Non sono state chieste le autorizzazione alla riproduzione delel figure e quindi il libro è stato stampato in poche copie fuori commercio e nella copia in rete sono solitamente conservate solo le riproduzionei delle copertine..

Franco Pratesi

Rebus visti da lontano

1. Introduzione

Come storico dilettante ho dedicato molti studi ai giochi di riflessione, cominciando dagli scacchi e interessandomi anche ad altri giochi di tavoliere e di carte, e anche ad alcuni giochi enigmistici, con speciale attenzione rivolta ai rebus. Sui rebus sono subito rimasto colpito dal fatto che sono conosciuti in tutte le lingue ma hanno avuto uno sviluppo storico che si è fortemente differenziato negli ultimi decenni. In alcuni paesi il gioco si è sviluppato verso un impegno sempre maggiore per compositori e solutori – e pare che proprio all'Italia si debba assegnare il primato in questa direzione − mentre in altri paesi si sono continuati a usare solo esempi di grande semplicità, adatti per accompagnare l'apprendimento delle prime nozioni di scrittura per gli alunni delle classi elementari.

Per uno storico dei giochi la situazione non risulta sorprendente; basta pensare al gioco della dama che in Germania è poco impegnativo e considerato adatto solo per ragazzi, mentre appena al di là del confine con l'Olanda diventa un gioco (sulla damiera di cento caselle) che affianca e forse supera gli scacchi per l'impegno che richiede ai giocatori.

Che i rebus in Italia hanno davvero raggiunto un livello più elevato che altrove si legge ripetutamente scritto dagli esperti italiani, il che potrebbe anche far sospettare un certo contributo di un diffuso campanilismo. Recentemente però si sono verificati alcuni casi in cui esperti di enigmistica stranieri hanno riconosciuto i pregi del rebus italiano e hanno cercato di far proselitismo nei loro paesi per ottenere simili risultati nelle altre lingue coinvolte. Al giorno d'oggi, l'esigenza di raggiungere un circolazione internazionale, se possibile, è ovvia. Le barriere anche culturali fra molti paesi si stanno riducendo ai minimi termini ormai da tempo e anche in campo enigmistico abbiamo i cruciverba a dimostrarci che una diffusione internazionale di un medesimo gioco è possibile, indipendentemente dalla lingua nazionale utilizzata.

Tutti i principali giochi tendono verso un'unificazione mondiale delle regole e della pratica di gioco. Solo quando un gioco appassiona la gente su vasta scala diventa possibile affinarne la pratica e innalzare il livello di gioco, con gare e confronti fra i campioni più forti dei vari paesi. Più di un quarto di secolo fa cominciai a interessarmi della scarsa comunicazione esistente fra gli enigmisti di paesi diversi, auspicando contatti più stretti. Scrissi alcuni articoli su questo tema e un paio li ho riprodotti anche qui.

Recentemente ho avuto modo di occuparmi di nuovo della questione per quanto riguarda i rebus e i giochi enigmistici simili. Ho quindi cercato di ristabilire qualche contatto con l'ambiente, facilitato dal fatto che in Italia esistono istituti e associazioni che funzionano egregiamente grazie all'impegno di alcuni enigmisti che hanno dedicato molte energie ai relativi progetti. Mi riferisco in particolare alla Biblioteca Enigmistica Italiana di Campogalliano; i primi contatti con Giovanni Riva (Pippo) mi hanno riaperto la strada per aggiornare la mia conoscenza con l'ambiente.

Ancora di più mi riferisco all'Associazione Rebussistica Italiana, che già nella denominazione chiarisce il proprio orizzonte. Da molti anni Franco Diotallevi (Tiberino) è segretario tesoriere e cura l'uscita del *Leonardo*, periodico trimestrale che rappresenta l'organo ufficiale dell'associazione. Avevo già avuto modo di apprezzarne la disponibilità e la competenza un quarto di secolo fa quando scrissi i primi articoli; ora ha seguito passo passo la scrittura di questo libro. In questa occasione ho potuto avere anche qualche parere da Franco Bosio (Orofilo) per anni presidente dell'ARI e noto come il più competente e affermato fra gli autori italiani che hanno scritto articoli e libri sul tema; un suo libro, che incontreremo più volte, è da un quarto di secolo il principale riferimento su tutta la materia.

Da oltre quindici anni l'esperto italiano che ha pubblicato più studi sui rebus stranieri, di ogni tempo e in ogni lingua, è tuttavia Federico Mussano (Federico). Come vedremo passando in rassegna il *Leonardo*, i suoi contributi alla storia e alla cronaca dei rebus stranieri sono molto numerosi e vari; ulteriori suoi contributi sono stati pubblicati in altre edizioni. Ho avuto la fortuna di potermi avvalere della sua disponibilità e conoscenza della materia quando ha rivisto, via via che erano completati, tutti gli studi recenti qui raccolti. La frequente corrispondenza con lui mi ha permesso di proseguire la ricerca con la fiducia (molto utile per procedere nello studio) che non sarei incorso, senza correggerli, in errori grossolani dovuti a un'insufficiente competenza specifica.

Oltre alla ricerca delle principali pubblicazioni segnalate nella letteratura enigmistica ho avuto come principale fonte del materiale da studiare i cataloghi di *Amazon*. Ho trovato così non solo i principali libri recenti, che si sarebbero potuti ordinare in qualsiasi libreria, ma anche un numero consistente di ebook *Kindle* usciti negli ultimi anni proprio

a cura di *Amazon*. La quantità di pubblicazioni studiate ha potuto così raggiungere un livello soddisfacente.

Devo al riguardo segnalare comunque il problema dell'indeterminazione dei limiti del mio studio. Come si deduce dalla fonte della documentazione, sono stato condizionato dalla disponibilità di edizioni sulla materia che in termini di lingue nazionali è risultata ancora più limitata delle mie conoscenze linguistiche. Avrei potuto esaminare pubblicazioni in diverse altre lingue, eventualmente con una comprensione dei testi più ridotta ma ancora sufficiente... se le avessi trovate.

In conclusione ho preso in esame soltanto edizioni nelle lingue inglese, tedesca, francese, spagnola. Per la lingua tedesca la provenienza è stata quasi esclusivamente dalla Germania, e lo stesso si può dire per la Francia e la Spagna (non avendo trovato edizioni utili dall'America latina). Invece l'uso della lingua inglese ha dato origine a serie incertezze circa la provenienza, che specialmente negli ebook non è indicata con sufficiente precisione. Mentre per le altre lingue ci si muove, per quanto detto, soltanto in ambito europeo, con l'inglese ci ritroviamo spesso negli USA. Si dà il caso che i collegamenti culturali fra Europa e Stati Uniti sono oggi molti stretti (e molte mode ci arrivano proprio dall'America) e ciò può rendere utile anche questo... sconfinamento, ma rimane insoddisfacente l'incertezza sulla provenienza di alcuni tipi di giochi in lingua inglese commentati.

In definitiva il libro si articola in sette sezioni, oltre a questa prima di carattere introduttivo; quattro sono riservate alle quattro lingue straniere in cui sono compilati i giochi enigmistici studiati. Il gruppo di queste quattro sezioni è preceduto da una di carattere generale e con una rassegna dei contributi rintracciabili nel *Leonardo* ed è seguito da due sezioni finali, una riservata a esempi di giochi enigmistici più distanti da quelli assimilabili ai rebus, l'ultima a un approccio differente al problema di base dell'internazionalizzazione dei rebus "all'italiana" in cui rivediamo all'opera Federico Mussano con i suoi contatti con i vertici degli enigmisti statunitensi.

Questo mio lavoro ha potuto svolgersi e giungere al termine grazie soprattutto all'incoraggiamento e ai suggerimenti degli enigmisti italiani nominati in precedenza, e specialmente di Federico Mussano. Maren Roloff e Markus Gellermann mi hanno concesso di riprodurre le figure dai loro testi; Cayetano Borja mi ha guidato nel complesso sistema dei suoi quiz.

Firenze, Febbraio 2018.

2. Considerazioni generali

2.1. Premessa

Questa prima sezione è dedicata a studi utili a inquadrare la problematica di fondo che sarà sviluppata nelle sezioni successive. Il carattere è generale e quindi ancora di tipo introduttivo, ma i vari capitoli hanno una propria autonomia, derivante in particolare dal fatto che sono stati compilati in epoche diverse.

Il primo capitolo contiene commenti sull'enigmistica in generale e sull'utilità di confrontarsi con la produzione di esempi simili in lingue straniere. Nel seguito queste idee si concentreranno in particolare sui rebus e sui giochi enigmistici simili.

Il secondo breve studio si riferisce all'inizio di un'attività nel web in lingua inglese, oltre che in lingua italiana, da parte di *La Settimana Enigmistica*.

Il terzo e il quarto studio non sono altro che rassegne relative a quanto è stato pubblicato nel corso degli anni sui rebus stranieri nella rivista *Leonardo*, organo ufficiale dell'Associazione Rebussistica Italiana. Gli articoli dedicati all'argomento sono molto numerosi, la quantità si riduce però fortemente se ci interessano solo i tempi più vicini. Per contro si possono trovare qui utili notizie su lingue di minore diffusione, che poi non saranno prese in esame nel seguito di questa ricerca.

Il quinto e ultimo capitolo di questa sezione corrisponde a uno studio recente su quanto si può trovare riguardo ai rebus nelle varie lingue straniere utilizzando *Google*. Già questo studio preliminare è in grado di presentare una panoramica abbastanza accurata della situazione odierna relativa alla diffusione nei diversi paesi di vari tipi di giochi enigmistici più o meno simili ai rebus ideati in Italia. Sarà l'oggetto principale degli studi presentati nelle sezioni successive quello di verificare in maggiore dettaglio la situazione attuale nelle principali lingue europee, che inoltre, per il tramite della lingua inglese, ci porterà a studiare anche la produzione di altri continenti, a cominciare dagli USA.

2.2. Enigmistica oltre i confini[1]

Nelle riviste specializzate si incontra una domanda ricorrente: dove va l'enigmistica italiana? A parte la consueta difficoltà che si incontra a leggere il futuro, in questo caso già inquadrare gli sviluppi recenti non si presenta facile. Particolarmente difficile al di fuori della cerchia degli esperti risulta la presentazione dei risultati raggiunti – tanto che richiederebbe qualche nuovo tipo di "campionario". Qui vorrei però esaminare la situazione senza entrare nel dettaglio tecnico, a costo di mettere in fila una serie di cose ovvie o strampalate o provocatorie o tutto questo insieme. Non mi disturba troppo la consapevolezza della mia scarsa competenza in materia; ciò può avere il vantaggio di permettere una visione partecipe ma non parziale, probabilmente più difficile da raggiungere per gli addetti ai lavori.

Anche per l'enigma lo sviluppo è un fattore essenziale. Ormai in tutto lo scibile si riconosce la necessità di un'evoluzione: la conservazione di quanto tradizionalmente accumulato è sentita come un dovere, ma secondario rispetto all'avanzamento della materia. Lo stesso nome di enigmistica classica e la lunga tradizione possono a un primo impatto far pensare a un ristagno, a qualcosa di cristallizzato da tempo; ma non è così.

Nell'enigmistica italiana, accanto alla conservazione di un enorme patrimonio, si è verificata la frequente comparsa di nuovi temi e giochi e di nuove maniere di trattare quelli tradizionali. Dal punto di vista tecnico, molte composizioni del passato, anche recente, appaiono chiaramente superate dallo sviluppo della composizione enigmistica. Non si può insomma affermare che non ci sia stato progresso! Anche i più anziani tra i compositori italiani di enigmi in attività hanno il diritto di sentirsi come dei giovani progressisti in confronto alla situazione che hanno trovato alcuni decenni fa. Quindi il problema non è quello di dimostrare quanto di nuovo e di positivo ci sia stato negli ultimi decenni nell'enigmistica italiana: magari si dovrà propagandarlo meglio ma non convincere persone che, in buonafede, non riescano a vedere i termini di questo progresso.

[1] F. Pratesi, *Penombra*, 73 N. 7 (1992) 15-16.

Perché allora l'enigmistica "classica" si presenta di difficile approccio e di scarso richiamo, almeno a livello quantitativo? I motivi dell'insufficiente ricambio di solutori e compositori sono probabilmente vari. Tanto per cominciare, la concorrenza: nel frattempo si sono sviluppati molti più giochi, passatempi e rompicapi in grado similmente di stuzzicare l'intelletto dell'uomo di oggi. D'altra parte l'accesso alla "famiglia" degli enigmisti non è facile; prova ne sia la larga presenza di figli d'arte e comunque di persone che già in età giovanile hanno avuto la possibilità di una "iniziazione" specifica.

Qualche secolo fa con gli enigmi, diffusi sia a livello popolare che a livello colto, si sarebbe potuto selezionare la gente come oggi con i test attitudinali: chi li sapeva risolvere era intelligente, chi non lo sapeva fare era ignorante e sciocco. Oggi, una cosa del genere non è sostenibile, per vari motivi: l'enigma "classico" incontra sempre più la concorrenza di altri enigmi o passatempi intelligenti; ha perso il sostegno popolare; è coltivato su una base linguistica nazionale; rientra (con qualche fatica) nell'ambito poetico, una forma letteraria di per sé in crisi.

Tra queste e altre cause, un punto nodale è, a mio parere, l'italianità del discorso. Non c'è dubbio che il vanto di essere italiani e di parlare la nostra lingua ha goduto nei secoli di un convincimento genuino. Ognuno tende a essere fiero delle proprie origini e della propria matrice culturale, ma per gli italiani esistevano anche oggettive ragioni artistico-letterarie per giustificare tale fierezza. Per reazione alle esagerazioni della retorica fascista e per i cambiamenti occorsi nella cultura mondiale, oggi la lingua italiana ha un posto diverso nella considerazione della gente. Nonostante la recente "conquista" di una lingua unica dettata dalla televisione nazionale, si può prevedere che prima o poi anche questa finirà come molti dialetti di un tempo. E forse gli enigmi in italiano sembreranno prodotti di provincia, come oggi gli otto esempi riportati subito dopo i giochi latini al paragrafo 149 del Tolosani-Rastrelli[2].

Certamente sarebbe utile poter "doppiare" gli enigmi come fanno al cinematografo in modo da conquistare quell'udienza internazionale che oggi è diventata comune. Purtroppo, la maggioranza dei giochi enigmistici "classici" è intraducibile per propria natura. Bisognerà quindi con tutta probabilità aspettare la lingua mondiale prossima ventura per avere gli enigmi moderni che siano insieme "classici" e "internazionali".

[2] D. Tolosani, A.Rastrelli, *Enimmistica*. Milano 1938.

Le cose non sono sempre andate così. Ho sotto mano una minienciclopedia francese di enigmi, di metà Ottocento[3]. Alla fine, dopo i 724 enigmi francesi, sono riportati enigmi stranieri con il testo a fronte, 27 italiani, 30 spagnoli, 20 inglesi, 9 tedeschi. Solo per questi ultimi si premette un'avvertenza in cui si dicono talmente legati alla lingua e al popolo tedesco da risultare praticamente incomprensibili, e soprattutto intraducibili, in francese. Non mi avrebbero fatto questa impressione: uno, chiarissimo, l'ho risolto subito sia nell'originale tedesco che nella versione francese. Solo controllando la soluzione in entrambe le lingue mi sono trovato di fronte a due parole sconosciute e ho dovuto far ricorso al dizionario (cosa che per un enigma straniero mi indispettisce molto meno che per uno italiano): il fatto è che adoprando le due lingue fortunatamente non ho mai dovuto cercare *Sarg* o *cercueil*.

Per quanto riguarda il futuro, uno scenario convincente appare quello tracciato da un esperto che ha passato la vita a scrivere divulgazione scientifica e fantascienza, Isaac Asimov[4]: estrapolando al futuro tendenze già visibili nella civiltà odierna, per la lingua ritiene probabile una sostanziale modifica dell'inglese fino alla lingua-terra, in cui sarà compilata la letteratura del futuro. Non voglio andare così lontano, intendiamoci. Non è che i nostri compositori si debbano mettere in aspettativa fino all'avvento della nuova lingua mondiale in cui comporre!

Ma già oggi l'italianità è inquadrata in un contesto europeo, finora occidentale, presto anche orientale. Se il processo di unificazione politica non è velocissimo, per la lingua succedono cose strane. Sembra che negli Stati Uniti l'italiano vada di moda, forse perché non hanno bisogno di studiare una seconda lingua per uso quotidiano, anche per leggere in originale i testi più importanti della nostra letteratura. Ma è certo che le riviste italiane di scienze fisiche sono attualmente pubblicate in lingua inglese, come in lingua inglese comunicano i propri risultati i fisici italiani ai convegni italiani. Può essere un qualcosa che riguarda un'élite... ma che dire dell'informatica e dell'uso dell'inglese in molti settori avanzati della tecnologia e del commercio?

---

[3] H. Le Gai, *Un million d'énigmes charades et logogriphes suivi d'un choix des plus jolies énigmes Italiennes, Espagnoles, Anglaises et Allemandes. Avec la traduction en regard.* Paris 1850.

[4] I. Asimov, *Domani! 71 sguardi su un futuro migliore*. Milano 1989.

Nemmeno però propongo che i compositori nostrani improvvisino enigmi in inglese o che le nostre gloriose riviste di punto in bianco cambino lingua e contenuto. La questione della lingua non è nuova. Per secoli è stato il latino la lingua internazionale e ciò non impedì la diffusione degli enigmi: anzi, ne esistevano sia in volgare, sia in latino! Gli enigmi dei vari popoli a volte erano identici, lingua a parte, a volte simili; altri rimasero all'interno di una popolazione (anche per ovvie difficoltà di comunicazione: si pensi alla Cina o all'Islanda).

Ma oggi i nostri ragazzi assorbono cartoni animati giapponesi e statunitensi; i loro giocattoli vengono da Hong Kong o dalla Corea. Anche i giochi in scatola preferiti dai più grandi hanno diffusione mondiale, non solo i classici Monopoli, Risiko o Cluedo, ma qualsiasi gioco di questi tempi. E i giochi di riflessione tradizionali? Si può considerare la differenza fra scacchi e dama: i primi sono da tempo internazionali (a parte qualche "isola" orientale); la seconda è giocata diversamente da nazione a nazione, tant'è vero che si sta affermando su scala internazionale una variante (di origine franco-olandese) ben diversa dal gioco italiano. Probabilmente in un prossimo futuro sarà quella la dama giocata anche in Italia.

Se oggi agli Italiani qualcosa si presenta come di origine italiana la cosa è subito vista con diffidenza, nostalgie e nostalgici a parte; come se uno parlasse di una tradizione di paese o del passato. Anche l'apparato commerciale ha imparato la lezione, presentandoci come forestiere molte merci nostrane. Questo è certamente un aspetto negativo; non si può condividere la frequente americanizzazione di marchi di fabbrica, nonché di nomi comuni e propri, anche se pragmatisticamente giustificabile da chi ricava un effettivo vantaggio economico da simili stratagemmi.

Però accanto a queste esigenze di facciata ci sono esigenze genuine per il raggiungimento di un livello sovranazionale. Ma come dovrebbe essere allora presentata e praticata l'enigmistica? Non ho ancora avuto tempo e modo di documentarmi come vorrei sulla situazione negli altri paesi. Zoroastro (pag. 450-1) fa capire[5] che l'Italia è come la punta di diamante di un movimento mondiale che... non esiste perché altrove la situazione è tanto arretrata che il Paese più vicino sarebbe il Brasile! Cerasello con l'abituale cortesia mi ha regalato un libretto di Chiocca[6]

[5] G. A. Rossi, *Breve storia dell'enigmistica*. Roma [1971].
[6] G. Chiocca, *Breve storia dell'enigma*. Pisa 1980.

che sembra in tema perché spazia veramente a livello mondiale: la panoramica è certamente vasta e interessante, ma non risponde purtroppo ai miei problemi di comprensione dell'attualità.

Eppure non furono solo gli enigmi dell'antichità a percorrere il mondo; anche altre forme più recenti ottennero lo stesso risultato. Ci sarà una lingua strutturalmente più adatta e una meno ma le sciarade, per esempio, hanno imperversato a lungo per tutta l'Europa in decine di lingue diverse.

