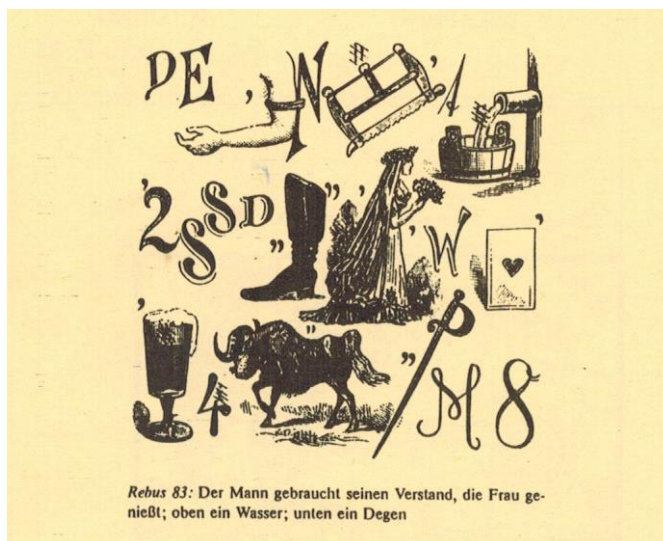


Informazioni da Heidelberg

Franco Pratesi

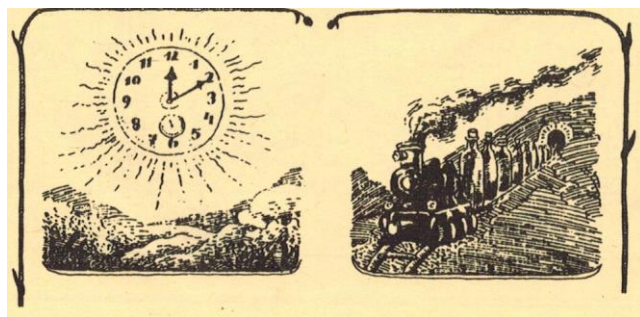
Il rebus si chiama così in molte lingue ma i tedeschi, che notoriamente non amano ricorrere a prestiti lessicali, anche il rebus preferiscono chiamarlo *Bilderrätsel*, ovvero «enigma figurato». La cosa può dar luogo a qualche ambiguità. Per esempio, esiste un intero libro di *Bilderrätsel*, tradotto dall'inglese, che contiene quiz, labirinti, giochi vari di tipo enigmistico-geometrico ma neanche un rebus vero e proprio (*Puzzles 5 – Bilderrätsel*. Ullstein Sachbuch, Frankfurt/M 1984).

Se si cercano informazioni sui rebus nei «libri completi» dei giochi, non si trovano molte notizie. Uno di larga diffusione (H. Steuer, C. Voigt, *Das neue rororo Spielbuch*. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 1990, 1^a ediz. 1980) riporta due esempi di rebus che sarebbero comuni nelle colonne di giornale ad essi riservate: si vede subito che la tecnica compositiva è molto semplice e basata su figurine con numeri e lettere. I numeri indicano le posizioni in cui le lettere vanno inserite all'interno della parola (al posto di quelle giuste) o, se barrati, l'eliminazione della lettera in questione.



Alcuni rebus (di un tipo che ci è noto dalla fine dell'Ottocento) sono riportati in un libro di una collana di testi per la gioventù (H. Gebert, *Das grosse Rätselbuch*, Beltz & Gelberg, Weinheim 1986, 1^a ediz. 1979). Anche se l'edizione consultata è di tipo pocket, il titolo di «grande» libro di indovinelli non appare fuori luogo. Una decina di pagine (pp. 80-89) sono di rebus in cui si hanno in realtà scritte figurate, a volte con figure usate in esclusiva, a volte con figure inserite quasi a decorare il testo. Nel primo caso, oltre alle solite aggiunte di lettere tra figura e figura, si hanno ancora delle cancellazioni. Un esempio del secondo tipo può essere la pagina riprodotta in copertina in cui evidentemente il compito di inserire figure nel testo era soggetto all'ulteriore condizione che fossero di animali. Curiose appaiono le linee sulle figure in corrispondenza alla divisione delle parole.

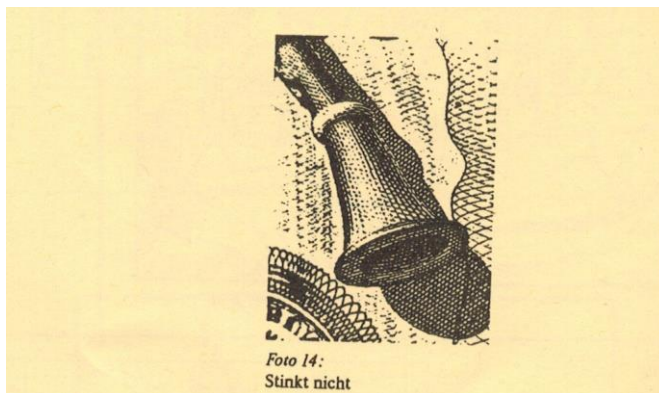
Di qualche interesse possono anche essere i 12 *Wort-Bilder* di pagg. 70 e 71: le immagini che intendono rappresentare la parola da indovinare sono basate di regola o su un doppio significato o sulla rappresentazione delle due parti di una parola composta, ad esempio il paranco o *Flaschenzug* rappresentato come un treno di bottiglie, la meridiana o *Sonnenuhr* rappresentata come un sole con le ore.



Purtroppo non è chiaro quando la Gebert stia componendo dei nuovi rebus con una tecnica antica e quando invece stia riproducendo rebus pubblicati un secolo fa: si dice infatti nella presentazione che il materiale è in parte raccolto da antiche fonti e in parte compilato appositamente, e il compito di distinguere le due componenti è lasciato al lettore.

