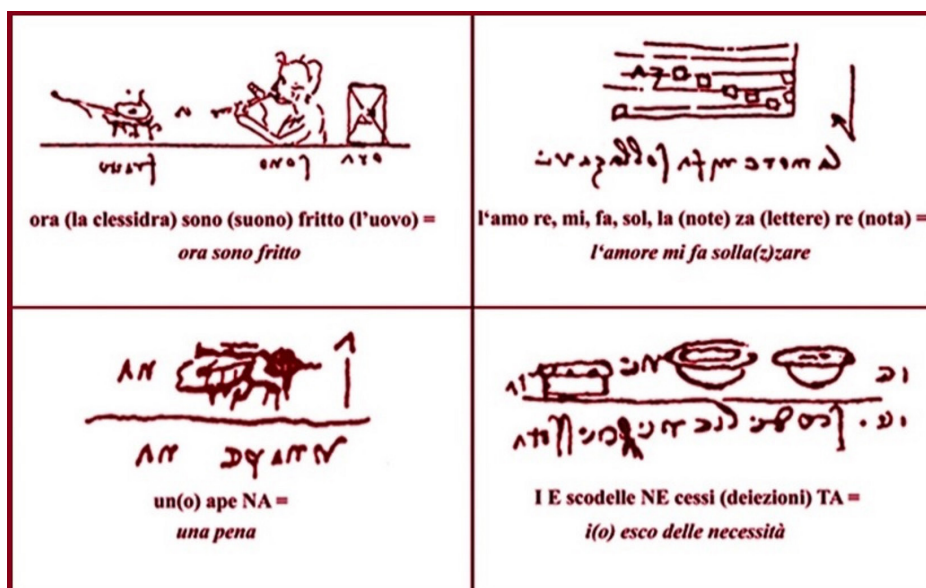
A quel tempo era di moda una particolare elaborazione grafica, detta *impresa*, composta da una frase (in genere, un motto) scritta in forma cifrata, accoppiata a un'immagine allegorica che ne rievocava il significato. Tali imprese, realizzate essenzialmente per creare stemmi e blasoni nobiliari, venivano proposte anche come stimolanti giochi di corte.

L'impresa riprodotta qui di seguito si interpreta in questo modo: sol; la; FIDES su FICIT = *sol la fides sufficit* (basta la fiducia). L'immagine della stretta di mano sottolinea tale significato.



Impresa del XV secolo.

Fertile (e geniale) autore di imprese fu anche Leonardo da Vinci. Secondo Augusto Marinoni, uno dei più autorevoli studiosi vinciani, una tale, insospettabile produzione ludica del sommo scienziato risale intorno al 1490 e se ne conserva una nutrita testimonianza presso la Biblioteca di Windsor.



Quattro spezzoni di rebus composti da Leonardo da Vinci.

Per diversi secoli, dall'inizio del Cinquecento, alla fine dell'Ottocento, l'illustrazione dei rebus consisteva abitualmente in un miscuglio di figure e lettere, accostate senza alcun criterio di omogeneità. Ciò era dovuto al fatto che la tecnica di composizione in uso a quel tempo consisteva essenzialmente nella costruzione della frase chiave tramite lo spezzettamento di una prestabilita frase risultante (in genere, un proverbio o un celebre verso poetico). È ovvio che un simile metodo finiva per produrre delle successioni di lettere e parole che, difficilmente con tutta la fantasia possibile, poi, si poteva riuscire a rappresentare in un contesto grafico organico.

Rebus del 1872



SOLUZIONE: SE Fortuna; TRA vaglia; un NO BIL core; RAR oche; in fin e NON; GLI Di A fa; V ore =
Se fortuna travaglia un nobil core, raro che in fine non gli dia favore

L'anno 1875, con l'uscita de *La Gara degli Indovini*, la prima rivista mensile di enigmistica a diffusione nazionale, segna una tappa fondamentale nella storia del rebus. Mentre prosperava la produzione di giochi dal composito stile aggrovigliato, il direttore di quel periodico, Cesare Galeazzi, prese l'iniziativa di proporre dei rebus basati su un'unica vignetta, spostando per la prima volta le lettere sopra le figure e spargendo, così, i primi semi di quello stile che è alla base del rebus attuale, detto *moderno*.

Uno dei primi esempi del genere è il seguente (ideato da Cominetti, disegnato da Campagnani, inciso da Colombo), pubblicato nel novembre del 1877. L'esposto non è associato a un diagramma numerico, perché questo tipo di indicazione, verrà introdotto solo all'inizio degli anni '30.

I contrassegni sono riportati con dimensioni molto ridotte, sia per tentare di nasconderli al solutore, sia per non alterare più di tanto la raffinatezza dell'illustrazione.

Un primo esempio di "rebus vignetta"



SOLUZIONE: CH Isi; C ON tenta; G ode = *chi si contenta gode*

In questo prototipo di rebus, l'ordinamento delle lettere presenti nell'illustrazione (CH – ON – C – G) non coincide con quello della frase chiave (CH – C – ON – G).

Il mancato rispetto della norma stilistica enunciata in precedenza è ampiamente giustificato dal fatto che, a quel tempo, non erano ancora stati formalizzati i canoni di eleganza, attualmente riconosciuti. Bisogna riconoscere, però, che un tale particolare non nuoce assolutamente all'armonia complessiva del gioco.

Dichiarazione liberatoria

Le immagini utilizzate in questo manuale, se non provengono direttamente da pubblicazioni firmate da Ennio Peres, corrispondono a frammenti o rielaborazioni di foto tratte da Google, libere da diritti d'autore.