Allora l'auspicio è chiaro: internazionalizzare – di nuovo! – la sfinge. Esistono o almeno sono esistiti convegni internazionali riservati agli editori dell'enigmistica; perché non estenderli ad autori, solutori e loro gruppi nazionali? Proviamoci ad avanzare un'ipotesi di "fantaenigmistica". Ci sono i raduni annuali degli enigmisti italiani? Bene, i vincitori sono i finalisti che si troveranno a Bagdad per disputare il titolo mondiale con i candidati delle altre nazioni. Ma a Bagdad accadono tante cose, e non solo ultimamente. Proprio lì o molto vicino successe l'episodio della Torre di Babele, che si ripeterebbe in occasione della nostra ipotetica finale con il risultato di rispedire tutti frettolosamente a casa, ammesso e non concesso che i nostri inviati non si ritrovino soli e sperduti fin dall'inizio.

Se il raduno fosse invece fruttifero e si stabilissero contatti stabili, si potrebbe meglio apprezzare – DOPO! – quanto esiste di buono da noi. Si rivaluterebbe di colpo la lunga tradizione, le belle riviste, i convegni ben organizzati. E ci sarebbe da esser fieri di constatare che pochi dei gruppi italiani affiliati a organizzazioni internazionali di "sport mentali" sarebbero in grado di competere con quanto realizzato nel corso degli anni (e con quanto si continua a realizzare) dalla piccola famiglia degli enigmisti italiani!

2.3. Rimbalzi da Internet[1]

Ho esitato a scrivere questo contributo per il *Leonardo* perché avevo la sensazione di comportarmi come la chiesina che fa l'elemosina al duomo. In termini rebussistici, nessuna rivista in Italia può rappresentare meglio de *La Settimana Enigmistica* il duomo della circostanza. Rispetto al *Leonardo*, siamo a livelli così diversi che la *Settimana* dovrebbe dedicare un po' di spazio per favorire una maggiore diffusione del *Leonardo*; sarebbe quanto meno strano se chiedessi invece spazio al *Leonardo* per parlare della *Settimana* e della sue iniziative; eppure, proprio così andrà a finire.

Dopo aver cercato libri e documenti sui rebus provenienti da varie parti del mondo, ho deciso ultimamente di rivolgermi a Internet, la fonte oggi sovranazionale per eccellenza. L'esperienza è stata un po' traumatica perché non avevo affatto bisogno di tante informazioni e di tante merci rimbalzanti da un sito all'altro. Altro che fiera di paese! Si avverte vivissima l'impressione di un vicino cambio di millennio. Anche qui sono stati però in pochi a informarmi sui rebus. Le indicazioni utili sono molto scarse, anche usando i più potenti motori di ricerca; così li chiamano.

L'indirizzo di alcuni siti del settore mi è stato cortesemente fornito proprio dagli enigmisti della *Settimana.* Grazie alle loro indicazioni, ho potuto verificare che in Gran Bretagna esiste un sito che ha avuto l'idea, senz'altro appetibile, di offrire ogni giorno di prima mattina un nuovo rebus da risolvere; che nel Canada francofono un appassionato propone rebus che noi chiameremmo crittografie, utilizzando anche la diversa posizione e tipo di caratteri; che negli Stati Uniti di America ci sono gare di soluzione di rebus con premi in danaro (e da dove mai potevano cominciare?), ma solo dopo aver risposto correttamente ad alcuni quiz preliminari, che per me già rappresentano un enigma insolubile. Intanto continuo a cercare e spero di sottoporre, in una prossima occasione, qualcosa di più completo all'attenzione dei lettori curiosi.

Questa volta mi limito a commentare la principale fonte trovata, che mi ha lasciato più perplesso che soddisfatto. Il fatto è che la fonte e il

[1] F. Pratesi, *Il Leonardo,* Anno IX N. 1 (1997) 8.

soggetto sono piuttosto contrastanti: il soggetto è inglese ma la fonte è decisamente milanese e corrisponde all'iniziativa de *La Settimana Enigmistica* di entrare nel cyberspazio con una rivista elettronica *Aenigmatica online*. Sono anni che mi sono convinto che i giochi di parole hanno un limite notevole nella loro difficile traducibilità nelle lingue altrui.

In particolare, se si pensa su scala europea o mondiale, come sempre più necessario, oggi è l'inglese la lingua che meglio si avvicina al ruolo di substrato comune; ma se non corrisponde alla madrelingua si incontrano problemi non secondari di traducibilità. In tutta l'Europa, finché non sentiremo tutti i cani abbaiare *wau-wau* (quando il tedesco diventerà obbligatorio a partire già dagli asili nido), dovremmo almeno abituarci a sentirli abbaiare *bow-wow*. Anzi, la cosa migliore sarebbe addestrare il cane ad abbaiare a comando, *bau-bau* o *bow-wow*, all'italiana o alla maniera "internazionale" di oggi.

É proprio quello che hanno fatto i nostri professionisti milanesi dell'enigmistica. Intendiamoci, ancora non credo che abbiano ammaestrato il cane, ma sono già riusciti a immettere nella rete mondiale, al sito *www.aenigmatica.it*, la pubblicazione enigmistica elettronica ricordata sopra. Caratteristica molto interessante di *Aenigmatica* è che basta cliccare perché si travesta in modo immediato da italiana a inglese e viceversa, come avviene del resto per molte pagine di carattere promozionale o informativo. Non ho verificato come si modificano nel passaggio gli altri giochi; penso che qualcuno sia traducibile con minore difficoltà. Ma i rebus italiani e inglesi non hanno nient'altro in comune tra loro che l'idea di fondo di ogni rebus. Quando si cambia lingua, rimbalzano rebus del tutto diversi, con propri diagrammi, figure e soluzioni.

Il primo di questi rebus inglesi che ho visto è anche – come succede – quello che più mi ha colpito, nel bene e nel male. Nel bene: non vedo come si potesse disegnare meglio la vignetta, ripresentata qui per gentile concessione della *Aenigmatica*. Non dovrebbe essere difficile mettere accanto tre figurine di PIPISTRELLO, LEONI, VENTAGLIO, in una successione di oggetti indipendenti, come si usava una volta da noi e come ancora usano spesso all'estero. Ma inserire tre oggetti così diversi in una scena unica meglio di così potrebbe forse riuscire a un discepolo di Salvador Dalí, se esiste. Nel male: per un italiano, può non essere immediato accettare che qui pipistrello diventa BAT, leoni LIONS e venta-

glio FAN (anche se poche parole inglesi sarebbero più facili da individuare). Ma la soluzione – con diagramma (10, 2, 4) – in fondo non è affatto difficile: *batTAlions Of anTS*, battaglioni di formiche. L'impressione finale è quella di aver assistito al classico parto del topolino.

Qualcosa di simile accade anche negli altri esempi che ormai sono una trentina. Il problema vero è allora un altro: a chi sono diretti questi esempi internazionali? Questi rebus italo-inglesi potrebbero servire in effetti come esercizio di inglese per i navigatori italiani; ma in tal caso ben altri esercizi possono essere svolti navigando in Internet. Sono allora più probabilmente gli enigmisti italiani che immettono in rete qualcosa di nazionale ma lo compilano in inglese e pertanto lo rendono comprensibile a un uditorio enormemente più vasto. Così potranno forse invogliare l'occasionale navigatore straniero a cercare una soluzione che mai cercherebbe nella lingua nostra, divenuta un'illustre sconosciuta quasi dappertutto.

A questo punto molte sono le domande che mi si presentano alla mente. Questi rebus possono essere recepiti e assimilati in Nuova Zelanda o a Hong-Kong? In che misura? Assecondano un'abitudine corrente di quei popoli? Fanno rivivere qualcosa che presso di loro è stato dimenticato nel frattempo? Oppure intendono lanciare una maniera nuova e più evoluta di comporre e risolvere rebus, quella italiana appunto, sia pure scrivendoli in inglese? Sono problemi più grandi di me, ma non più grandi dei lettori: chi legge abitualmente il *Leonardo* di sicuro ha una idea più corretta e completa del livello oggi raggiunto dalla

tecnica rebussistica italiana, e. sperabilmente, di quanto e come tale tecnica possa essere trasferita ad altre lingue.

A me una cosa sembra certa: un nuovo millennio incalza e, in un modo o nell'altro, le innovazioni tecnologiche cambieranno drasticamente molte delle nostre tradizioni, rebus compresi. Volendo essere ottimisti, si può anche sperare che i semi lanciati oggi da *Aenigmatica* siano in grado di dar presto buoni frutti a quel livello sovranazionale che inevitabilmente finirà con il coinvolgerci.

2.4. Rebus stranieri nel Leonardo (1989-2000)

Introduzione

Riprendendo in esame il tema dei rebus in paesi stranieri e quindi in lingue diverse dalla nostra (a meno di trovarne a San Marino, o nel Canton Ticino, o addirittura nello Stato del Vaticano) ho deciso che era per me necessario passare in rassegna almeno quanto è stato pubblicato al riguardo nell'organo ufficiale dell'ARI, *Il Leonardo*. Ci saranno di sicuro altre riviste di enigmistica e libri che accennano all'argomento e commentano qualche esempio, ma allargare l'orizzonte della ricerca per includere eventuali casi del genere è stato per me improponibile.

Oggigiorno (2017) gli enigmisti italiani, o almeno un piccolo numero di loro, hanno compilato e digitalizzato moltissime informazioni, compreso un database[1] in cui basta inserire una frase del tipo "rebus stranieri" per avere la risposta immediata con le indicazioni bibliografiche di tutti gli articoli apparsi in una data rivista. Il mio compito è ora semplicemente quello di aggiungere un minimo di notizie sui singoli contributi. Lo farò distinguendo con caratteri più piccoli gli articoli relativi ai rebus stranieri del passato, che hanno un'importanza minore per la mia ricerca.

Inizio allora l'esame con i primi undici anni della rivista, approfittando dell'opportunità di poter fissare per il momento il termine nientemeno che alla fine del secolo, anzi del millennio. Seguirà un proseguimento della rassegna, in modo da giungere fino all'attualità.

1989 Anno I

Un primo contributo all'argomento in studio si incontra già nel primo numero della rivista, con sottotitolo *Si parla del rebus in Germania*, e il nome dell'autore, Papul, lo ritroveremo piuttosto spesso anche nei numeri successivi. Lo spunto deriva da un numero di una rivista offerta gratuitamente dalle ferrovie tedesche ai passeggeri di prima classe, *Reisenmagazin der deutschen Bundesbahn*. Qui Papul trova un esempio di *Kettenrebus*, o rebus a catena di cui presenta otto esempi. Si tratta per ognuno di una "catena" di cinque figurine; la parola corrispon-

[1] http://www.enignet.it/eureka.html

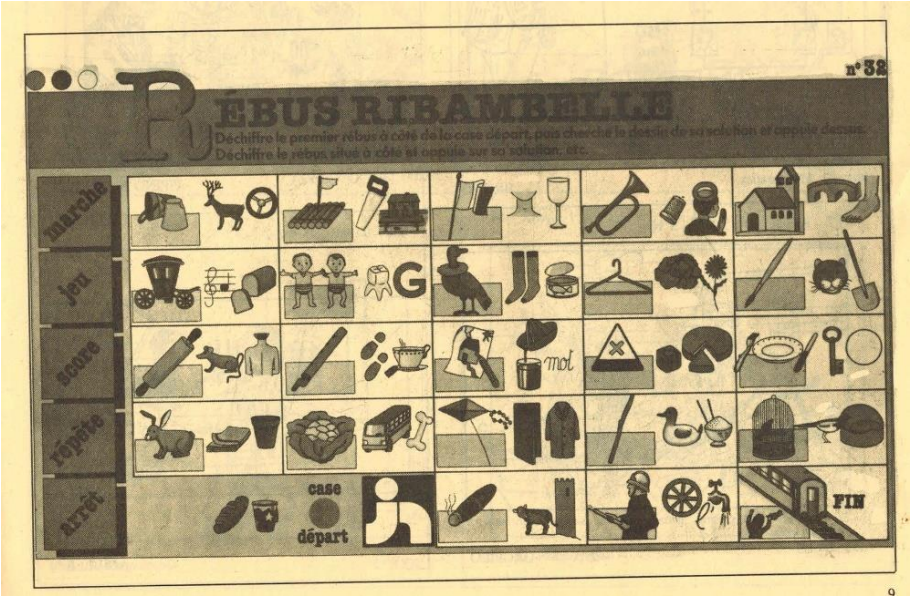
dente alla soluzione si trova sostituendo alle figurine il nome dell'oggetto con l'avvertenza di eliminarci le lettere indicate con il corrispondente numero progressivo.

1990 Anno II

Dopo il N.1 del 1989, che era dell'ottobre, si passa subito al 1990, Anno II.

Nel N. 2 incontriamo uno studio di Orofilo in *Rebus "d'autore" francesi, e italiani* dell'Ottocento, alle pp. 6-8, con otto riferimenti bibliografici e un confronto dettagliato della produzione francese e italiana dell'epoca.

Ritroviamo Papul nel N. 4 (pp. 8-9) con *L'evoluzione del Rebus. Dal gioco alla didattica scolastica*. Sono descritti i *Rebus Ribambelle* un curioso gioco enigmistico in voga in Francia in ambiente scolastico che con i rebus ha almeno qualcosa in comune. Si tratta di premere in ordine venticinque figurine di monoverbi in una tabella 5x5 posta sopra un piatto meccanico, con il sistema che fa proseguire nel percorso solo se si indovina il collegamento fra una soluzione e quello giusto dei monoverbi ancora da considerare.



Rebus Ribambelle, da *Il Leonardo* Anno II N.4 (1990) p. 9.

1991 Anno III

Nel N. 1 del 1991 si incontra un primo contributo di Franco Pratesi, *Riflessioni da Alma Ata*, a p. 8, in cui sono commentati alcuni rebus contenuti in un libro di giochi enigmistici in lingua russa[2].

Il medesimo autore commenta a p. 7 del N. 3 con *All'insegna della Lumaca* una marca tipografica, in forma di rebus, presente in un libro d'ore francese stampato attorno al 1510.

Nel N. 4, a p. 4, ritroviamo Papul con un articolo *Il rebus in Iugoslavia*; le fonti sono tre numeri sparsi di riviste usciti nell'agosto del 1990; da questi l'autore ricava non solo degli esempi, ma riesce anche a trarne importanti indicazioni sulle diverse tipologie di rebus adottate.

1992 Anno IV

Il N. 1 ha un articolo *Informazioni da Heidelberg* di Franco Pratesi (pp. 10-11 e copertina). Vengono presi in esame diversi libri tedeschi di giochi vari e in particolare quattro recenti dedicati in maniera specifica ai *Bilderrätsel* (che comprendono i rebus accanto ad altri giochi figurati); alcuni degli esempi presentati sono recenti, ma per lo più si tratta di repliche dalla fine dell'Ottocento. La provenienza da Heidelberg indicata nel titolo non risulta attestata nell'articolo.

Un intervento interessante si trova nel medesimo numero, a p. 11, con Papul che fornisce informazioni per partecipare a un concorso rebussistico dal contenuto "internazionale", *Nonsolorebus... Europa '92*. Ogni concorrente dovrà inviare al massimo tre lavori contenenti obbligatoriamente parole in una lingua della CEE diversa dall'italiano.

A p. 11 del N. 4 nella sua rubrica *Rebus bibliografia* Tiberino fornisce notizie sulla letteratura francese dell'Ottocento, descrivendo *Rébus charivariques*, album con 86 tavole in litografia stampato a Parigi nella seconda metà dell'Ottocento.

1993 Anno V

Nel N. 1 di Gennaio 1993, (Anno V della rivista) troviamo a pp. 6-7 i risultati del concorso *Nonsolorebus... Europa '92*. Sono riprodotti i rebus che hanno ricevuto i primi tre premi nelle tre sezioni più un decimo rebus che aveva meritato un premio speciale.

Nella copertina del N. 2 troviamo una dozzina di facili rebus latini introdotti da un docente per ravvivare l'interesse degli studenti per quell'insegnamento.

Ancora nel N. 2, alle pp. 6-7, si trova *Fumetti da New York* di Franco Pratesi con una breve introduzione storica sui rebus negli USA ed

[2] M. N. Shirjaev, *Rebusy, krossvordy, zagadki*. Alma-Ata, Kazakhstan 1989.

esempi dalla produzione di Will Shortz, noto enigmista statunitense, tratti da un suo recente libro[3].

Nel N. 3 a firma Vincenzo Carpani si hanno a p. 2 (e figura in copertina) notizie e commenti sul rebus francese dell'Ottocento tratte da un libro stampato a Parigi nel 1964. Inoltre alle pp. 10-11 appare come *Rebus illustrés* la traduzione italiana a cura della redazione di un capitolo (*Rebus et Calembous Illustrés*) di un libro francese del 1896 contenente dettagli storici[4].

Nella copertina del N. 4 viene presentato un piatto del 1830 della nota *Manufacture de Choisy-le-Roi* con un rebus come parte centrale della decorazione.

1994 Anno VI

Nel N. 3, pp. 14-15, *Antiquariato da Lipsia* di Franco Pratesi è descritto un insolito mazzo di 36 carte, prodotto a Lipsia nel 1830; sono simili alle carte da gioco ma ognuna è contraddistinta da un rebus; il titolo del mazzo è *Orakelsprüche*, ma più che responsi di un oracolo sembrano adagi popolari (certamente adattabili anche a scopi divinatori, sia che fossero presi sul serio o, più probabilmente, per passatempi di società).

Nella copertina del N. 4 è riportata la figura di un *Bilder-Räthsel*; basterebbe questa vecchia ortografia per indicarne l'origine probabilmente ottocentesca. Su tre righi sono presentate una decina di figurine con circa altrettanti gruppi di lettere intercalate. Che sia ripreso da una rivista si ricava dal rigo in calce che ci avverte che la soluzione segue nel N. 32.

1995 Anno VII

Nel N. 1 (p. 5 e copertina) si trova *Francobolli da Copenaghen* di Franco Pratesi, che segnala l'uso di rebus su due francobolli di un'emissione della Danimarca del 1994. Una proposta di soluzione è confermata poi da un trafiletto a p. 8 del N. 3.

Vincenzo Carpani alla p. 7 del N. 3 riporta in *Codici iconografici dell'800 francese* i risultati di un suo studio su un libro stampato attorno al 1820 a Lilla per conto dell'editore parigino Delarue[5]. Il libro esaminato contiene 128 pagine con ben 456 codici iconografici e 51 rebus.

1996 Anno VIII

Nel N. 1 alle pp. 4-5 si trova *Bronzi da Parigi* di Franco Pratesi: lo spunto deriva da un recente libro francese[6], scritto da un'artista, Line

[3] W. Shortz, *Best Brain Bursters*. New York 1991.
[4] J. G. Carteret, *Vieux Papiers, Vieilles Images*. Paris 1896.
[5] *Nouvelle clef des Rébus*. Paris ca.1820.
[6] L. Vautrin, *Rébus*. Paris 1994.

Vautrin, che vi illustra una parte della propria produzione e più precisamente 34 oggetti e 21 medaglie in bronzo con rebus come decorazione essenziale, con progettazione risalente alla metà del secolo.

Alla p. 10 del N. 3 compaiono quattro rebus, esempi recenti che non provengono da paesi stranieri come gli altri, ma usano, in tutto o in parte, invece della lingua italiana, quella... genovese. Nell'articolo *Rebus in genovese* di Fabio Rovella se ne spiega l'appartenenza a una serie ideata per un'emittente TV locale.

1997 Anno IX

A p. 8 del N. 1 si legge *Rimbalzi da Internet* di Franco Pratesi (articolo riprodotto anche qui al punto 2.3). Si tratta di un caso insolito, perché riguarda un primo tentativo de *La Settimana Enigmistica*, nella sua neonata "figlia" digitale *Aenigmatica online*, di lanciare rebus in lingua inglese. Un eventuale progresso rispetto ai rebus di uso corrente in lingua inglese potrebbe derivare dalle vignette, qui a scena unica "all'italiana"; se avesse un seguito internazionale, potrebbe raggiungere l'obiettivo auspicato di rebus simili nelle varie lingue del mondo.

1998 Anno X

Nel N. 1 alle pp. 6-7 appare *Riesumazioni da New York* di Franco Pratesi. Le riesumazioni in questione (con sei esempi commentati) sono rintracciabili in un libro dedicato esclusivamente ai rebus degli USA pubblicato recentemente da Martin Greif[7] con una selezione di 157 esempi che però, dopo alcuni casi più antichi di interesse storico presentati all'inizio, risalgono alla seconda metà dell'Ottocento, quando il genere ebbe la massima fioritura.