Da quanto sopra è ben difficile rendersi conto della situazione attuale del rebus in Germania. Un rapido esame delle riviste di enigmistica che si trovano nelle edicole ha indicato – come prevedibile – che la quasi

totalità dei giochi sono del genere delle parole incrociate: in particolare non vi ho trovato rebus, neppure ne ho trovato nei quotidiani.



Ho infine scovato un libro – attualmente esaurito – che mi ha fornito una visione più precisa della situazione (G. Obermair, *Bilderrätsel, Rebus – Drudel – Fotorätsel*. Heyne, München 1982). L'autore insomma si presenta con competenze sia di base sia specifiche che lo rendono senz'altro pienamente attendibile.

La struttura del suo libro può già essere indicativa: 136 pagine, di cui le ultime 12 soluzioni. Ben 179 rebus si trovano da p. 23 a p. 111. Le prime 14 pagine sono di titoli e introduzione; da p. 15 a 22 si hanno 28 fotografie che continuano poi fino alla 52 alle pagg. 116-121. Da p. 112-115 si hanno 6 *Vexierbilder* (oggetti o personaggi da scovare, nascosti nel disegno). Infine, subito prima delle soluzioni, si hanno tre pagine (122-4) con 16 *Drudel*.

Risulta evidente che i rebus occupano una posizione predominante nel testo. C'è però un fatto importante che ne limita di molto l'interesse: essi sono totalmente ricavati da varie raccolte della fine del secolo scorso o dei primissimi anni di questo. La scelta presenta esempi di vario genere e per chiarirci la situazione attuale questi rebus non possono servire che in negativo: se a questi si deve ancora far ricorso vuoi dire che un progresso significativo non c'è stato!

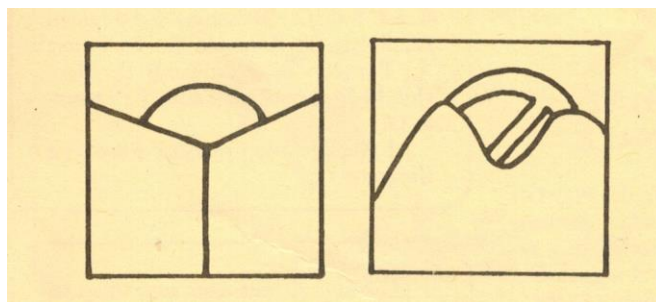
D'altra parte questa conclusione non deriva solo implicitamente dalla scelta del materiale: nell'introduzione si discute la situazione ammettendo che il rebus tradizionale è ormai scaduto ad esempi poco impegnativi mentre nuove forme enigmistiche si stanno affermando in sua vece. È quindi interessante capire quali siano queste nuove forme tanto

evolute da subentrare al rebus tradizionale. Ebbene, secondo Obermair sono principalmente due: i *Drudel* e i *Fotoràtsel* o fotoenigmi.

Cosa sono i fotoenigmi che a detta dell'autore si stanno diffondendo a partire dagli Stati Uniti? Non si tratta altro che dell'Oggetto misterioso di televisiva memoria! Una foto di un particolare di oggetto piuttosto comune che però non si riconosce immediatamente perché fotografato con forti ingrandimenti o riduzioni ovvero perché ripreso in una prospettiva o in una luce insoliti. Esiste, è vero, il fondamentale doppio significato in quanto di solito la foto è accompagnata da un titolo che fornisce il significato apparente. Comunque, si perde del tutto il gioco di parole che sta sotto all'immagine del rebus tradizionale.

Forse più interessanti, anche se in fondo non sostanzialmente diversi, sono i *Drudel*, che l'autore darebbe in via di superamento da parte dei fotoenigmi. Il *Drudel* rappresenta un enigma che ha qualcosa della vignetta umoristica: un abbozzo ridotto all'essenziale; poche linee che indicano un personaggio o un oggetto in maniera tale che lo scoprirlo diventa piacevole.

Siamo ancora nel settore degli oggetti misteriosi, ma qui la figura è disegnata e c'è un po' più spazio per la fantasia. Gli esempi riportati si leggerebbero: cammello in divieto di sosta e messicano in bicicletta.



Non sono noti né l'origine del gioco né quella del termine che Obermair ricondurrebbe o a «*Drude*» cioè fantasma notturno, strega o al verbo «*trudeln*» nel significato di giocare a dadi.

Di questi *Drudel* ho in effetti qualche memoria dagli anni scolastici: da noi non si chiamavano certo così, non saranno stati molto diffusi né numerosi... ma disegni di sombreri che coprono quasi completamente messicani occupati in varie faccende non mi risultano del tutto nuovi. Non ho potuto verificare se davvero il *Drudel* abbia una larga diffusione

in Germania, e posso ancora dubitarne ma è un dato di fatto che i principali libri completi di giochi (Glönnegger = Diem, Lembke, Gorys, oltre allo Steuer-Voigt già citato) lo prendono in considerazione e ne riportano alcuni esempi tipici.

Non credo comunque che la via del *Drudel* e tantomeno quella della foto-misteriosa possano rappresentare il domani del rebus. A me sembra che si tratti di generi assai più limitati del rebus tradizionale, che difficilmente potranno progredire molto al di là dei primi esempi tipici.

Se il «nostro» rebus avrà un futuro, ciò si verificherà sviluppando la tradizione esistente e non passando a tipi diversi di enigmi, come si devono considerare questi, nonostante il vantaggio di rendersi indipendenti dalla lingua nazionale.