1999 Anno XI

Forse non ho guardato con sufficiente attenzione, ma in questo Anno XI de *Il Leonardo* non ho trovato traccia di rebus stranieri.

2000 Anno XII

A p. 7 del N. 4 si trova *Rebus mnemonici tedeschi dell'Ottocento* di Franco Pratesi che trae origine da un vecchio libro di giochi vari di Alban von Hahn[8]. Le pagine del grosso volume dedicate ai rebus sono solo una quindicina, con 39 rebus, ma fra gli esempi riportati se ne segnalano in particolare quattro con vignette senza grafemi, che ricordano i *jeroglificos* uruguaiani di epoca successiva.

[7] M. Greif, *The Rebus Book – Picture Puzzles to Tax Your Minds*. New York 1996.
[8] A. von Hahn, *Buch der Spiele*. Leipzig 1897.

Conclusione

La conclusione non può che essere provvisoria. Se si giudicasse da quanto è stato possibile segnalare usando *Il Leonardo* come unica fonte e fermandosi alla fine del Novecento si dovrebbe dedurre che l'interesse degli enigmisti italiani verso i rebus stranieri è stato molto limitato; in particolare, gli autori degli articoli passati in rassegna si contano sulle dita di una mano; non solo gli esempi discussi sono stati pochi, ma la loro frequenza nella rivista non mostra nessun incremento. Si dovrebbe anzi concludere che con il passare degli anni l'interessamento alla ricerca di esempi dai vari paesi potenzialmente coinvolti è andato a diminuire.

Senza anticipare dettagli su quanto presentato in seguito, devo chiudere questa prima rassegna con una nota di ottimismo: nel nuovo secolo si troveranno su *Il Leonardo* nuovi autori, e un sensibile aumento dell'attività nel settore preso in esame.

2.5. Rebus stranieri nel Leonardo (2001-2018)

Il presente studio rappresenta la seconda parte di una rassegna ricavata da tutti i fascicoli pubblicati del *Leonardo*, la rivista ufficiale dell'Associazione Rebussistica Italiana (ARI). Ricordo la differenza di formato adottata per i rebus stranieri più vecchi, sia quelli tradizionali dell'Ottocento, sia quelli che risalgono addirittura al Rinascimento: anche qui li ho indicati in caratteri più piccoli. Al solito, procedo in ordine cronologico delle pubblicazioni, esaminando in progressione tutti i numeri del *Leonardo*.

2001

N. 1 Copertina con rebus tedesco del 1844.

N. 2 p. 9-10. *Rebus dal Theaterzeitung di Vienna*. Prefazione di Fritz Bernhard a una raccolta di rebus viennesi degli anni 1844-1857, con due esempi.

N. 2 p. 24 *Il rebus in... Verbàlia* è una specie di presentazione da parte dei traduttori a quanto pubblicato nei due numeri successivi, a partire dal libro di Marius Serra.

N. 3 p. 12. *Sottosopra* di di Federico Mussano. Commenta un vecchio rebus viennese e uno recente dalla Romania, e l'accorgimento di capovolgere le figure per inserire alla rovescia le parole corrispondenti.

N. 3 pp. 13-16. Traduzione da un libro di Marius Serra[1]: Parte I. *Rebus o Jeroglíficos*. Contiene le prime parti relative a *Origine*, *Storia*, e *I rebus tipografici*.

N. 4 pp. 11-15. Traduzione dal libro di Marius Serra: Parte II. *Rebus o Jeroglíficos*. Serra ha come riferimento principale, per l'Italia ma anche per altri paesi, il noto libro di Franco Bosio[2]. Di particolare interesse è la sezione sugli *Esempi in catalano* in cui cita specialmente quattro libri di Jordi Esteban i Calm dai quali presenta alcuni esempi scelti fra gli oltre mille rebus ideati dall'autore. Per quanto riguarda la situazione in Italia, il suo giudizio è molto lusinghiero; su quello che dice sui rebus italiani, come nella seguente citazione, dobbiamo dare peso al fatto che non si può considerare dovuto a campanilismo.

> Delle cinque lingue di *Verbalia* l'italiano è la più evoluta per quanto riguarda l'elaborazione di ogni tipo di rebus, anche tipografico. In seno alla tradizione enigmistica italiana, questo artificio è stato sottoposto a una serie di

[1] M. Serra, *Verbalia*. Barcelona 2000

[2] F. Bosio, *Il libro dei rebus*, Milano 1993.

norme molto raffinate e ha raggiunto una capacità di astrazione sempre maggiore.

Queste sono affermazioni ricorrenti negli scritti degli autori italiani, ma pronunciate da uno straniero acquistano ovviamente un rilievo maggiore.

2002

N. 1 p. 12. *Atlanti in giro per il mondo* di Federico Mussano commenta due rebus sul tema, uno in romeno, uno in inglese dagli USA.

N. 2 p. 13. *La rebussistica USA nel 2000 e 2001* di Federico Mussano. Importante rassegna − con una decina di esempi riprodotti e commentati − della recente produzione rebussistica statunitense, basata sulle ultime due annate di *The Enigma*. L'elevato livello enigmistico della fonte permette di riconoscere nuovi progressi nella tecnica rebussistica che non si osservavano negli esempi più comuni.

N. 3 pp. 15-18. *Rebus romeni* di Franco Bosio e Federico Mussano; studio condotto su un libro romeno dedicato ai rebus[3]. Dopo un'analisi dettagliata di esempi che, fra i rebus stranieri, si presentano più "moderni" del solito, la conclusione è che mancano informazioni su eventuali sviluppi realizzati in Romania dopo quell'edizione, ormai datata. In appendice all'articolo c'è un invito ai lettori perché dai viaggi all'estero portino esemplari dei periodici enigmistici in corso.

N. 4 pp. 14-16. Troviamo pubblicato il *Rebus Regolamento* (un ampliamento di *Le regole del gioco*, apparso nel N. 1 del 2001, con particolari più volte ridiscussi anche in seguito). Ovviamente, non riguarda i rebus stranieri che qui ci interessano, ma può servire di base per i confronti e per individuare i casi, decisamente numerosi, in cui i rebus stranieri non sarebbero accettati dal *Regolamento* dei rebus italiani.

2003

N. 1 p. 10. *Antichi rebus africani* di Franco Diotallevi commenta le antiche "stoffe applicate" del Benin.

N. 1 p. 10. *Un rebus polacco* di Donato Continolo descrive un rebus trovato in una rivista di giochi enigmistici acquistata in viaggio.

N. 1 p. 16. *Birra, tappi... e rebus* di Federico Mussano commenta alcuni rebus di provenienza USA inseriti sui tappi delle *Rainier Beer*, utilizzando in particolare la ricca raccolta di esempi di un sito web dedicato.

[3] N. Andrei, *Indreptar rebusist*. Bucarest 1980.

N. 3 p. 6. *Kair spręsti rebusus? Ovvero Come fare un rebus*, di Donato Continolo, con sottotitolo *La versione lituana del rebus*. L'autore elenca e commenta nove situazioni tecniche usate dagli ideatori lituani come frequenti artifici nella costruzione dei rebus e termina promettendo di mostrare esempi di rebus lituani in un articolo successivo.

N. 3 p. 3. *Rebus elementari* di Donato Continolo. L'autore scrive dalla Lituania, accenna alla scuola francese della figlia, elogia però un libro italiano di rebus elementari, con due esempi. Il motivo dell'elogio è l'utilità didattica in età scolare o prescolare. Dal contesto risulta chiaro che rebus simili se stranieri e rivolti a lettori adulti non meriterebbero un simile elogio, e neanche il nome.

2004

N. 4 p. 12. *L'importante è partecipare* di Federico Mussano. Presenta due rebus in lingua tedesca pubblicati nel numero di agosto 2004 del periodico mensile *Rätsel-Heft* della Svizzera tedesca. Come premessa si accenna alla buona tradizione rebussistica di lingua tedesca che in Germania appariva ridotta a livelli molto bassi, mentre rimaneva qualche speranza per la Svizzera, con produzione meno nota. Tuttavia questi due rebus svizzeri, in tema di atletica leggera, non paiono sostanzialmente diversi da quelli in uso in Germania.

2005

N. 1 pp. 12-13. *Chocolat Rebus* di Franco Diotallevi. Passa in rassegna le fabbriche francesi di cioccolato che nell'Ottocento usavano le figurine per farsi pubblicità e in particolare i casi in cui si usavano i rebus (*Chocolat Lombard* e *Chocolat du Planteur*), con la riproduzione di dodici esempi.

N. 1 p. 14. *L'angolo della ricerca storica* di Franco Diotallevi. Riproduce e commenta un rebus statunitense di fine Ottocento e uno francese di metà Novecento.

N. 1 p. 20. Riproduzione di *Rebus* di Jean-Luc Lebourdier, quadro a olio su tela.

N. 2 p. 4. *I passi di Orofilo*. Il titolo corrisponde a una serie molto lunga di interventi sul *Leonardo* da parte di Franco Bosio, pubblicati come editoriali del Presidente dell'associazione; in questo numero sono discussi due importanti libri stranieri, quello di Céard e Margolin e quello della Schenck. Un significativo commento riguarda "quanto si sia affinata oggi la tecnica rebussistica, ciò che è avvenuto quasi esclusivamente in Italia."

N. 4 p. 16. *Rebus: un curioso mezzo pubblicitario* di Donato Continolo. Descrive un semplice rebus croato trovato in un sottobicchiere con la pubblicità per la marca di birra locale PAN.

N. 4 p. 16. *Yema, i dolcetti di Avila*, di Nicola Sancisi. Riproduce il rebus pubblicitario spagnolo contenuto sul coperchio della confezione e sulla velina interna con i nomi dei dolci e del negozio.

2006

N. 2 pp. 6-8. *1661: rebus in Norvegia* di Vibeke Roggen. Discute i rebus in lingua latina presenti nel libro *Cestus sapphicus* di Nils Thomassøn, stampato a Christiania nel 1661, con interessanti indicazioni tecniche.

N. 3 p. 16. *I rebus di Honoré* (di Franco Diotallevi). Riproduce, "purtroppo non a colori" quattro rebus "letterali" di Philippe Honoré, apparsi sulla rivista *Lire* e quindi in una raccolta di cento rebus dello stesso autore, pubblicata nel 2001 a Parigi in forma di libro e di cartoline postali.

2007

N. 1 copertina pp. 4-6. Nella sua rubrica *I passi di Orofilo* Franco Bosio commenta una rara medaglia del 1848 con rebus in omaggio di Luigi Filippo d'Orleans (re di Francia per l'ultimo anno).

N. 4 p. 14. *Bottoni & portacipria* di Federico Mussano. Con riferimento a una mostra sui bottoni a Montélimar, a un articolo precedente sul *Leonardo* e a diversi siti web, prende in esame vari oggetti artistici con rebus della scultrice francese Line Vautrin.

2008

N. 1 pp. 11-13. *Sviluppi recenti del rebus americano* di Federico Mussano. Analisi dettagliata della produzione rebussistica statunitense recente, sulla base del numero di *The Enigma* di novembre 2007 contenente una ventina di giochi figurati (di cui sono riprodotti e commentati una mezza dozzina). Dal punto di vista della tecnica enigmistica, l'autore riscontra un certo progresso ma conclude che "ci auguriamo che questi sforzi di creatività nei giochi illustrati dei nostri colleghi enigmisti americani proseguano e che si rivolgano anche al rebus propriamente detto per il quale non erano mancati esempi in passato sulle pagine di *The Enigma* ma che questa volta invece è stato assente".

N. 3 p. 6. *Spilletta di ieri...* di Federico Mussano. L'autore discute una spilla statunitense con rebus del 1896 sul personaggio Thomas Brackett Reed.

N. 3 p. 7. ...*spillette di oggi* di Franco Diotallevi. Articolo associato al precedente, ancora con soggetto le spillette con rebus di ambientazione USA (salvo un ultimo esempio italiano), ma con più esempi di epoca recente, dalle elezioni presidenziali del 1968 a quelle del 2008.

N. 3 p. 12. *Due rebus dalla Bosnia-Erzegovina* di Donato Continolo. I due rebus discussi "sono dei monoverbi e mancano dei diagrammi"; hanno autori di Sarajevo e possibile utilizzazione in gare fra scuole. Erano presenti nel numero di febbraio 1958 di una rivista mensile scritta in lingua serba che circolava nelle scuole superiori della Bosnia-Erzegovina.

N. 4 p. 25. *Bottoni americani* di Federico Mussano. Riprendendo il motivo delle spillette statunitensi, si commentano alcune pagine di un vecchio libro sui bottoni[4]; il testo è stampato in forma di rebus, cioè con molte figurine al posto delle parole, ma la conclusione è "I ragazzi americani si saranno comunque divertiti a leggere il racconto, peccato invece per noi appassionati di storia del rebus di non aver trovato altro che pittografia...".

2009

N. 2 copertina e p. 7. *Netêgihîştinî ovvero un rebus in curdo* di Il Langense. L'autore riporta notizie e pareri su un'iniziativa di Chiara Trivelli e collaboratori di esporre in forma di rebus (stampato su tela 158x89cm) una frase di una canzone popolare curda, in modo da fare pubblicità alla causa dei curdi senza incorrere nel rigore della censura e della polizia turche.

N. 4 p. 6. *Un vicepresidente, un'aspirante e una First Lady* di Federico Mussano. Si richiama fra l'altro l'attenzione su un paio di rebus apparsi di recente negli USA, uno su *The Enigma*.

2010

N. 1 p. 12. *Rana cinese* di Federico Mussano. Discute brevemente i possibili significati, espliciti e impliciti, del titolo cinese (tradotto come *La rana*) del recente libro di racconti di Mo Yan. Promettente la chiusa: "l'interesse per enigmistica o proto-enigmistica cinese è stato sollevato e il *Leonardo* si ripromette di tornare prossimamente sull'argomento".

N. 4 copertina. La figura di copertina mostra con il titolo di *Koníček rebusový* 64 vecchi rebus cechi presentati in una griglia 8x8.

N. 4 p. 12. *Tattoo rebus* di Franco Diotallevi. Riproduce un rebus danese "probabilmente ottocentesco" tatuato sulle spalle di una ragazza.

[4] *Story of the Magic Button. Rebus Riddle Reading*. Newark 1927.

2011

N. 3 pp. 9-10. *Rebus & Araldica Agostiniana* di Federico Mussano. Descrive esempi di stemmi nobiliari inglesi di tipo rebus e riferisce su una ricerca in corso su varie illustrazioni del motto agostiniano *tolle lege*.

2012

N. 3 copertina e p. 8. *Per Frederick* di Antonella Sbrilli. Riproduce e commenta un rebus disegnato da Alfred Hitchcock nel 1954 per il nome di Frederick Knott drammaturgo inglese.

N. 4 p. 7. *Gallus Kemly* riproduce il più antico rebus noto in lingua tedesca, conservato in un manoscritto a Zurigo.

2013

N. 1 pp. 12-13. *Saint Bartholomew the Great* di Federico Mussano. In quella chiesa di Londra l'autore individua un'insegna in pietra del 1505 a forma di rebus sul cognome Bolton.

N. 1 p.13. *Rebus di Kemly: risolto nel 1986?* (di Franco Bosio e Federico Mussano). Dell'antico rebus tedesco del manoscritto di Zurigo esiste una trascrizione nel libro di Céard e Margolin.

N. 3 p. 13. *Bolt+tun=Bolton* di Federico Mussano. Sono segnalati altri esempi dello stemma di Bolton a Londra, nella Canonbury Tower.

N. 3 p. 16. *Rebus a Gerusalemme* (di Federico Mussano). Sono riprodotti quattro rebus da un settimanale di enigmistica israeliano del 2004, in attesa di soluzione.

N. 4 pp. 14-15. *Rebus in ebraico* di Federico Mussano. Ancora con riferimento alla rivista israeliana del 2004 sono fornite le soluzioni di tre rebus mostrati nel numero precedente e si commentano diversi dettagli tecnici, sia linguistici che enigmistici.

2014

N.1 p. 11. *Ungheria: il re, la regina, i rebus* di Federico Mussano. L'argomento principale, da sviluppare in seguito, riguarda i rebus contro Maria Teresa d'Austria.

N 1 copertina e pp. 16-18. *Duchamp. Re-bus in Italy* di Federico Mussano. Sono discussi in dettaglio due rebus di Marcel Duchamp, mentre un terzo è presentato in copertina con spiegazione rimandata ai prossimi numeri.

N. 2 p. 6. *Nous nous cajolions* di Federico Mussano. Fornisce la spiegazione (soluzione anche nel titolo dell'articolo) del rebus di Duchamp mostrato nella copertina del numero precedente.

N. 2 p. 6. *Rebus scandinavi e oggetti misteriosi* di Federico Mussano. Segnala un ultimo particolare rimasto incerto nel *Cestus sapphicus* già discusso.

N. 2 p. 14. *Artigli e archibugi* di Federico Mussano. Si ritrovano associazioni fra parole e immagini relative a archibugieri e galli in un quadro olandese del 1642 e in un capolavoro di Rembrandt.

N. 2 p. 28. *Lei ha capitolato!* di Franco Diotallevi. Sono mostrati tre bottoni-rebus francesi (e descritto anche un quarto) di fine Settecento – inizio Ottocento.

N. 4 pp. 6-8 *Antichi rebus londinesi* di Federico Mussano. Ricca rassegna di rebus osservati sui muri di Londra con relative ricerche storiche e letterarie.

N. 4 p. 6. *Tun & ton (20 cwt)* (di Federico Mussano). Commenti su uno di vari rebus statunitensi di metà Ottocento in mostra ad Albany nel 2012.

N. 4 p. 12. *Non puoi trovare un appoggio nella pigrizia* di Michele Brescia, Federico Mussano, Roberto Ruggeri. Presenta, con soluzione, il *Rebus n° 19* di Ivan Yazykov in lingua russa, del 2013.

2015

N. 1 p. 11. *Lenin è da accettare così?* di Elio e Yelena Maccario. Conferma, precisandola linguisticamente, la soluzione del numero precedente per il rebus russo di Ivan Yazykov.

N. 1 p. 11. *Alexander Mornauer* di Federico Mussano. Ridiscute il particolare di un anello con rebus in un ritratto della National Gallery.

N. 1 p. 17. *Perché non c'è? Why?* di Federico Mussano. Sono descritti antichi rebus presenti in varie località inglesi in manufatti in vetro, legno, pietra e tessuto ricamato.

N. 2 copertina e p. 19. *Thomas Brackett Reed & James Abram Garfield* (di Federico Mussano). Sono discussi una medaglia e più cartoline con rebus sui due personaggi del titolo.

N. 2 p. 9. *Gien: faïencerie & rebus* di Federico Mussano. Prima parte di un articolo su sei piatti (qui sono discussi i primi tre) a tema rebus della manifattura di Gien nell'Ottocento.

N. 2 p. 11. *Graffiti-rebus del Quattrocento inglese* di Federico Mussano. Si dà notizia degli studi su questi antichi graffiti; uno è discusso a fondo, un secondo è solo riprodotto, la descrizione di un eventuale terzo è rimandata.

N. 2 p. 18-19. *RUA tre lettere e un bufalo* di Federico Mussano. Prendendo lo spunto da un'esposizione del 1901 a Buffalo sono descritte alcune medaglie e spillette commemorative, con rebus.

N. 2 p. 18. *Anna A. Heermans* (di Federico Mussano). Si dà notizia di un libro sulla geografia degli USA pubblicato nel 1875 dalla Heermans in forma di rebus.

N. 3 p. 13. *S come stemma, S come Speer* di Federico Mussano. Discussione di stemmi araldici con figure e motti con possibili riferimenti a William Shakespeare.

N. 3 p. 13. *L'oro e il barile* (di Federico Mussano). Appendice all'articolo precedente sugli stemmi delle famiglie Thomson di Norton Manor.

N. 3 p. 20. *Gien: faïencerie & rebus* di Federico Mussano. Seconda e ultima parte di un articolo su sei piatti (qui sono discussi gli ultimi tre) a tema rebus della manifattura di Gien nell'Ottocento.

N. 3 p. 20. *Due cartoline* (di Federico Mussano). La prima è quella presentata nella copertina del numero precedente e qui se ne dà la trascrizione; la seconda è da un quadro del pittore americano Connell.

N. 4 pp. 5-6. *Jeroglíficos* di Federico Mussano. Dopo una discussione iniziale sul monogramma di Siviglia si esaminano nel dettaglio i rebus contenuti in due riviste spagnole di enigmistica, *Cabala* e *Quiz*.

2016

N. 1 p. 6. *Babington, storia e rebus* di Federico Mussano. Commenti sui babbuini nello stemma di quella famiglia nobile.

N. 1 p. 6. *Good gnus* di Federico Mussano. Presenta fra l'altro un rebus apparso in *The Enigma* del 2002.

N. 1 p. 14. *Tissot e gli Incoerenti* di Federico Mussano. Lo spunto è una mostra romana a cavallo fra 2015 e 2016 su James Tissot e da lì si arriva a Toulouse-Lautrec e agli artisti Incoerenti col commento su un biglietto d'invito leggermente crittografato.

N. 1 p. 18. *Arthur Køpcke: Fluxus e rebus* di Federico Mussano. Sono brevemente discussi diversi rebus danesi di varie epoche, e in particolare due di Arthur Køpcke (1928-1977) del movimento *Fluxus*.

N. 2 p. 6. *Hansen, Reuterswärd, Hein* di Michele Brescia e Federico Mussano. Prosegue l'esame di opere legate al movimento *Fluxus* commentando un esempio del 1982 di Alfred Hansen (1927-1995) e preannunciando notizie su uno di Reuterswärd.

N. 3 p. 6. *De Vree & Carelman* di Federico Mussano. Partendo dal tema della macchina da cucire sono discussi rebus di Paul de Vree (1909-1982) e di Jacques Carelman (1929-2012)

N. 3 p. 16. *DUxxY* di Federico Mussano. Indica la maniera figurata usata a distanza di secoli per esprimere i loro cognomi da Guillaume Dufay e Jean Dupuy.

N. 4 p. 6. *Dalla Polonia all'Ungheria* di Federico Mussano. Lo studio si concentra su un rebus polacco su cartolina postale, tratto da un libro recente[5], per concludere con notizie di rebus antichi a Praga e commento di un monoverbo ungherese.

N. 4 p. 6 e copertina del N. 3. *Mr. Bish* di Federico Mussano. Presenta e spiega una lunga pubblicità scritta in forma di rebus negli USA nella prima metà dell'Ottocento da Thomas Bish, pioniere del settore.

2017

N. 1 pp. 16-17. *Sigismondo III* di Federico Mussano. Perfeziona la soluzione del rebus su cartolina postale del numero precedente e passa all'esame, con l'aiuto di vari

[5] K. Oleszczyk, *Rebus. Cz. 2 Varia.* Konstancin 2006.

collaboratori, di una lettera-rebus del 1593 in lingua latina indirizzata al re polacco Sigismondo III.

N. 1 p. 17. *Ce n'est pas bon marché*... (di Federico Mussano). Studia una lettera-rebus indirizzata da Robert Desnos a Albert Decaris.

N. 2 p. 6. *Piet Hein* (di Federico Mussano). Viene mostrato un lungo rebus del 1934 di Piet Hein, artista danese di origini olandesi.

N. 2 p. 10 *Siviglia, Oxford, Cuzco* di Federico Mussano. Studia iscrizioni e incisioni antiche con motivi che si ritrovano oltre che in Siviglia in un'incisione conservata a Oxford e anche in tele della scuola peruviana di Cuzco.

N. 2 p. 6. *Il mondo e i matti* (di Federico Mussano). Breve annuncio di un'incisione di Franciscus van der Wijngaerde conservata a Oxford con motivo piede-violino.

N. 2 p. 17. *Rebus kołowy* di Federico Mussano. Dopo il commento di un girorebus italiano esamina un rebus polacco "disegnato con un fregio che gira attorno alla vignetta", cioè proprio un "rebus circolare" come indicato nel titolo polacco.

N. 3 p. 6. *Der Narrenhandel* (di Federico Mussano). Viene segnalato il motivo enigmistico ricorrente di piede e violino in un quadro di Verbeeck.

N. 3 p. 19. *La pace e gli impermeabili* (di Federico Mussano). Da una mostra tenuta a Parma nel 2003-2004 si studia il *Rebus n. 2* opera del 1967 dell'artista ceca Eva Švankmajerová.

N. 4 p. 8. *Il mondo nuovo* di Federico Mussano. Richiama esempi di rebus sul mondo come gabbia di matti e presenta un antico rebus francese sul muro di una chiesa in Normandia.

N 4 p. 11. *Eva Švankmajerová* (di Federico Mussano). Prosegue l'esame dei rebus dell'artista con il *Rebus n. 9*, del 1968.

2018

N. 1 p. 6. *Bilderrätsel per la terza età* di Franco Pratesi. Prima parte di uno studio di due libri tedeschi con giochi enigmistici figurati indirizzati agli anziani e ai dementi.

N. 1 p. 9. *Altri alfabeti, altri rebus* di Federico Mussano. Dopo aver ricordato precedenti studi su rebus in ebraico e russo, esamina qui due rebus dalla rivista greca di enigmistica *Koyiz* e dà notizie, con un esempio, sui rebus cinesi che erano dipinti sulle bottiglie di tabacco da fiuto.

N. 1 p. 16. *Walthamstow: logo, stemma, motti* di Federico Mussano. Sono riprodotte e commentate sei immagini con interesse storico-enigmistico sul quartiere londinese di Walthamstow e signori del luogo.

Conclusione

Si deve tenere presente che il periodico trimestrale *Leonardo* è l'organo ufficiale dell'Associazione Rebussistica Italiana, il che spiega l'abbondanza di relazioni e notizie su convegni e concorsi indetti proprio dall'ARI. Ovviamente grande spazio è dedicato alla presentazione

dei rebus veri e propri, a cominciare da quelli premiati nei vari concorsi o da selezioni di rebus italiani presentate in onore del loro autore.

L'attenzione estesa ai rebus stranieri si rivela più ampia e significativa di quanto si poteva prevedere, sia per quantità che per qualità. La rassegna presentata qui mostra subito che gli interventi in materia sono stati molto numerosi, con studi che hanno orizzonti vasti in termini temporali, e anche geografici. Si deve dare atto a Federico Mussano che negli anni in esame ha contribuito in maniera preponderante a questo settore (e non solo con gli articoli firmati), ma anche al *Leonardo* che ha pubblicato questi studi a più largo raggio. Franco Diotallevi con il suo costante interesse al soggetto ha contribuito più di quanto troviamo sottoscritto con il suo nome. Altri contributori da segnalare sono Franco Bosio e Donato Continolo: in particolare per quest'ultimo, gli articoli a suo nome qui indicati si devono aggiungere a quelli incontrati in precedenza sotto il suo pseudonimo di Papul.

Il mio interesse per i rebus stranieri è rivolto attualmente a quelli recenti e quindi trovo spontaneo l'auspicio che nei prossimi numeri del *Leonardo* si ribalti la proporzione all'interno di questi studi a favore di quelli sui rebus, nelle lingue più diverse, che sono attualmente in circolazione. In particolare, trovo molto stimolanti gli studi che ultimamente hanno incluso nella ricerca anche gli alfabeti diversi da quello latino. L'auspicio è che, magari moltiplicando i contatti con i colleghi enigmisti attivi all'estero, si raggiunga una visione panoramica insieme più larga e più dettagliata dell'evoluzione del settore nei vari paesi.

2.6. Rebus rintracciabili con Google

Nel momento in cui scrivo siamo arrivati alla fine del 2017 e la ricerca che intrapresi due o tre decenni addietro sui rebus stranieri si può avvalere di mezzi allora impensabili, a cominciare dall'aiuto di Internet. La situazione non è tuttavia chiara come si desidererebbe, anche perché cambiando paese cambiano gli usi e le tecniche enigmistiche. Cominciamo a riassumere alcuni punti per l'Italia, per controllare poi cosa si può trovare di analogo all'estero.

Introducendo la forma moderna dei rebus in Italia, si sottolinea il fatto che non si usano più le lunghe serie di oggetti come un tempo, spesso presentati su più righi nella figura. Oggi si usa la vignetta unica e si considera tanto più apprezzabile quanto più il contenuto si presenta omogeneo, senza variazioni troppo vistose fra una parte e un'altra. Dentro la figura compaiono di solito lettere dell'alfabeto, ma la tendenza è di ridurle il più possibile, fino eventualmente a eliminarle del tutto e a usare degli asterischi per indicare la parte della figura da utilizzare per la soluzione. Lo stesso tipo di vignetta può essere utilizzato per varianti diverse di rebus e di queste ne sono state introdotte alcune anche di recente[1]; qualche variante richiede che invece di una vignetta se ne mostrino due o più, tipicamente per indicare variazioni che avvengono nella medesima scena presentata, ma sempre delle "nostre" vignette si tratta e non di serie di figure con contributi successivi alla soluzione.

Tutto quanto ricordato è generalmente noto, ma c'è un'altra particolarità collegata, tanto ovvia che si tende sempre a sottintenderla: in tutti questi casi, la lingua da usare per la soluzione è quella italiana! Non riesco a vedere una giustificazione accettabile per un uso esclusivo di questo genere. Anzi voglio immaginare un concorso di soluzione in cui ai partecipanti vengono distribuiti fogli con figure di rebus da risolvere usando una qualsiasi delle cinque o dieci lingue più note su scala mondiale (se partecipassi io, chiederei al massimo su scala europea) con il compito, magari lasciato al solutore, di trovare per prima cosa in che lingua si deve cercare la soluzione del rebus. Sarà mai possibile una gara del genere?

[1] Per es. https://www.lasettimanaenigmistica.com/scuola-rebus.html?m=site

Proviamo intanto a documentarci sulla situazione attuale. La prima fonte di informazioni che oggi viene in mente è *Google.it*. Ci sono varie maniere di svolgere la ricerca. Inserendo semplicemente "rebus" (nel mese di novembre 2017) si ottengono altrettanto semplicemente, e subito, 42.100.000 risultati; non sentiamo certo il bisogno di attendere che questo numero cresca un po' nei prossimi mesi; piuttosto, possiamo limitare la ricerca a *Google libri*, riducendo così l'orizzonte ai libri che coinvolgono i rebus, ma anche in questo caso ci troviamo nell'imbarazzo della scelta fra qualcosa come 699.000 risultati.

Si può tuttavia sfruttare in alternativa una caratteristica unica dei rebus fra i giochi enigmistici, l'importanza della figura. Viene così spontanea l'idea di cliccare "rebus" in *Google immagini*. Ora il risultato è stupefacente e chiunque apprezza i rebus rimarrà estasiato dalla quantità e dalla varietà dei casi mostrati. Alla fine della lunghissima pagina, se uno ha ancora "appetito" può chiedere l'apertura di pagine successive. Credo che nessuno poteva prevedere uno spettacolo così fantasmagorico, inimmaginabile fino a pochi anni fa.

Appena si supera la prima ebbrezza, arriva però lo sconforto della mancanza di orientamento: si incontra presto la difficoltà di dover di nuovo trovare un qualche criterio di selezione per operare su numeri sufficientemente ridotti da poter essere studiati. Non ho nemmeno capito per quanti di questi esempi si può trovare la soluzione nelle pagine da cui sono stati estratti; se trovare la soluzione fosse lasciato alla nostra perspicacia, temo che ci riusciremo solo in una esigua minoranza dei casi. Il problema è aggravato dal fatto che a prima vista non sappiamo neppure con quale lingua si deve provare a "leggere" le singole immagini.

Per superare il problema della lingua possiamo cercare di suddividere gli esempi già all'origine, inserendo semplicemente la stessa parola internazionale "rebus" accompagnata però da un attributo variabile, come *français*, *English*, *deutsch*, *español*, e così via. Così facendo, quello che si vede per gli altri paesi sembrerebbe abbastanza simile nei vari casi, ma complessivamente assai diverso da quando usavamo solo il termine rebus e quelli mostrati erano in parte considerevole rebus italiani.

In ogni caso, di rebus se ne trovano di vecchio tipo con più figurine su più righi e anche quelli possono provenire da paesi diversi e si dovrebbero risolvere usando lingue differenti. Se ne incontrano anche con vignetta unica e lingua da determinare? Se si usa *Google immagini* si

può stare quasi certi che, digitando solo rebus (che pure è parola usata tale e quale in molte lingue) gli innumerevoli esempi di vignette "uniche" presentate avranno un'origine italiana, anche quando non è indicata esplicitamente. Quando si aggiunge un aggettivo di altra nazionalità, le vignette tendono a diminuire drasticamente.

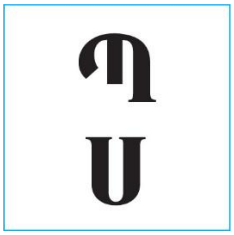
Può essere allora utile provare a fare la stessa operazione in una versione diversa, partendo da *Google.com* e relativo collegamento *Google images*. Per me il nuovo risultato è stato ancora più sorprendente del primo. Come non era difficile prevedere, ci sono ancora alcuni rebus vecchia maniera con più figurine presentate su uno o più righi. Diversamente da quanto speravo, non sono però riuscito a scorgere vignette "all'italiana" per i rebus stranieri, salvo rarissime eccezioni; eppure si tratta di un metodo di presentazione che mi sembrerebbe non troppo difficile da adottare in qualsiasi lingua. Sono rimasto un po' deluso, ma in fondo non sorpreso del tutto perché qualche vaga idea che avevo al riguardo mi induceva al pessimismo.

C'è stata però allo stesso tempo un'altra sorpresa e questa volta in positivo: si incontrano infatti moltissimi rebus con presenza di più lettere e nessuna figura; di questi dovremmo solo capire se anche gli enigmisti italiani li chiamerebbero ancora rebus, magari "rebus tipografici" come erano noti in un passato piuttosto lontano. Il "rebus" riprodotto di seguito (presente anche in *Wikipedia* e *Wikimedia Commons*) è solo uno dei tanti.

La soluzione è *Top secret rebus* in cui la parola rebus immagino che sia usata nel significato addizionale che ha in varie lingue straniere di intrigo o giallo poliziesco e *top secret* passa dalla parola *secret*, che si

legge “in cima” alla fila, alla usuale locuzione per “rigorosamente riservato, o segretissimo”[2].

Per certi versi è successo qualcosa di contrario a ogni aspettativa: è vero che le lettere dell’alfabeto latino sono oggi comuni a molte lingue, ma di rebus basati sulle lettere se ne possono trovare di illeggibili per noi, in quanto possono anche essere utilizzati alfabeti sconosciuti. Per esempio, cosa ci può suggerire un rebus come quelli riprodotti nelle due figure seguenti?[3]



Si direbbe insomma che solo l’uso di una vignetta è davvero in grado di attraversare tutte le frontiere; invece queste le troviamo quasi esclusivamente nei rebus degli enigmisti italiani!

Non è possibile fare previsioni sugli sviluppi futuri. Forse fra qualche anno le “nostre” vignette avranno davvero acquisito un seguito internazionale, e in effetti di controindicazioni non ne vedo; anzi, la cosa mi sembrerebbe auspicabile. Tuttavia se si prova a estrapolare per i prossimi anni quanto si vede oggi in Internet la conclusione sarebbe diversa.

Si deve anche tenere conto che i rebus di sole lettere presenti in Internet provengono sì da più paesi, e sono compilati in varie lingue, ma sembrerebbe che il contributo maggiore derivi dagli USA, e oggi si vive

[2] https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3d/Top_Secret_Rebus_Puzzle.png/1024px-Top_Secret_Rebus_Puzzle.png

[3] https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/52/Nkareluk-5.jpg ; https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ee/Nkareluk-12.jpg/120px-Nkareluk-12.jpg

da decenni un'epoca in cui sono proprio di quella provenienza gran parte delle mode che si susseguono in Italia e in Europa. La premessa era che l'uso delle vignette non aveva di per sé un vincolo nazionale e poteva anzi assumere una valenza universale, mentre le lettere non solo avrebbero fatto parte di parole di lingue diverse ma avrebbero anche potuto appartenere ad alfabeti sconosciuti. Ciononostante, si dovrebbe concludere che l'auspicata (almeno da me) internazionalizzazione dei rebus andrebbe oggi cercata proprio nelle varianti basate sulle lettere, indipendentemente dal fatto di quanto stretta se ne consideri ancora la parentela.

3. Giochi in lingua inglese

3.1. Premessa

Questa sezione è diversa dalle successive, un po' per il tipo di giochi enigmistici presentati, ma ancora di più per quanto si riferisce alla lingua utilizzata: l'inglese. Al giorno d'oggi l'inglese è usato in numerosi paesi come seconda lingua, mentre qui ci interessa soprattutto quando viene usata come lingua madre. Se è vero che in tale maniera l'orizzonte si riduce sensibilmente, ciò non porta comunque a un ambito limitato. Si pensa subito al Regno Unito, ma un contributo maggiore proviene qui da più lontano, e prima di tutto dagli USA. In uno dei casi esaminati pare che la provenienza sia dal Sudafrica, in altri casi la provenienza è incerta, ma sicuramente tutta la produzione in inglese è usufruibile da molte popolazioni che, in più continenti, usano quotidianamente la lingua inglese.

Il fatto che l'origine del materiale studiato sia incerta è dovuto alla... modernità. Lo studio è stato condotto sui libri e sappiamo tutti che i libri hanno autori, case editrici, tipografie, generalmente indicate per esteso alla fine o all'inizio di ogni edizione. A volte gli stessi libri in lingua inglese erano pubblicati in edizioni diverse negli USA e nel Regno Unito, ma difficilmente ci poteva essere qualche incertezza su quale delle due edizioni di identico contenuto era uscita prima. Ora però la maggior parte delle pubblicazioni recenti che ho potuto esaminare sono state pubblicate a cura degli autori e messe in vendita da *Amazon*, con, volutamente, insufficienti dati editoriali. Come risultato, solo in alcuni casi fra quelli presentati in questa sezione la provenienza è chiaramente dagli USA. Non è invece chiaro se sia possibile associare a provenienze geografiche diverse le differenze che si possono riscontrare fra una raccolta di giochi enigmistici e un'altra.

Si potrà constatare che la produzione esaminata offre un quadro abbastanza vario e ampio della situazione, con il principale vantaggio di corrispondere a date di pubblicazione molto vicine a quella in cui le ho potute commentare. Anche per il fatto che non era possibile organizzare il materiale per zone di provenienza, ho scelto di presentarlo in una successione che dà la precedenza ai giochi chiamati rebus anche in inglese; fra questi ho descritto prima quelli con figure,

Il sistema prevalente nei rebus in lingua inglese è quello di usare figurine che hanno ovviamente il compito di fornirci le parole corrispondenti ma in più la facoltà di modificare le parole così ricavate con

la soppressione o la sostituzione di alcune lettere segnalate. Si capisce che in questo modo si possono da una parte proporre giochi elementari con soluzioni molto brevi, spesso monoverbi, e dall'altra utilizzare la facilità di "trascrizione" per presentare sotto forma di rebus intere pagine di testo, fino a libri interi.

Nel web ho intravisto siti in cui non solo sono presentati vari rebus di questo genere ma si possono anche richiedere e far scrivere a piacere[1]; il rebus riprodotto di seguito si leggerebbe, guarda caso, *FRANCO PRATESI*. Come hanno fatto? Semplice: il ventilatore è *fan* e diventa *fran* con la *r* aggiunta, la mucca è *cow* e diventa *co* senza la *w* tolta dall'apostrofo; il piatto è *plate* e diventa *prate* con la sostituzione indicata della seconda lettera e infine la nota *si* resta tale e quale. Così diventa facile "scrivere" qualsiasi testo.

Comunque, sotto il nome di rebus si trovano più spesso in inglese giochi basati su lettere e numeri, come quelli che saranno presentati e discussi, fino a un caso limite in cui sono impostati su un solo rigo di testo. Nelle raccolte che ho esaminato non ho mai trovato per questi rebus il termine di *typographical rebus*. Eppure è proprio così che vengono descritti per esempio da un grande autore inglese, David Parlett, storico e inventore di giochi che ha pubblicato libri fondamentali sui giochi di carte, di tavoliere, e anche sui giochi di parole[2]. Curiosamente, qui troviamo i rebus in lingua inglese senza questa denominazione, mentre in Francia, dove il termine sarebbe ancora valido, non circolano più raccolte di questo genere (come del resto non se ne trovano in Italia dove pure i "rebus tipografici" hanno una lunga storia). Questi giochi sono dello stesso tipo di alcuni giochi enigmistici che, sotto altri nomi, saranno esaminati qui, in particolare per le lingue tedesca e spagnola.

[1] http://rebus1.com/en/index.php?item=rebus_generator&enter=1
[2] D. Parlett. *The Guinness Book of Word Games*. Enfield 1995.

Le ultime due raccolte presentate sono di *Picture Puzzles*, e quindi i giochi tornano di tipo figurato; ma anche il nome di *Picture Puzzles* può essere applicato a giochi diversi, tanto che uno (molto recente, proveniente da Las Vegas) è basato sulla ricerca di minime differenze fra due immagini quasi identiche, e quindi con i rebus non ha più niente a che vedere.

Devo aggiungere un altro commento al riguardo, se non altro perché è valido persino per questo stesso libro. Le pubblicazioni collegate ad *Amazon*, per la produzione e la vendita, hanno permesso una certa moltiplicazione del materiale a disposizione per lo studio. Con le case editrici tradizionali, solo una minima parte di queste pubblicazioni sarebbe giunta alla stampa.

Purtroppo, non è garantito che all'indubbio incremento quantitativo si accompagni un sufficiente livello qualitativo; al contrario, sembra che si siano allargate le maglie della rete e che arrivino ai lettori scritti poco validi e originali. Nel caso specifico, avverto l'utilità di contatti fra specialisti di enigmistica attivi nei vari paesi, tali da segnalare le opere locali più degne di uno studio attento. Personalmente, un contatto del genere lo ebbi più di un quarto di secolo fa, discutendone a lungo con un noto esperto statunitense, Will Shortz[3], ma da allora i miei contatti si sono limitati a quelli con esperti italiani, pochi anche di loro, ma molto validi e disponibili.

In conclusione, quanto segue in questa sezione è essenzialmente il risultato di una ricerca condotta sulle pubblicazioni inglesi reperibili in commercio in forma di libri a stampa e di ebook, mentre qualche sguardo sull'ambiente più specialistico delle riviste dedicate in lingua inglese lo rimando a una sezione finale.

[3] F. Pratesi, *Penombra*, 73 N. 8 (1992) 14-15.

3.2. Fumetti da New York[1]

Per un esame delle caratteristiche del rebus contemporaneo negli Stati Uniti può servire da valido riferimento la *National Puzzlers' League*, la più che centenaria associazione degli enigmisti americani. La prima caratteristica che salta agli occhi nell'esame del rebus in lingua inglese, come praticato attualmente negli Stati Uniti, è che i rebus figurati sono rarissimi, essendo presente quasi esclusivamente la forma scritta. Il fatto che può risultare ancora più sorprendente per noi è che molti di questi enigmi finiscono per rientrare nei brevi poetici in quanto il compositore statunitense non si limita a enunciare la frase e il diagramma ma li fa seguire da alcuni versi. Qualcosa di molto simile alla nostra attuale quartina, o meglio come questa era un tempo, cioè con i termini tecnici sostitutivi (come primo, secondo e totale per le sciarade); si hanno così due vie praticamente indipendenti per giungere alla soluzione.

In *The Enigma*, la rivista della *National Puzzlers' League*, compaiono regolarmente rebus di questo tipo e anche varianti da questi derivate come il rebus inverso, efficacemente ribattezzato *suber*. A volte si può trovare qualche figura: si tratta per lo più di simboli o di oggetti molto semplici presentati per facilitare la scoperta della soluzione o di una sua parte. Si può insomma concludere che oggi in inglese si intende con il termine internazionale di rebus ciò che noi ormai siamo soliti chiamare crittografia e che quindi non ci interessa nella sede del *Leonardo*.

La cosa non è sempre stata così e sono ben note, per esempio, alcune lettere in cui Beniamino Franklin alternava frasi e disegni. Il rebus classico, composto da vari oggetti e lettere assemblati senza particolari esigenze d'insieme, ebbe seguito anche negli Stati Uniti. Ma il culmine della popolarità si raggiunse con i cosiddetti *cartoon-rebus* o rebus a fumetti. La loro storia è lunga e interessante. Giustamente famoso è rimasto il concorso *Old Gold* (una marca di sigarette) che si svolse a puntate nel 1937 con un primo premio di ben 100 mila dollari: da tutti gli Stati Uniti giunsero due milioni di risposte complete ai primi 90 rebus

[1] F. Pratesi, *Il Leonardo*, Anno V N. 2 (1993) 6-7.

pubblicati e risultò tutt'altro che semplice la selezione finale, basata necessariamente su esempi sempre più difficili. La soluzione, di solito nome e cognome di un personaggio, era da scegliere tra una dozzina di risposte (salvo poche eccezioni come le sei all'inizio e le venti alla fine). Al nome si giungeva componendo vari termini ricavabili dal fumetto, senza altre indicazioni.

Questo tipo di rebus non è del tutto caduto in disuso e il periodico enigmistico *Games* continua, anche se sembra essere l'unico a farlo, a bandire concorsi annuali su questa base. Quanto detto equivale a dire che attualmente i rebus a fumetti godono di una circolazione abbastanza limitata tra gli enigmisti. Gli esempi qui illustrati sono tratti da un libro[2] che contiene una selezione dei migliori lavori di WILLz, Will Shortz, storico della *National Puzzlers' League* e direttore di *Games*, noto ai partecipanti al Convegno di Capri dell'ottobre 1992. La raccolta in questione contiene indovinelli di vario genere compresi linguistici, numerici e geometrici. Qui di tutto il libro ci interessano solo due pagine, 82 e 83, quelle con i cartoon-rebus.

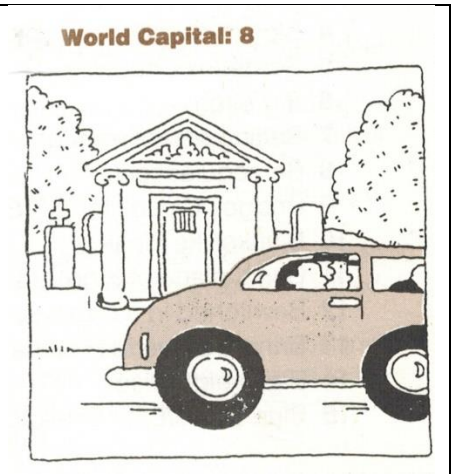
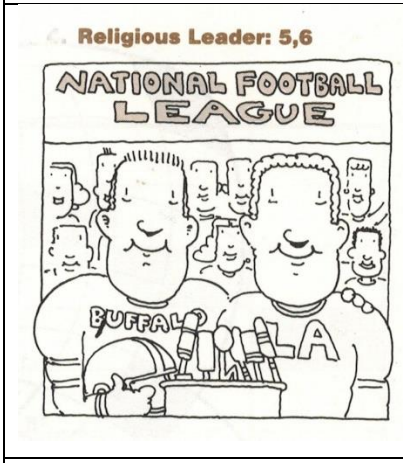
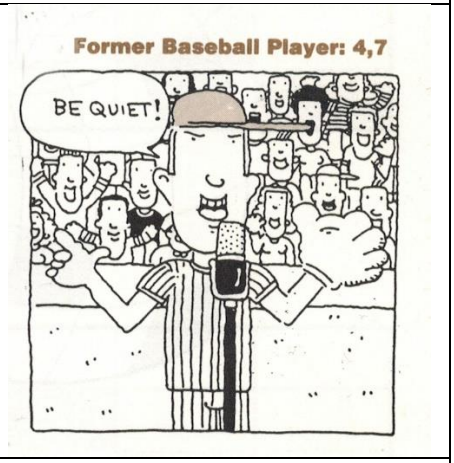
Si deve subito notare come in questi rebus sia sempre presente un titolo, oltre al diagramma. Questo titolo rappresenta un aiuto indispensabile per indicarci cosa cercare nella figura. Infatti, se è vero che le vignette con i fumetti rispettano la "nostra" regola moderna di mostrare una scena di per sé significativa e non un'accozzaglia di soggetti in sequenza, è altrettanto vero che qui mancano tutte le nostre guide tradizionali, come il procedere regolarmente da sinistra verso destra nel "leggere" la figura e anche le lettere o almeno gli asterischi posti sugli oggetti via via da utilizzare.

Un altro problema che si incontra nell'analisi di queste composizioni riguarda le lettere aggiunte. A prima vista non ce ne sono, e quindi si tratterebbe di rebus puri, ma ciò è vero solo al primo sguardo perché in effetti nelle vignette compaiono delle lettere, sia nei fumetti contenenti le frasi pronunciate dai protagonisti, sia in eventuali intestazioni o insegne o marchi di fabbrica presenti nel disegno. Capita che alcune di queste lettere, benché non ulteriormente evidenziate, siano utilizzate nella soluzione.

Indipendentemente da singole lettere, le varie parti della soluzione provengono o da oggetti presenti nel disegno o da concetti o da parole

[2] W. Shortz, *Best Brain Bursters*. New York 1991.

presenti nelle frasi del fumetto, o da questi ricavabili, per esempio trovandone un adatto sinonimo. Si deve però notare che, diversamente dalle nostre abitudini, qui le parole della soluzione si ricostruiscono componendole per via fonetica e non grafica. Anzi, si considera un progresso nelle relative regole quello di basarsi solo su precise trascrizioni fonetiche, a differenza da esempi più vecchi in cui si operava per via mista fonetico-grafica e in maniera più approssimativa.

<table>
<tr><td>
</td><td> 
</td></tr>
<tr><td>Numero 1</td><td>Numero 2</td></tr>
<tr><td> 
</td><td> 
</td></tr>
<tr><td>Numero 3</td><td>Numero 4</td></tr>
</table>

Vediamo uno degli esempi più facili (N. 1): il medico sta obiettando al paziente che i suoi dolori sono simulati. La soluzione si basa quindi

su *sham* (simulare) e *pain* (dolore). La bibita corrispondente, richiesta dal titolo che la indica in una parola di nove lettere, è *champagne*, con identica pronuncia. Il disegno del N. 2 (che le nostre consuetudini vorrebbero quanto meno rovesciato da destra a sinistra) rappresenta *car* (auto) e *tomb* (tomba) per fornire la capitale *Kartoum*. Quindi bisogna conoscere l'inglese scritto e parlato per tentare di risolvere questi rebus o anche per comprenderne le soluzioni. Ma ciò non basta ancora: si richiede spesso, o nel testo o nella soluzione o in entrambi, la conoscenza di vari personaggi di cronaca: nel N. 3 il nome dell'ex giocatore di baseball *Mike Schmidt*, evidentemente ben noto negli Stati Uniti, si può ottenere da *mike* (microfono) *sh* (suono per chiedere silenzio) e *mitt* (guantone).

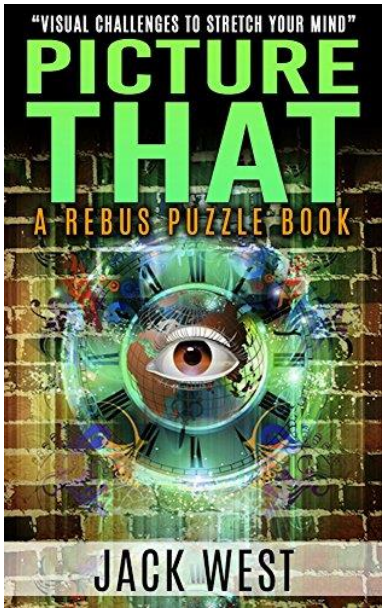
Infine si può giungere al caso estremo in cui la conoscenza di personaggi di cronaca è richiesta sia in ingresso che in uscita. Così, nel rebus N. 4 si chiede di individuare un leader religioso con nome e cognome rispettivamente di 5 e 6 lettere. Per trovarlo bisogna prima di tutto sapere che *Buffalo Bills* e *Los Angeles Rams* sono due note squadre di calcio americano; dopo di che, inserendo fra i due il termine *League*, direttamente prelevato dallo striscione in alto, si può ottenere *Bill-League-Ram*, cioè *Billy Graham*. Chiaro?

E se uno tutta questa gente proprio non la conosce? A questo proposito sarà utile riflettere sul fatto che questi rebus sono apparsi su *Games*, pubblicazione con un centinaio di migliaia di lettori negli Stati Uniti. E questi lettori conoscono bene sia i personaggi chiamati in causa sia, naturalmente, il suono delle parole implicate. Quindi come tipo di indovinello da proporre a quei lettori non si presta a particolari obiezioni.

Ma se noi si finisce con l'analizzare anche questo diverso esempio in relazione al nostro filone tradizionale, il risultato non sembra molto lusinghiero. Da qualche discussione avuta al riguardo, posso immaginare la linea di "difesa" da parte di WILLz: la ricchezza dei nostri rebus sarebbe dovuta alla particolare struttura lessicale dell'italiano, e specialmente alla frequenza e varietà delle sillabe composte da consonante più vocale. Tralasciamo pure ogni valutazione di qualità enigmistica, sempre opinabile; resta il fatto che non siamo incoraggiati nella ricerca di nuove idee che permettano al rebus, eventualmente in forme più evolute, di riacquistare un carattere internazionale, quale si ebbe specialmente nel corso dell'Ottocento.

3.3. Cinquanta rebus troppo facili dagli USA

Fra i libri pubblicati recentemente in inglese sui rebus può valere la pena di prendere in considerazione anche un ebook venduto da *Amazon Media EU* nel formato Kindle[1]. La presenza nel titolo proprio del termine rebus è uno dei motivi, insieme alla data recente, che mi ha spinto a prenderlo in esame. L'autore è Jack West, che dalle pagine di Amazon, e anche da quelle del libro in esame, risulta autore di libri sugli argomenti più diversi[2] con editore *One Weird Week Publishing*. Possiamo comunque limitarci qui all'esame di questo ebook ed evitare di avventurarci nell'esame della ricca produzione dello stesso autore, compresa una seconda raccolta di quiz contenente anche, come questa, *rebus puzzles*[3].



[1] J. West, *Picture That: A Rebus Puzzle Book: "Visual Challenges to Stretch Your Mind".* Kindle ebook 2015.

[2] https://www.amazon.com/Jack-West/e/B00O2YQBXK/ref=ntt_dp_epwbk_0

[3] J. West, *Picture This - Illustrated Picture Riddles: Rebus - Concentration - Visual Word Scrambles (Picture Puzzles Book 1).* Kindle ebook 2015.

Il libro in esame contiene 50 rebus (chiamiamoli pure così) su 50 pagine e 50 soluzioni su altre 50 pagine; così rimangono ampi spazi vuoti, ma la cosa è voluta, per non far intravedere, leggendone una, anche la soluzione dei rebus vicini. Le pagine poi diventano alla fine 131, grazie anche alla lunga presentazione da parte dell'autore di sé stesso e di altre sue opere, che però, come detto sopra, ci siamo proposti di non prendere in considerazione.

Ho scritto all'inizio che forse valeva la pena di prendere in esame quest'opera; in realtà nel suo studio di pene ne ho poi provate più d'una, e cercherò di renderne conto.

Esaminando questi rebus nel mio lettore Kindle ho incontrato subito un ostacolo (insormontabile per la mia pazienza limitata) nella necessità di passare dal rebus alla sua soluzione con noiosi rinvii e cambi di pagine a ripetizione. A questa pena ho però trovato presto rimedio, usando in parallelo il computer e il Kindle, il primo per visualizzare sul monitor la figura del rebus (con il vantaggio considerevole di vederla lì a colori) e il secondo per leggere la soluzione corrispondente, scorrendo una pagina dopo l'altra insieme nei due dispositivi.

Superata bene la prima pena ne ho provate però altre nella lettura dei 50 rebus. Non vorrei semplificare troppo, ma direi che si tratta di alternare due tipi diversi di procedura enigmistica. In un tipo si offre al solutore un'immagine non troppo diversa dai vecchi rebus costituiti da più figurine, qui per di più con un'abbondanza straordinaria di freccette aggiunte per indicare i particolari da prendere in considerazione. Il secondo tipo invece è una figura unica, senza lettere, che potrebbe far pensare a un rebus italiano moderno senza lettere aggiunte.

Mi pare necessario di esaminare separatamente i due tipi di rebus. Per il tipo delle figurine con frecce, non capisco quanto sia ancora accettabile negli USA. Mi dispiace che non c'è stata nessuna recensione sulle pagine di Amazon che potrebbe almeno fornire un indizio per una valutazione corretta. Mi rendo conto del pericolo di essere troppo severo nel mio giudizio, ma personalmente ho avvertito anche qui un senso di pena, anzi doppio, per le figure e per la loro prima lettura.

Anche prima di presentare qualche esempio, posso segnalare che la qualità grafica dei disegnini è quasi sempre piuttosto scadente e che la corrispondenza fra la prima lettura e la soluzione è di solito largamente approssimativa. Così, la prima volta che ho visto un "grafema" DA letto poi THE nella soluzione ho pensato a un errore, invece quella è risultata una procedure utilizzata più volte per introdurre lo stesso articolo; va

poi a finire che questa, che sembrerebbe un'eccezione, diventa invece un esempio tipico per tante altre "approssimazioni" simili.

Proviamo allora a "leggere" qualche rebus di questo genere.

7. Counting sheep

Contare le pecore (per dormire, come in italiano).

La parte superiore della figura presenta un riquadro in cui si può riconoscere il conte (count) Dracula, accanto segno più e scritta iNG (ing) ; sotto due pali con un filo appeso; un panno teso al filo con due mollette e una freccia che punta sul lenzuolo (sheet). Che la t diventi una p può sorprendere solo finché non si incontrano più passaggi del genere.

10. A shot in the dark

Un colpo al buio; tirare a indovinare.

Parte alta: due mani giunte (A); freccia segno + e freccia in basso verso un tegame (shot) insegna di Rose Inn (in). Parte bassa: DAD da separare: in DA (the) e la seconda D in un riquadro segnalato da tre frecce (d) segno + arca di Noè (ark).

14. Give me a high five

Dammi un cinque, batti il cinque.

(V. figura.) Sopra: culla (give) ape *bee* che però diventa (me) lettera A (a); sotto: un'altalena basculante con un 5 in basso e uno, su cui punta la freccia, in alto (high five).

PUUZLE 14

17. Steaks on the grill

Bistecca alla griglia.

Sopra: ST + balla di fieno *hay* + K's (steaks) volto di un che sta sbadigliando *yawining* (on), DUH (the). Sotto: una bocca con dentiera con le frecce che indicano i denti d'oro (grill).

24. Waste not want not

Non creare rifiuti, non desiderare (merce superflua).

Sopra: segnale stradale con scritto *one way* e freccia + S + T (waste); sotto: un pezzo di tronco d'albero con una freccia che indica un nodo *knot* (not), una coppa che si immagina data a uno che ha vinto *won* (want) di nuovo un tronco come prima (not).

29. Angelina Jolie

Angelina Jolie.

Sopra: un angelo *angel* + una iena *hyena* (Angelina); sotto: una Babbo Natale allegro e ridente *jolly* (jolie).

35. Out on the town

Serata in città, a fare festa.

Sopra: un guanto da baseball con palla presa (out), volto che sbadiglia *yawn* (on), DA (the); sotto: mappa di città (town).

37. In a New York minute

Rapidissimamente.

Sopra: insegna di locanda *inn* (in), A (a); sotto: grande mela in riquadro con freccia che la indica (New York), cronometro fermo a 01:00 (minute).

44. Icing on the cake

Aggiungere qualcosa in più a una cosa che è già abbondante.

Sopra: bulbo oculare *eye* + bocca spalancata davanti a un microfono *singing* (icing); interruttore e freccia su ON (on), freccia su DA (the); sotto in un unico riquadro K+ balla di fieno *hay* + K (cake).

47. Finger licking good

Buono da leccarsi il dito (in italiano si direbbe i baffi; l'espressione è molto usata nella pubblicità di alimenti negli USA).

Sopra: pinna che sporge dall'acqua (fin) + fumetto di cane con scritta GRRR (ger); sotto: lingua che lecca (licking) un gelato, G (g) + auto con freccia sul cofano *hood* (ood).

49. Bought a lemon

Ho comprato un catorcio. (Ci hanno dato una fregatura).

Sopra: B (b) + Ø (ought) A (a); sotto: un ramo *limb* (lem), interruttore con freccia su ON (on).

Mi rimane ora da passare in rassegna i rebus del secondo tipo. Qui capire di cosa si tratta è forse più facile. Il tipo di soluzione non cambia troppo: si tratta comunque spesso di una frase fatta, un'espressione idiomatica, una specie di proverbio. Solo che invece di ricostruirlo a pezzetti, ora si cerca un'immagine in grado (da sola!) di rendere la medesima idea, a volte semplicemente di rappresentarla in maniera diretta. Nel migliore dei casi, si tratta insomma di quelli che da noi nessuno chiama rebus perché si indicherebbero invece con la loro denominazione specifica di pittogrammi.

Anche per questi si possono scegliere degli esempi rappresentativi, in modo da rendersi conto del tipo di "produzione enigmistica". Di regola l'autore premette alla soluzione di questi esempi l'avvertenza: *look at the whole picture*, oppure *look at the picture as a whole*. Ora qui non ne abbiamo bisogno, perché li abbiamo già tenuti separati da quelli del "primo tipo".

16. Sick as a dog
Malato come un cane, molto malato.
Una camera con larga vetrata sull'esterno; un cane in un letto da uomo con la testa fuori dalle coperte, una borsa di ghiaccio sul capo e un termometro in bocca.

20. Raindrops keep falling on my head
Gocce di pioggia continuano a cadere sul mio capo. Titolo di nota canzone.
Busto di donna con ombrello; nel riquadro il volto con gocce non trattenute dall'ombrello.

21. Foaming at the mouth
Con la schiuma alla bocca.
Parte inferiore di un volto maschile; nel riquadro, indicate da due freccette, numerose bolle di schiuma che escono dalla bocca.

22. Cutting the cards
Alzare il mazzo delle carte (prima che inizi il gioco).
Un tavolo da gioco con tre sedie; segno più fra forbici e mazzo di carte, freccette e frammenti tagliuzzati delle carte da gioco.

23. Keeping your nose above water
Tenere il naso sopra all'acqua – riuscire appena a non affogare (metaforicamente in difficoltà di lavoro o finanziarie)
Uomo che cammina, immerso fino al collo, sul fondo di uno specchio d'acqua con pesci e un uccello sullo sfondo. Tre freccette indicano la superficie dell'acqua e una il naso del personaggio.

26. Raining cats and dogs

Piovere gatti e cani – piovere a catinelle, a rovescio

Un cane e un gatto accovacciati che tengono ciascuno un ombrello per ripararsi dalla pioggia battente.

28. Like a chicken with its head cut off

Come un pollo decapitato (che per un po' si muove freneticamente prima di immobilizzarsi); con estrema agitazione.

Tre ragazzi che osservano con terrore un gallo in piedi, indicato da una freccia, ma senza la testa: nel riquadro del particolare un'altra freccetta indica la testa mancante.

31. Throwing the book at him

Lanciare il libro su di lui – trattarlo con il massimo della severità ammessa dalla legge, o dalla consuetudine.

Su un campo da baseball due freccette indicano il lanciatore e il ricevitore, però con mucchi di libri a terra e in mano invece di palline.

32. Down to the wire

Fino al filo di lana (tipicamente per un'occupazione continuata fino al limite estremo del tempo concesso); fino all'ultimo secondo.

Paesaggio con sole, nuvola, due pali con due fili; sotto una macchina parcheggiata. Due frecce puntano dall'alto verso i due fili.

34. Having his wings clipped

Avere le ali chiuse con le mollette; avere le ali tarpate (e non poter volare); essere impedito nei movimenti, e per esteso nelle aspirazioni

Un pilota con tuta e casco ha le braccia aperte con, su ognuna, cinque mollette, segnalate da altrettante frecce.

36. A dog and pony show

Un'esibizione di cane e pony, si dice con riferimento alle esibizioni per il lancio di un nuovo centro commerciale, o simili eventi, tali che sono appariscenti ma scarsi di sostanza.

(V. figura) Un manifesto con scritto *One Night Show* e sotto *Admission $100* e in mezzo la figura di un cane su un cavallo sotto i riflettori.

46. Fool's gold

Oro dei matti – espressione usata per la pirite, e altri materiali luccicanti come oro vero, che possono trarre in inganno gli sprovveduti; metaforicamente per qualsiasi cosa che può apparire migliore di quel che è.

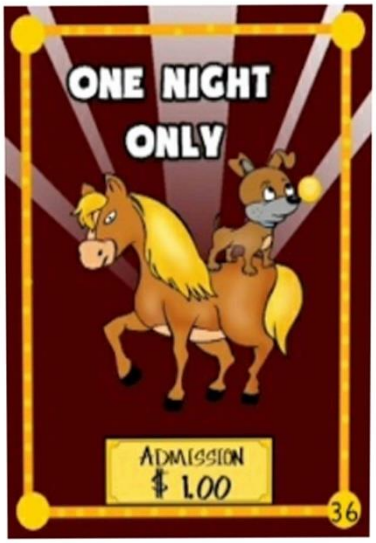
Un personaggio vestito da giullare con berretto a sonagli e un mitra in braccio seduto su un mucchio di lingotti gialli, indicato con segno + e freccia.

48. Can't cut the mustard

Non è capace di tagliare neanche la mostarda. Si applica specialmente a tipi negati per le attività manuali.

Un tubetto aperto di mostarda *French's* su un tagliere, con coltelli (tre sopra e due sotto) con le lame spezzate.

PUZZLE 36



Siamo faticosamente giunti alla fine della rassegna, e ora mi pare che ci siano pochi commenti da aggiungere. La mia impressione è che per entrambi i tipi esaminati si tratti di esempi che da noi si indicano talvolta come "americanate", nel senso di proposte da semplicioni esuberanti, anche ricche all'apparenza ma con poca sostanza (nel suo piccolo, una specie di *dog and pony show*, appunto). A me hanno fatto spesso tornare alla mente una pubblicità sul caffè recitata da Nino Manfredi: "Se non è buono, che piacere è?"; quel detto può valere in fondo, come per la degustazione di un caffè, anche per il piacere enigmistico di un rebus.

L'unica cosa di qualche rilievo che rimarrebbe da chiarire è l'incertezza sulla reale accettazione di questi giochi da parte del pubblico statunitense di oggi. In effetti, dall'esame di questo libro possiamo giudicare cosa sta a monte, ma non cosa sta a valle; in particolare, se risulta accettabile, e più o meno gradito, da un circolo di lettori che vorremmo intravedere sia dal punto di vista qualitativo (solo scolaretti?) che quantitativo. Da qui non abbiamo indicazioni al riguardo.

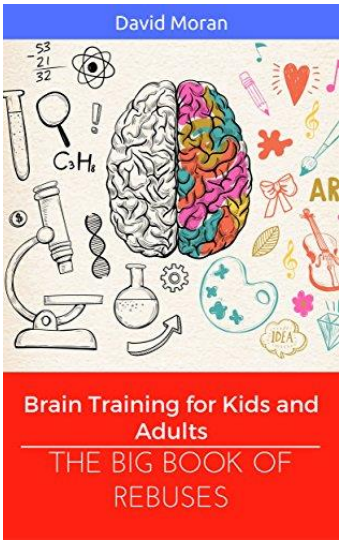
3.4. Rebus di David Moran per ragazzi e adulti

Nel libro in lingua inglese che ci accingiamo ad esaminare sono contenuti 36 rebus per principianti e 100 per solutori avanzati, si direbbe rispettando allo stesso tempo quella suddivisione in ragazzi e adulti che era già presente nel titolo[1]. Sempre commentando il titolo c'è qualcosa da aggiungere perché questa volta i *rebuses* sono indubbiamente dei rebus veri e propri; ci sarà da verificarne la tipologia specifica, ma non sorge il sospetto che possano appartenere ad altri tipi di giochi enigmistici. Invece l'attributo del *big book* sembrerebbe proprio un'esagerazione, in quanto le pagine del libro a stampa sono solo 56. Anche il *brain training* del sottotitolo non si può dire che sia un'espressione sbagliata, ma bisognerebbe poterlo definire quantitativamente: a giudicare dalla copertina, si direbbe che qualche esagerazione c'è anche sul cervello da allenare, così circondato da oggetti e simboli sia scientifici che artistici. Il libro è comunque dell'anno 2017 ed è quindi interessante se non altro come documentazione di giochi enigmistici recenti.

Di questa pubblicazione esiste anche la versione come ebook, che è quella che ho utilizzato. Come mi era capitato in altri casi, per leggere questo ebook ho trovato conveniente usare il lettore Kindle in parallelo al computer. La lettura dei rebus nel monitor ha il vantaggio di vederli a colori, mentre le due pagine di soluzioni si possono leggere altrettanto bene sul Kindle.

Prima di presentarci i suoi rebus, nelle due sezioni già indicate, l'autore si preoccupa di fornire alcune indicazioni sulla maniera in cui questi rebus vanno risolti. Per chi è abituato ai rebus italiani di oggi, e non conosce quelli stranieri, questa introduzione è non solo utile ma proprio necessaria. Infatti sono utilizzate costantemente procedure che in Italia nessuno ricorda più. Si nota subito che non ci sono indicazioni sulla lunghezza delle parole da trovare, ma qui di solito è un aiuto di cui si può fare a meno. Ciò che colpisce di più è tuttavia l'elasticità sulle singole parole che possono essere variate in più modi. Intanto a volte la variazione non viene neanche percepita come tale: si usa tranquillamente una sillaba per un'altra, scritte diversamente, se solo hanno pronuncia uguale o anche abbastanza simile.

[1] D. Moran, *The Big Book of Rebuses: Brain Training For Kids And Adults.* Independently published, e Kindle ebook 2017.



Altre variazioni sono invece segnalate come operazioni da effettuare sulle lettere e specialmente quando da una data parola si tolgono lettere all'inizio o alla fine; nel primo caso precedendo la parola con un indice come una virgola in basso, nel secondo facendola seguire da una specie di apostrofo in alto; questi indici saranno se del caso ripetuti tante volte quante solo le lettere consecutive da togliere. Un altro sistema è quello di segnalare con una piccola lettera con segno più sotto alla figura che quella lettera è da aggiungere alla parola trovata, senza precisare in quale posizione. Esistono anche esempi in cui una lettera della parola viene sostituita da un'altra; questo caso si segnala, ancora in caratteri piccoli sotto la figura, usando il numero progressivo nella parola della lettera da cancellare seguito dal segno uguale e dalla lettera da inserire in quella posizione.

Le "regole per risolvere i rebus" sono esemplificate con la presentazione di quindici rebus scelti per mostrare i vari accorgimenti tecnici che si incontrano di solito. Naturalmente si tratta di esempi molto facili, come i seguenti.

Nota re + figurina di autobus per rebus; orologio a parete con virgoletta prima per (c)lock; albero con +h per t/+h/ree; lettera W piccola dentro a D grande per wind; frazione L su G per L on G = long; cane sottosopra con +o per go/o/d, e così via.

Vediamo allora una pagina e altri esempi dei rebus per principianti.

19. entrance, 20. fence, 21. village

La maniera indicata qui per arrivare alla soluzione non è mai indicata nel libro: comprensibilmente l'autore la dà per ovvia, anche al livello principianti.

18. Un autobus seguito da una virgoletta, un malato a letto con il termometro in bocca seguito da virgoletta, una grande G con una piccola D all'interno. Soluzione: *Building*, da bu(s) il(l) D in G.
25. Pentagramma con nota re, stella con sotto un piccolo +u, formica. Soluzione: *Restaurant*, da RE sta/+u/r ant.
36. Interruttore leggibile come OFF seguito da virgoletta, volto di donna con sotto 2=i: Soluzione: *Office*, da of(f) f/+i-a/ce.

Si può ora passare al livello avanzato dei rebus, riproducendone una pagina e indicandone alcuni sui cento presenti, con numerazione che inizia di nuovo da uno.

58. thesaurus, 59. subservient, 60. ipad air

14. Eccezionalmente una sola figurina: un orologio da polso, con sotto in caratteri piccoli 1=m. Soluzione (si direbbe ancora da principianti): *Match*, da /+m-w/atch.
20. Omino con lampadina che si illumina sulla testa e virgoletta prima e dopo, lettera C, stesso omino con solo virgoletta dopo. Soluzione: *Decide*, da: (i)de(a) C ide(a).
38. Lettera N maiuscola nera con tante letterine G bianche dentro, simbolo di cent con sotto 1=m. Soluzione: *Government*, da: G over N /+m-c/ent.
46. Lettera E, goccia con sotto 1=u, altra E. Soluzione: *Europe*, da: E /+u-d/rop E.
48. Busto visto di schiena, lettera P, stesso busto con virgoletta prima. Soluzione: *Backpack*, da: Back P (b)ack.
62. Rete con virgoletta dopo, segnale di lavori in corso con sotto +y. Soluzione: *New York*, da: ne(t) w/+y/ork.
96. Pentagramma con RE, pentagramma con LA, lettera X. Soluzione: *Relax.* (Trovandolo fra gli ultimi degli "avanzati" ci lascia rilassati davvero, almeno se leggiamo le note musicali.)
100. Rete seguita da virgoletta, pentagramma con nota RE e sotto piccolo +v, lettera S. Soluzione: *Nerves*. Da: ne(t) r/+v/e S.

Fra l'altro, alcuni rebus del libro, come il 96, si manterrebbero validi in più lingue, italiana compresa, purché se ne accetti l'antica forma di una successione di più elementi. Esteticamente parlando, le scritte minute sotto alcuni elementi non si notano a prima vista, e anche le varie virgolette non disturbano l'insieme. In prima approssimazione si possono osservare questi rebus come composti graficamente da una successione in linea orizzontale di elementi quadrati, sprovvisti di cornice.

Che i vari elementi figurati si susseguano uno dopo l'altro, invece che essere inseriti, come in Italia, in un'unica vignetta, può disturbare all'inizio, ma poi ci ricorda tanti rebus del passato.

Una caratteristica che si presenta diversa dai rebus simili di molti anni fa è che per le lettere inserite accanto alle figurine si usa di solito un formato di lettere maiuscole della medesima dimensione, all'incirca quadrata, delle figurine stesse; forse è l'uso di questo set omogeneo di caratteri che a prima vista colpisce di più, proprio per la sua "modernità". Una conferma di questa struttura si trova all'inizio del libro, nella stessa definizione di rebus.

> A Rebus is a difficult and sometimes cunning puzzle, which comprises of a box with words or letters contained inside which go to making up a well-known word, phrase or name.

Tutto l'argomento si basa su quel termine *box* utilizzato per il rebus. Una struttura insomma modulare che alla fine ci presenta, senza la cornice, un quadro rettangolare più o meno allungato a seconda del numero di elementi che lo compongono, come se fosse una locomotiva con un numero variabile di vagoni agganciati.

Ho dedicato più attenzione alla presentazione formale che alla sostanza enigmistica, ma su quest'ultima mi pare che ci sia poco da dire. Le soluzioni da trovare sono sempre troppo brevi e troppo semplici, tanto da non giustificare nemmeno il passaggio qui suggerito da *Beginner level* a *Advanced level*. Sarebbe stato più adatto un altro suggerimento, che leggiamo in libri piuttosto simili: questo libro è adatto, per intero, ai ragazzi di età scolare per stimolarli a far lavorare le meningi. E allora si potrebbe anche aggiungere che la "lettura" di questi rebus risulta più piacevole a colori sul monitor del computer che in bianco e nero sullo schermo del Kindle.

Se invece che dal punto di vista del solutore si esamina il lavoro dal punto di vista dell'autore la conclusione non riguarda lui personalmente ma il sistema ancor oggi generalmente adottato per comporre questo tipo di rebus. Avendo la possibilità di usare sillabe modificate a piacere con tagli e aggiunte, è chiaro che qualsiasi parola – o anche lunghe frasi, benché qui non siano presenti – si può ottenere con facilità; non ci dobbiamo meravigliare se questo sistema di composizioni ha portato a scrivere in forma di rebus non solo lunghe frasi ma interi testi, compresi libri in cui con rebus di questo tipo si "traduce" addirittura la bibbia.

3.5. Rebus inglesi per sporcaccioni

Il libro in esame[1] è stato stampato in Gran Bretagna a cura della stessa Amazon che lo inserisce nei propri cataloghi, sia nell'edizione cartacea che in formato Kindle[2]. Non si legge nel libro l'editore, *CreateSpace Independent Publishing Platform*, che compare però in qualche pagina di Amazon. Come indicazione dell'autore, o degli autori, si legge *Zentopia Designs*, e non ho capito con certezza se il libro è stato scritto negli USA o in Gran Bretagna (ma sarei propenso per gli USA); comunque a noi interessa soprattutto la lingua utilizzata, e quella è sicuramente inglese.

Il libro ha il formato di un fascicolo di periodico, sottile, di 10x8 pollici, e contiene solo 40 pagine, non numerate. In realtà ogni pagina, salvo qualcuna all'inizio e alla fine, ha un numero progressivo che si riferisce al gruppo di rebus proposti in quella stessa pagina, in tutto 29 set numerati (come nell'esempio del Set 5 della figura); li indicherò in seguito con il numero del set e introducendo un secondo numero da 1 a 6, crescente da alto-sinistra a basso-destra. Come in altri casi, non intendo disquisire se e in che misura la definizione di *rebus puzzles* per questi enigmi figurati si possa lecitamente conservare come rebus anche in italiano; con un po' di manica larga mi pare possibile.

Ogni set, su ogni pagina, è di sei figure ordinate su una griglia di due colonne e tre file di due rebus; il totale dei rebus è quindi 29x6=174, anzi 173 perché uno è doppio, come vedremo in seguito. Nelle figure ci sono talvolta alcune lettere, anche col segno meno quando vanno tolte, invece che aggiunte, al nome dell'oggetto rappresentato. L'oggetto è di solito unico, ma sono presenti molti casi in cui se ne vedono due affiancati o sovrapposti.

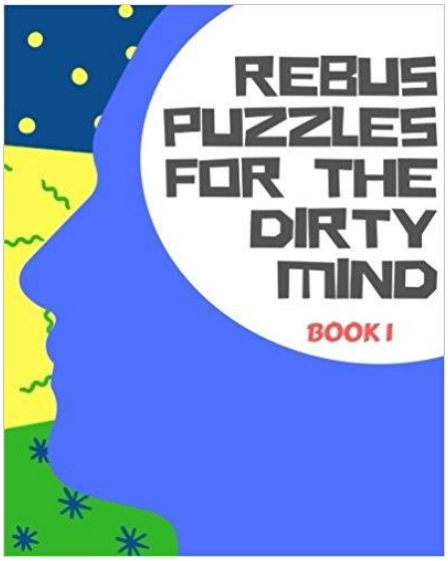
Una peculiarità importante di quest'edizione è la sua data di stampa, agosto 2017, si può quindi dire che è ancora fresco di stampa al momento in cui si prende in esame. Tuttavia, la peculiarità che colpisce di più, in quanto molto insolita fra i libri in commercio, è esplicitata nello stesso titolo, e si presenta senz'altro *osé*: rebus non solo per adulti, ma

[1] Zentopia Designs, *Rebus Puzzles for the Dirty Mind: Book 1*. 2017.

[2] https://www.amazon.it/Rebus-Puzzles-Dirty-Mind-Book/dp/1974361179/ref=sr_1_1?s

addirittura per sporcaccioni. Senza considerarmi tale, ero curioso di esaminare anche questo, insieme a diversi altri libri stranieri di rebus, soprattutto per verificare, al solito, quanti di questi erano assimilabili ai nostri. Non ho in mente nessun libro di rebus per adulti; ce ne saranno di sicuro; essendo questo indirizzato alle "menti sporche" mi aspettavo di vederci quanto meno un gran numero di disegni osceni, con relativi termini volgari nelle soluzioni.

Ci sono o non ci sono? Ci sono di sicuro, ma sono piuttosto nascosti e il problema per chi non è madrelingua è di capire quanti ce ne sono e dove. Non si tratta di avere più o meno capacità enigmistiche o *dirty mind*, ma di quanti *dirty idioms* uno conosce.



A prima vista non si nota nulla di *dirty*, o di sporco, o di sconcio che dir si voglia, ma a una "seconda lettura", se uno conosce, o scopre qui, un paio di parole inglesi "popolari" al pari delle nostre, come *cock* per cazzo e *ass* per culo, non si meraviglierà più di incontrare in diverse pagine figure di galli e di asini, che in inglese si chiamano rispettivamente allo stesso modo. Allora se una figura da indovinare (6-4) è il semplice disegno di un galletto e la soluzione è *cock* diventa ovvio che il gioco enigmistico è "semplicemente" di leggere la figura di un gallo come se fosse quella di un cazzo, e così non ci sono oscenità in vista ma la mente *dirty* è stata stimolata. Se in un altro si vede un asino accompagnato da due labbra (9-5) si leggerà baciaculo, e così via.

SET 5

1 French Kiss / 2 Bad Ass
3 Doggie Style / 4 Happy Trail
5 Holy Shit / 6 Coke Head

In un altro rebus (19-4) si vede disegnato un castoro, e la soluzione, guarda caso, è *beaver*, o castoro; ma il gioco non finisce qui, perché *beaver* ha anche il significato di "peli pubici femminili" o più semplicemente di "topa". Sul medesimo tema si trova per esempio (24-6) la figura di un portafoglio con delle banconote che ne fuoriescono in parte e un maiale disegnato sopra, il che può far pensare a un portafoglio di prosciutto, o *ham wallet* che in slang indica la medesima cosa di prima.

Un disegno (27-5) mostra un intero dromedario con una freccia verso la sua gobba, che in inglese si chiama *hump*, ma un dizionario ci fornisce per *to hump* il secondo significato di strofinare i genitali contro qualcuno o qualcosa.

Non è questione di avere *dirty mind* o non averla; la questione è di conoscere o meno il vocabolario, o forse il vocabolario adatto – oggi ce ne sono anche in Internet e per me uno di quelli è stato più che sufficiente[3]. In questo modo il gioco enigmistico diventa più interessante per uno straniero, ancora più che per l'inglese madrelingua destinatario dell'edizione; la sfida continua diventa; cosa mai di "sporco" potranno intendere gli inglesi con questo innocente disegno che ha per soluzione una parola altrettanto innocente?

Per esempio, c'è il disegno (25-6) di una Torre Eiffel, sola, e con soluzione *Eiffel Tower*; non conoscevo nulla di sconcio con quel nome, ma solo se c'è si spiegherebbe facilmente la presenza in questo libretto di quella figura con quella soluzione. Allora ho cercato nel solito dizionario e lì in effetti ho trovato subito "la" soluzione: *during sex be-*

[3] http://onlineslangdictionary.com/

tween three people, with one person on hands and knees, being penetrated from behind (by the second person) while performing oral sex (on the third person). Non posso escludere che la medesima espressione sia usata anche in altre lingue, italiano compreso, ma personalmente non ne sono al corrente.

Altro esempio (14-5): una cupola prefabbricata con gli elementi di una tensostruttura; soluzione *dome* o cupola, il che appare subito "troppo" facile, infatti il solito dizionario ci dà anche *fellatio* per il medesimo termine.

Un rebus (7-1+2) richiama l'attenzione più degli altri, perché contiene tre figurine e si estende eccezionalmente in uno spazio rettangolare di larghezza doppia – un rebus al posto di due. La prima figurina è un neonato, la seconda una macchina elettrica da caffè americano, la terza, preceduta dal segno meno, una tazzina di caffè fumante. Allora *baby + coffee maker – coffee = baby maker* e si ricade così (al solito, senza palesare nessuna immagine o parola oscena) su un'altra denominazione dell'organo genitale maschile, in grado appunto di produrre neonati.

In un disegno (22-2) si vede una nocciola e un panetto di burro; la soluzione è *nut butter*, o burro di arachidi; semplice, solo che nello slang la stessa espressione si usa anche per sperma.

Per aiutarci a limitare le possibili oscenità ci viene incontro la... merda, che per gli inglesi è (o almeno sembra che sia) più oscena che per molti stranieri. Accanto a tanti galli e ciuchi incontriamo così in queste figurine più merde (2-1, 5-5, 8-6, 10-6), stilizzate uniformemente come piccole montagne, o gelati senza il cono sotto.

Rimanendo grosso modo in tema, si può esaminare un altro rebus (15-6): nella figura c'è un forno elettrico con un mulino a vento disegnato sul suo grande sportello. Bene: con forno e mulino olandese si può arrivare alla soluzione di forno olandese, cioè *Dutch oven*. Ma cosa si può intendere idiomaticamente? Il solito dizionario ci dice: "the act of farting under the bed covers while in bed with another person, then pull those covers over their head so they're forced to smell it."; anche questa l'ho imparata ora; e anche qui il senso di oscenità è tipicamente inglese.

Mi pare che gli esempi che ho indicato siano più che sufficienti per rendere l'idea del contenuto del libro in esame; anzi, immagino che bastino anche per capirne il seguito, dato che questo viene presentato

come volume primo. D'altra parte, non mi è sembrato nemmeno necessario di controllare sul dizionario tutte le 173 soluzioni, per verificarne gli eventuali doppi sensi; me ne sono bastate una dozzina o poco più. Viene il sospetto che dietro a tutte le immagini, e proprio a tutte, ci sia qualcosa di osceno nascosto. Non credo che sia così e penso, nonostante le riprove fatte, che una parte delle immagini non abbia un secondo significato nascosto, ma non posso escludere di non avere abbastanza *dirty mind* o abbastanza parole nel dizionario.

Ricapitolando, siamo di fronte a una specie di "pittogrammi a rimbalzo": si deve indovinare cosa rappresenta il disegno e quindi usare un po' di *dirty mind* per associare la prima soluzione già trovata a un secondo oggetto, che si indica con lo stesso nome o espressione, utilizzandone un significato più volgare. Forse è una buona cosa che, esclusa la copertina, il libro sia rigorosamente in bianco e nero. Se l'avessero realizzato a colori vivaci se ne potrebbe immaginare l'uso in famiglia come passatempo comune di bambini e genitori, con i piccoli felici di riconoscere nei disegni animali e oggetti familiari, e i genitori solleticati a coglierne le immagini di rimbalzo.

Questo rimbalzo può valere, più o meno, per chi conosce bene la lingua inglese e i suoi idiomi, volgari compresi. Per uno straniero, i rebus mantengono il rimbalzo, ma ne perdono tutta l'immediatezza, perché, ammesso di trovare subito la prima soluzione facile (cosa che già non è sempre scontata), si potrà spesso rimbalzare sulla seconda solo dopo aver consultato un dizionario di slang.

3.6. Libri grande e piccolo di rebus puzzles

Fra i libri di rebus offerti in vendita da *Amazon.it* ce ne sono alcuni con *Zentopia Designs* come non meglio precisata indicazione d'autore. Uno di questi[1] è stato esaminato a parte nel capitolo precedente. Qui se ne studiano altri due, a cominciare da quello presentato come il "grande libro" dei rebus[2].

Nonostante il titolo, il libro da commentare per primo si può considerare grande o piccolo a seconda dei punti di vista. In effetti, leggere in copertina che contiene oltre 1050 esempi di rebus è più che compatibile con l'attributo di grande. D'altra parte, avere nelle mani un libro di sole 56 pagine non corrisponde pienamente a quell'attributo; in questo caso, invece di sfogliare le pagine dell'edizione cartacea, ho preferito rivolgermi alla sua versione come ebook Kindle, anche per il fatto che il secondo volume da esaminare è offerto solo in quel formato.

Le pagine dell'ebook corrispondono a quelle del libro perché in ogni pagina è tipicamente presentato un set di rebus con l'aiuto di una griglia che tiene i rebus in ordine e adeguatamente separati. La griglia è impostata generalmente come sei file per quattro colonne. I set sono 45 e il totale dei rebus dovrebbe quindi essere di 1080. Esistono tuttavia alcune eccezioni di rebus con la figura più grande, che richiede l'unione di due celle, in orizzontale o in verticale; inoltre alcuni set hanno un'intera fila in più, o in meno; per cui ci possiamo accontentare del numero imprecisato di "più di 1050" letto nella copertina

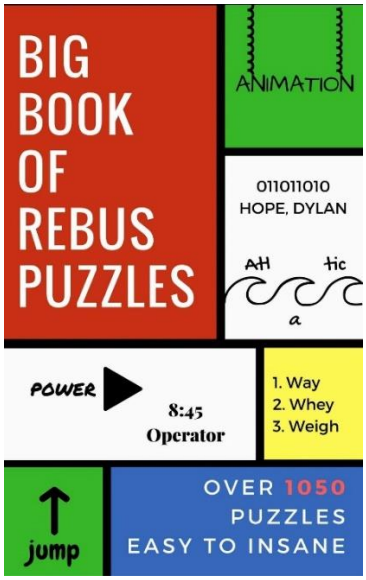
Dopo aver compreso l'aspetto quantitativo, si deve capire di che tipo di rebus si tratta. Un primo rapido esame esteso a tutti i 45 set ci indica che siamo alla presenza di rebus praticamente identici come tipologia ai *jeroglíficos* spagnoli, cioè presenza sia di giochi con figure, sia di giochi basati sulle lettere; anche molti *Drudel* tedeschi sono di questo tipo, benché le raccolte tedesche siano in genere dedicate separatamente o ai giochi con la figura o a quelli con le lettere. Fra i due tipi diversi, nel caso in esame la prevalenza è statisticamente da assegnare senz'altro ai rebus di lettere. Una conferma si ritrova anche nel fatto che interi

[1] Zentopia Designs, *Rebus Puzzles for the Dirty Mind: Book 1*. Kindle ebook 2017.

[2] Zentopia Designs, *Big Book of Rebus Puzzles*. Kindle ebook 2017.

set composti solo da rebus di lettere ne esistono alcuni, mentre di set di soli rebus figurati non se ne vede neanche uno.

Abituati ai rebus italiani, questi rebus figurati si presentano assai più semplici, sia come figurina che come soluzione, mentre i rebus di sole lettere non si ritrovano più da noi in questa forma. Tuttavia, appare decisamente significativo il fatto che questi giochi enigmistici abbiano veramente una diffusione internazionale, proprio quella che si stava cercando fino dall'inizio per capire quanto i giochi enigmistici, e quelli di tipo rebus in particolare, possano superare le barriere linguistiche. Se si dà fiducia al termine inglese di *rebus puzzle* si direbbe che una base comune esiste ancora in più paesi, proprio come uno o due secoli fa esisteva per i rebus tradizionali.



Al solito, per rendersi meglio conto delle caratteristiche di questi giochi e mettersi in grado di valutare la loro validità dal punto di vista enigmistico risulta conveniente presentare un set intero (scelto fra quelli con più figure) e una selezione di esempi tratti dai vari set, indicando di seguito rispettivamente i numeri di set, fila e colonna.

1,4,3: millio1n = *One in a million*.
2,1,2: Fumetto senza testo, sotto DAY = *Daydream*.
4,1,2: Floppy disk e sotto Y = *Discovery*.
4,3,1: Grande lettera O con un tridente all'interno = *Hello*.

SET 41

Get your kicks on Route 66 / Low blow / On the spot / Rags to riches
Out on a limb / Piece of cake / Toss up / Two faced
Raining cats & dogs / Up & running / Last straw / When it rains, it pours
Pay the piper / Ring worm / Off the hook / Holy smoke
Mad cow disease / Key to my heart / Drama Queen / All right, all right, all right
Cold shoulder / Pig out / Blue in the face / Catty Corner.

5,7,2: Scritta JOB dentro cornice = *Inside job*.
6,4,3: ++ = *Double cross*.
7,3,3: Due scritte Time e sotto fra le due una freccia con punta in alto = *Through these times*.
11,2,3: Lettera Y interrotta a metà = *Party*.
13,6,4: HE HE HIMSELF = *He's beside himself*.
16,6,2: Una padella con dentro IC = *Panic*.
18,3,2: Due scritte DICE una sotto l'altra = *Paradise*.
19,1,2: S disegno di lepre = *Share*.

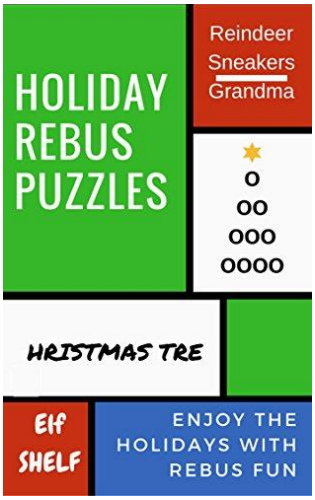
20,2,4: Mela con sotto 3,14159 = *Apple pie*.
21,4,2: D disegno di lampadina accesa = *Delight*.
22,6,3: Scritta POT e sotto 000000000 = *Potatoes*.
23,1,3: SPIBRED = *Be inspired*.
24,1,2: FISH sotto disegno di carro armato = *Fishtank*.
26,3,2: LIVING e sotto due scarpe con freccia che indica i lacci di una = *Living on a shoestring*.
27,1,4: SURE LY e sotto figura di volto femminile con freccia sulla tempia = *Shirley Temple*.
29,2,3: D + disegno di due formiche = *Dance*.
31,3,3: HO = *Half an hour*.
32,5,1: ROOD = *Backdoor*.
33,3,1: Riquadro con dentro scritto SP e fuori IT = *Spit it out*.
35,3,1: GOOD con le due O disegnate come occhi = *Looking good*.
37,5,4: IS. = *That is beside the point*.
38,6,1: Cifra 8 con all'interno sopra A e sotto SAS = *Assassinate*.
40,1,4: Due volte scritta IN, la seconda in bianco dentro un quadrato nero = *In black & white*.
43,6,1: Disegni di martello e quadrante di orologio = *Hammer time*.
44,5,4: Vaso con scritta Jack = *Jackpot*.
45,1,3: 7q + 3q = *Thank you*.

Invece di chiudere qui (cosa che sarebbe anche abbastanza logica), mi sembra opportuno aggiungere una breve illustrazione di una seconda pubblicazione con la stessa provenienza[3]. Fra le due ci sono alcune differenze sostanziali che impediscono di considerarle come se fossero due volumi di una medesima serie. Il primo volume è in vendita sia come ebook Kindle sia come edizione cartacea, il secondo solo come ebook. Se l'attributo *big* era discutibile nel caso del primo volume, in questo secondo non poteva certo essere aggiunto nel titolo perché le pagine sono in tutto solo otto, copertina compresa, di cui solo quattro contengono le tabelle con i *Set* di rebus e una le corrispondenti soluzioni o *Answer key*. I quattro set sono di quattro righe e tre colonne, eccetto il primo che ha una riga in più per un totale quindi di 51 rebus in tutto.

Altra differenza è che i soggetti delle soluzioni del primo libro erano vari, qui sono tutti incentrati sulle vacanze, come indicato nel titolo, e per la precisione su quelle di Natale, come è facile verificare esaminando il contenuto. Quindi più che un secondo volume, questo si potrebbe considerare un'appendice al primo, un'aggiunta con la principale

[3] Zentopia Designs, *Holiday Rebus Puzzles*. Kindle ebook 2017.

caratteristica di essere collegata alle feste natalizie, con molte soluzioni corrispondenti a titoli di canti di Natale o eventi collegati. Forse alla base c'è la possibilità di avere più tempo libero e più desiderio di passare il tempo a risolvere rebus, ma allora sarebbe stato ancora meglio ambientare questi giochi in estate e su qualche spiaggia.



Il genere di rebus è lo stesso del volume precedente, con qui però una netta prevalenza dei rebus figurati rispetto a quelli di sole lettere. Usando gli stessi indici di prima elenco di seguito qualche esempio.

1,3,3: DEC. 25th su orecchio, su tre campanelli = *Hear the Bells on Christmas Day*.
1,5,3: FAMILYYYYYYYY = *Extended Family*.
2,3,3: Scritta Christmas su orologio con lancette sulle 12 = *Christmas Time is here*.
3,1,2: Due campane con Ag scritto su quella in primo piano = *Silver Bells*.
3,2,3: In bianco su fondo nero mano con indice puntato verso le labbra = *Silent Night*.
4,1,2: Disegno di culla con punto interrogativo sulla testata = *What Child is this?*
4,4,3: Sopra: ?, U, orecchio; sotto: occhio, orecchio = *Do you hear what I hear?*

Per completare lo studio, se sul primo volume rimaneva poco da aggiungere, il secondo si potrebbe anche riprodurre per intero, il che non sarebbe neppure troppo impegnativo, se ne valesse la pena. Preferisco invece riprodurre solo uno dei quattro set, aggiungendo le soluzioni relative, e chiudere qui.

SET 3

Blue Christmas / Silver Bells / Nutcracker
Santa Baby / Night before Christmas / Silent Night
Gingerbread / All I want for Christmas is my Two Front Teeth / Jingle Bell Rock
O Christmas Tree / Away in a Manger / I'm Dreaming of a White Christmas.

3.7. Scribble Riddles da Amazon

Nelle pagine web di Amazon si trova in vendita, sia come edizione cartacea che come ebook, un piccolo libro di giochi enigmistici[1]. L'edizione cartacea ha 114 pagine, quella digitale, che ho esaminato, ha 457 posizioni, equivalenti a pagine se si sceglie il formato adatto. I giochi sono 204; si può quindi facilmente supporre che nell'edizione cartacea ne abbiano raccolti almeno due per pagina, mentre in quella digitale si possono leggere uno a uno.

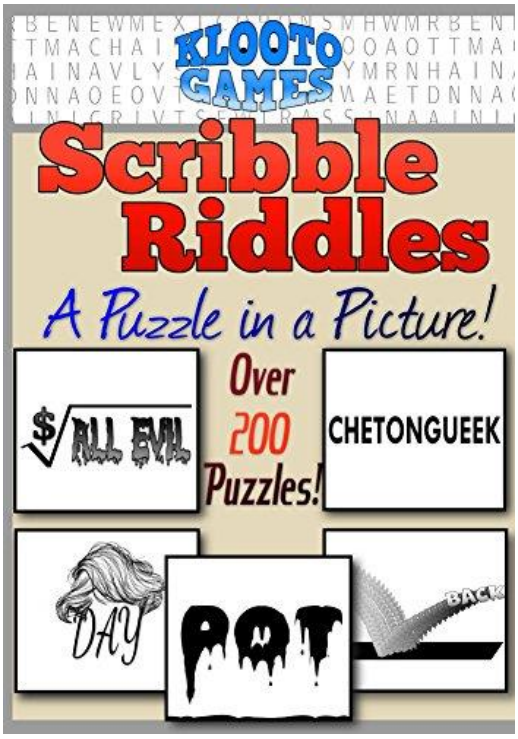
In effetti, nell'ebook i giochi sono presentati in una maniera molto più conveniente del solito, in modo da facilitare il controllo delle relative soluzioni. Non c'è bisogno tutte le volte di cambiare pagina perché è previsto sotto a ogni gioco un collegamento alla sua soluzione: si clicca semplicemente su questo rigo e appare subito la pagina con la soluzione. Se si proseguisse l'esame del libro fino alle pagine con le soluzioni, queste si troverebbero raggruppate in almeno una dozzina per pagina, o di più se compilate automaticamente su due colonne usando caratteri più piccoli; ma quando si clicca per vedere la soluzione di un dato gioco appare una pagina intera con solo quella specifica soluzione: su tre righi abbiamo *Puzzle No. x*, rigo intermedio con la soluzione, terzo rigo con *Press here to return*. Si tratta evidentemente di un sistema non solo utilissimo, ma anche molto semplice, tanto da farci chiedere come mai non venga adottato sempre per edizioni di questo genere.

Finora ho usato il termine gioco enigmistico, senza specificarne il tipo. Vorrei chiamarli rebus, ma la cosa è discutibile. Il termine inglese con cui sono caratterizzati è *puzzle*, e fin qui niente da eccepire perché ha proprio il senso generico di un gioco enigmistico qualsiasi; la specificazione che si offre per questi giochi è *scribble*, o scarabocchio. In effetti in questi giochi si può a volte notare qualche disegnino di un particolare, o di una decorazione tracciati come un rapido schizzo.

Questo non basta certamente a trasformare questi *puzzles* in giochi figurati, perché si tratta essenzialmente degli stessi giochi di lettere che si conoscono in Spagna come *jeroglíficos*, in lingua tedesca come *(Wörter-)Drudel*, e così via. Molto più evidente rispetto ai casi più comuni è

[1] KLOOTO Games, *Scribble Riddles*. Kindle ebook 2016.

però qui il ricorso a più tipi di caratteri e anche a loro marcate deformazioni e variazioni, fino al ricorso all'intervento della mano libera per mostrare o modificare alcune lettere.



Come negli esempi citati per le altre lingue, anche questi sono regolarmente presentati entro una cornice uguale per tutti, rettangolare quasi quadrata; sopra a questa, nella pagina dell'ebook si trova un rigo con *Puzzle No. x*, e sotto uno con *Press here to see answer*. In alcuni si può notare il disegnino di una cinepresa aggiunto in basso a destra: è il segnale che la soluzione corrisponde al titolo di un film.

Premesso quanto riguarda il tipo di libro e di gioco enigmistico, si può approfondirne la conoscenza sulla base di alcuni esempi, per i quali basterà indicare il contenuto della cornice rettangolare e la soluzione che si ottiene cliccando sul rigo inferiore della pagina.

10. Cornice divisa in sei parti uguali, tre sopra e tre sotto; in ognuna si legge sopra THINGS (con caratteri modificati diversamente nei sei casi) e sotto THEY (sempre con gli stessi caratteri). Soluzione: *The more things change, the more they stay the same.*
20. Scritta AGE ripetuta tre volte; freccia su quella di mezzo. Soluzione: *Middle age*.
24. Dall'alto in basso, due volte DAY, due volte DOLLAR; da sinistra due frecce indicano le più basse delle due scritte. Soluzione: *Another day, another dollar*.
43. Scritta LANG4UAGE. Soluzione: *Foreig language* (da four-in language).
54. Scritta ALL41 14ALL. Soluzione: *All for one and one for all*.
61. (Figura riprodotta anche sulla copertina.) Scritta DAY con sopra disegnato un parrucchino un po' in disordine. Soluzione: *Bad hair day*. Commento aggiunto dall'autore: capelli concessi da Donald Trump, senza permesso.)
64. (Figura riprodotta anche sulla copertina.) Segno di dollaro, segno di radice quadrata con sotto ALL EVIL. Soluzione: *Money's the root of all evil*.
68. (Figura riprodotta anche sulla copertina.) Scritta POT con caratteri che stanno gocciolando e inchiostro in terra. Soluzione: *A melting pot*.
70. Quattro volte scritto GIVE su due righi e altrettanto GET sotto. Soluzione: *Forgive and forget*.
80. Scritta Thought An. Soluzione: *An Afterthought*.
85. Scritta CCI II. Soluzione: *To see eye to eye*.
97. Sopra IF LAND, sotto IF IF C. Soluzione: *One if by land, two if by sea.*
113. Scritta SPEAK ondulata e con la K finale allungata e bifida. Soluzione: *Speak with a forked tongue.*
128. Scritta HHIISSTTOORRYY. Soluzione: *History repeats itself*.
135 Scritta BLOOD in carattere grassetto, sotto scritta WATER in caratteri alti e sottili. Soluzione: *Blood is thicker than water*.
140. (Figura riprodotta anche sulla copertina.) Scritta BACK visibile sopra tante altre abbozzate rimbalzanti. Soluzione: *To bounce back.*
152. Scritta SAND con una linea orizzontale che l'attraversa. Soluzione: *Line in the sand.*
153. Scritti su quattro righi St, Wi, Id, Me. Soluzione: *Swim against the tide.*
158. Due volte scritta COMMANDMENTS ripetuta su cinque righi e segno in basso della cinepresa. Soluzione: *The Ten Commandments*.
160. Scritte su quattro righi: I4NI, 2TH, 4A, 2TH. Soluzione: *Eye for an eye, tooth for a tooth*.
173. (Figura riprodotta anche sulla copertina.) Scritta CHETONGUEEK. Soluzione: *Tongue in cheek*.
188. Scritta FLUBADENCE. Soluzione: *Bad influence*.
203. Riquadro diviso a metà, tutto nero a sinistra; scritta ALWAYS LOOK a destra su fondo bianco. Soluzione: *Always look on the bright side*.

Può essere utile mostrare un altro paio di esempi riproducendo la figura, in modo da confermare l'impegno grafico nella distribuzione delle lettere in un'immagine complessa.

133

Puzzle No. 133: Fire escape.
(Cape in the shape of an S and on fire. Fire S - Cape.)

198

Puzzle No. 196: The road to hell (L) is paved with good intentions.

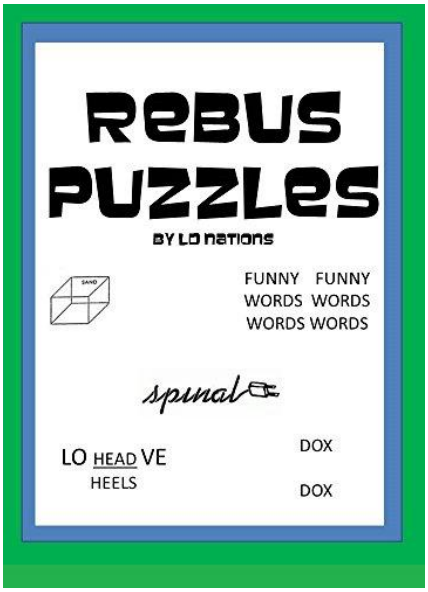
Come capita spesso in casi del genere, anche su questa produzione non è facile concludere con un qualche giudizio di merito. In particolare osservo due punti delicati che per me risultano impossibili da verificare. Il primo è quanto questi giochi sono apprezzati dai solutori; per questo riterrei indispensabile che a esprimersi fosse un lettore madrelingua; ci sono infatti spesso sfumature idiomatiche che possono facilmente sfuggire a un lettore straniero. Il secondo punto incerto è quanto questi giochi siano originali. La mia impressione è che non ci possa essere una banca dati molto estesa in cui qualsiasi compositore di giochi enigmistici di questo tipo possa verificare, prima di pubblicare un nuovo lavoro, che la sua creazione non sia già stata proposta da altri in precedenza. Non credo che questi autori copino mai deliberatamente esempi altrui passandoli per idee proprie, ma sarà impossibile per loro rendersi conto se un'idea che hanno avuto, indipendentemente, sia già stata utilizzata o meno.

Quello che si presenta qui come contributo più originale sono alla fine proprio gli *scribbles*, gli scarabocchi aggiunti alle solite lettere. Volendo, si potrebbe considerare un passo significativo verso i giochi figurati, ma nella sostanza non cambia molto il tipo di gioco enigmistico, sempre costruito sulle lettere dell'alfabeto, che è ancora oggi molto diffuso in vari paesi, con nomi diversi.

3.8. Due volumi di Rebus Puzzles

Estendendo la ricerca di libri stranieri sui rebus, abbiamo trovato una ricca fonte di materiale fra gli ebook *Kindle* proposti da *Amazon.it*. Qui consideriamo, fra quelli, un'opera in due volumi (almeno per ora) con 200 *Rebus Puzzles* l'uno. L'autore è indicato come LD Nations e fortunatamente troviamo alcuni cenni biografici nelle pagine di *Amazon.com*[1], utili in particolare per segnalarci la località di origine, sicuramente gli USA e forse anche Charlotte in North Carolina, la città dove l'autrice è nata.

> LD Nations was born in Charlotte, NC grew up to become a masters level clinical child psychologist. She specializes in autism and other developmental disorders. Her first book was published in 2014.



Iniziamo il nostro esame dal primo volume[2]. I giochi sono presentati senza cornici o riquadri, di solito su tre file per pagina che ne possono

[1] https://www.amazon.com/LD-Nations/e/B00IC6RKC0/ref=dp_byline_cont_pop_ebooks_1

[2] LD Nations, *Rebus Puzzles: Word Games for the Mind*. Kindle ebook 2015.

contenere tre; in un solo caso le file sono quattro; è comunque piuttosto raro che in una pagina si leggano i 3x3 rebus possibili perché qualcuno occupa lo spazio previsto per due. Diventa così comprensibile il fatto che 200 rebus sono inseriti in 24 pagine, con il risultato che come valore medio si ottiene – invece di nove – otto e un terzo per pagina. Le soluzioni sono invece elencate in una lunga lista che, usando un rigo per ogni soluzione, occupa le ultime cinque pagine. La leggibilità delle soluzioni è scarsa, anche usando per i caratteri il formato più grande a disposizione.

Non esistono indicazioni utili, di nessun genere, per arrivare alla soluzione e nemmeno spiegazioni a posteriori di come si è ottenuta. Queste lacune in realtà si notano appena, perché si tratta di solito di giochi che si risolvono con facilità (o almeno tali che se ne comprende subito la soluzione una volta letta). Invece sono più facilmente percettibili altre lacune, relative alla consultazione: non esistono collegamenti interattivi con le soluzioni, il che obbliga praticamente tutti coloro che non trovano subito la soluzione, o che comunque sentono il bisogno di controllarla, a leggere il libro contemporaneamente su due dispositivi (*Kindle* e PC), unico modo per procedere abbastanza spediti.

Esiste però una lacuna che ci sembra ancora più grave e riguarda la mancanza di dati bibliografici: oltre al già ricordato nome dell'autrice, LD Nations, non si legge proprio niente altro, né la casa editrice e sua località – città e nemmeno stato – né la data dell'edizione (ho trovato solo in *Amazon.com* la data Feb 15, 2015, per il Vol. 2); si può solo desumere, da questa data e quanto letto nei cenni biografici, che l'anno di pubblicazione del primo volume fu il 2014 oppure il 2015; tutto sommato, potevano anche risparmiarsi di indicare un nome di autore, in modo da ricordarci antichi manoscritti anonimi, parimenti senza nessuna indicazione di provenienza.

Come abbiamo fatto di regola per tutte le raccolte studiate, possiamo renderci meglio conto del contenuto del libro presentando una selezione di esempi.

1. (v. copertina) SAND scritto in un cubo = *Sandbox*.
3. |R|E|A|D|I|N|G| = *Read between the lines*.
14. esgg sgeg gegs gsge = *Scrambled eggs*.
22. NOON GOOD = *Good afternoon*.
26. Linea con sopra Stand e sotto I = *I understand*.
32. Linea con sopra His iii e sotto ooo = *Circles under his eyes*.
41. (v. copertina) LO, HEAD su HEELS, VE = *Head over heels in love*.

42. Linea con sopra KNEE e sotto LIGHTS = *Neon lights*.
45. Every | right | thing = *Right in the middle of everything*.
54. 1.000, 1 000 = *One in a million*.
66. EGO con tre caratteri simili a palloncini gonfiabili = *Inflated Ego.*
74. (v. copertina) Spinal in corsivo e con spina di corrente attaccata = *Spinal cord.*
79. C O C O con due dadi come caratteri O = *Coconuts*.
85. WINEEEE = *Win with ease.*
90. $0 ALL ALL ALL ALL = *Free for all*.
97. issue issue issue
issue issue issue = *Tennis shoes*.
issue issue issue
issue
117. STA4NCE = *For instance*.
122. STORM con la O un po' in basso e con un punto al centro come un occhio = *Eye of the storm.*
123. (v. copertina) FUNNY WORD WORDS ripetuto su due colonne = *Too funny for words.*
128. O_ER_T_O_ = *Painless operation*.
135. Uno sopra l'altro: SHUT e SIT = *Sit down and shut up.*
141. In verticale su due colonne TAHW e MUST = *What goes up must come down.*
153. CI II = *See eye to eye*.
156. XLNC = *Excellency.*
162. (v. copertina) Due DOX sovrapposti = *Paradox*.
166. A4ID = *Foreign aid.*
169. R + R = *Summer*.
175. WEEK = *Weekend*.
186. SILOOKDE = *Look inside*.
190. DEEF = *Feedback.*
193. XQQQQQME = *Excuse me*.
197. VIT_MIN = *Vitamin A deficiency*.
199. Numero 2 con intorno 4 numeri 10 (due sopra e sotto, due prima e dopo sul rigo) = *Too intense*.

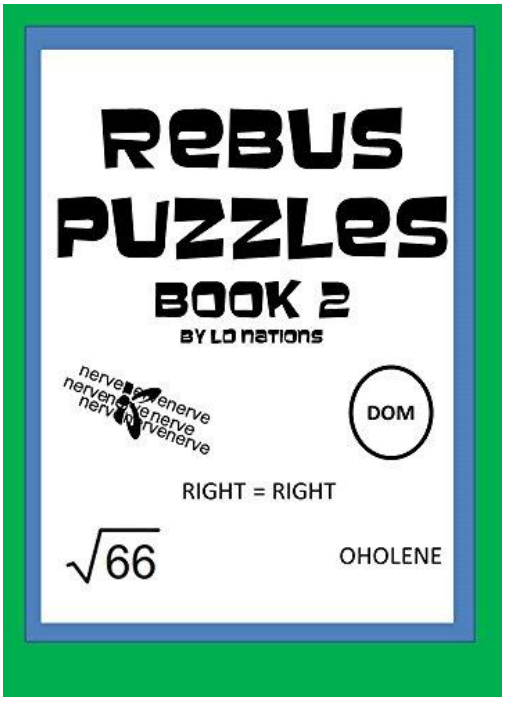
Nella figura seguente è mostrata una pagina di questi rebus puzzles con le soluzioni relative.

A questo punto ci siamo già fatti un'idea abbastanza precisa di questi giochi, ma dobbiamo esaminare anche il secondo volume[3]; potremo farlo rapidamente, dopo averne verificato la somiglianza con il primo. Se qualcuno sperava in una dimenticanza dei dati editoriali rimediata con l'opportunità di un secondo volume avrà una delusione perché neanche qui c'è il minimo indizio al riguardo, oltre a quel solito nome LD Nations dell'autrice.

[3] LD Nations, *Rebus Puzzles:Word Games for the Mind: Book 2*. Kindle ebook 2015.

91-96

91 Banana split, 92 One in a million, 93 Calm before the storm,
94 Big bird, 95 History repeating itself, 96 Long johns.



Forse si può notare una maggiore libertà nella scelta dei caratteri delle lettere e del loro posizionamento, oltre che nella comparsa per quanto rara di altri simboli e persino figurine. Tuttavia, troviamo qui

una grande differenza a favore di chiunque intenda leggere il libro: invece delle soluzioni elencate tutte insieme nelle pagine finali, qui abbiamo il vantaggio che dopo ogni pagina di giochi troviamo un'intera pagina di *Answer key*, con le soluzioni di tutti i giochi della pagina precedente. Così, saltellando avanti e indietro da una pagina all'altra, possiamo leggere il secondo volume su un solo dispositivo. Salvo errori, le coppie di pagine sono ancora 24, con i soliti nove spazi per pagina che non sempre sono occupati interamente.

Per completezza, aggiungo qualche esempio e una figura anche da questo Vol. 2.

5. U R YY 4 me = *You are too wise for me*.
11. SUGAR x SUGAR x SUGAR = *Sugar Cube*.
22. With or Witho t = *With or without you*.
36. (v. copertina) tre righi obliqui con *nerve* ripetuti e fiocco = *Bundle of nerves*.
40. 5 lettere in un cerchio S E D G E = *Round Edges*.
49. NA NA = *Tuna*.
53. lunga linea e PROGRAM = *Space Program*.
62. PETS A = *A step backwards*.
88. (v. copertina) RIGHT = RIGHT = *Equal rights*.
93. (v. copertina) OHOLENE = *A hole in one*.
99. T EA = *Tea Break*.
110. (v. copertina) DOM dentro un cerchio = *Domino.*
126. footfoot = *One foot in front of the other*.
145. (v. copertina) 66 sotto radice quadrata = *Route 66*.
149. Disegno con un rombo accanto a un cerchio = *Diamond Ring*.
170. i.e. point = *That is beside the point*.
180. TI ME = *Part time*.
185. Barra con sopra STAND e sotto TRY TRY = *Try to understand*.

Gli esempi riportati sono abbastanza numerosi e vari per darci un'idea di tutta la produzione. Rispetto a lavori simili si nota ancora un sottofondo di proposte convenzionali che rispettano fedelmente la tradizione di questi giochi in lingua inglese. Tuttavia, più che in altri casi si osservano esempi originali in grado di stimolare l'interesse e il divertimento anche di enigmisti maturi.

Rimane da commentare il particolare più importante di tutti, e cioè il tipo di rebus che abbiamo di fronte, anche considerando il termine di *Rebus Puzzles* presente nel titolo di entrambi i libri. In effetti ne leggiamo qui anche una definizione: *Rebus. Puzzle consisting of pictures*

representing syllabes and words; si tratta tuttavia di una definizione che rimane ambigua, soprattutto per colpa del termine fuorviante di *pictures* che viene utilizzato. Qui l'individuazione del genere è facile e immediata a prima vista: sono quasi tutti "rebus" di sole lettere; è anche vero, d'altra parte, che le lettere e i numeri mostrati sono spesso inseriti distanziandoli opportunamente in orizzontale e in verticale in modo che risultino essenziali le posizioni relative.

167-175

167 Split second timing, 168 Reverse Spin, 169 Split level,
170 That is beside the point, 171 Car, 172 End of the day,
173 First come, first served, 174 Think Big, 175 Double Date.

Dobbiamo allora soffermarci sulla questione del nome *Rebus Puzzles* di questi giochi, e in particolare della maniera più corretta per tradurlo in italiano. Sembra probabile che il termine *Rebus* usato per questi *Puzzles* non sarebbe accettato nelle altre lingue. In tedesco si inserirebbe ognuno di questi giochi in una cornice e il termine usato per indicarli sarebbe *Wörterdrudel* oppure *Buchstabendrudel* (o anche *Drudel* semplicemente, mantenendo l'ambiguità). Similmente incorniciati, quasi tutti potrebbero essere considerati *jeroglíficos* in spagnolo. E in italiano? Salvo eccezioni, si chiamerebbero crittografie, benché nelle crittografie di oggi si utilizzino lettere inserite su un solo rigo. Casi particolari (che potrebbero aumentare molto di numero semplicemente con una presentazione grafica diversa) consistono in esempi presentati su

più righi, o con segni e simboli aggiunti, che in passato anche in Italia si chiamavano rebus; oggi non saprei come chiamarli nella lingua italiana, se non riesumando anche per questi il nome di rebus che oggigiorno però richiederebbe una vignetta, anzi, una vignetta unica per tutto il gioco.

Il fatto significativo che emerge dall'ultima discussione è comunque che, nomi a parte, giochi enigmistici molto simili se non proprio identici si incontrano nei paesi che usano le tre lingue inglese, tedesca e spagnola, paesi che non sono solo Inghilterra, Germania e Spagna, ma che comprendono anche quelli di gran parte delle Americhe, nonché Australia, Nuova Zelanda, e altri.

3.9. Word Twister dal Sudafrica

Fra i vari libri stranieri sui rebus possiamo esaminare un sottile libro in lingua inglese, di medio formato (23x15 cm), pubblicato nel 2016[1]. La casa editrice è *CruGuru* di Johannesburg, ma per la stampa troviamo *Amazon* e la Gran Bretagna. Non si trovano notizie sulla biografia dell'autore, Ridgley Rodgers, ma i riferimenti ai suoi libri sono frequenti nel web. Questo libro contiene 200 esempi numerati, con soluzioni, interposte a gruppi su una pagina dedicata, interposta tipicamente ogni 24 rebus. Ogni pagina ha di solito sei rebus su due colonne; le pagine complessive sono 43 numerate, più sei all'inizio con frontespizio, dati tipografici e introduzione, e tre bianche alla fine.

Quando si incontrano libri in lingua inglese ci poniamo spesso il dubbio se in effetti la lingua è British o American, e questo può valere anche per i rebus. Qui sembrerebbe che siamo addirittura in Sudafrica, e in tal caso fa piacere verificare che il materiale in studio ha veramente raggiunto una diffusione mondiale.

Qui si arriva anche sorprendentemente a una universalità di linguaggio, che non era prevedibile. Il contenuto del libro è infatti insolito, e forse la cosa più curiosa è la maniera in cui il materiale dei 200 *Rebus Puzzles* è presentato prima nell'introduzione e poi nelle pagine successive. Nell'introduzione si legge in inglese una specie di definizione, del tipo seguente.

> Un *Rebus Puzzle* di solito si presenta sotto forma di una piccola immagine o pittogramma (a volte entro una cornice) che rappresenta una parola o una frase in modo nascosto; quando si risolve un *Rebus Puzzle*, è necessario trovare il significato dell'immagine fornita.

Allora ci aspettiamo di aprire il libro alle pagine seguenti e incontrare duecento pittogrammi con almeno altrettante figurine, tante quanti sono i rebus. In partenza, una certa curiosità si riferisce solo all'aspetto di queste figurine, non sapendo se aspettarci vignette uniche "all'italiana" o un ulteriore smembramento della figurina in tante altre più piccole che insieme costituiscono il rebus, come era ovunque comune in passato e come persiste in molti paesi.

[1] R. Rodgers, *The Rodgers Rebus book*. Johannesburg 2016.

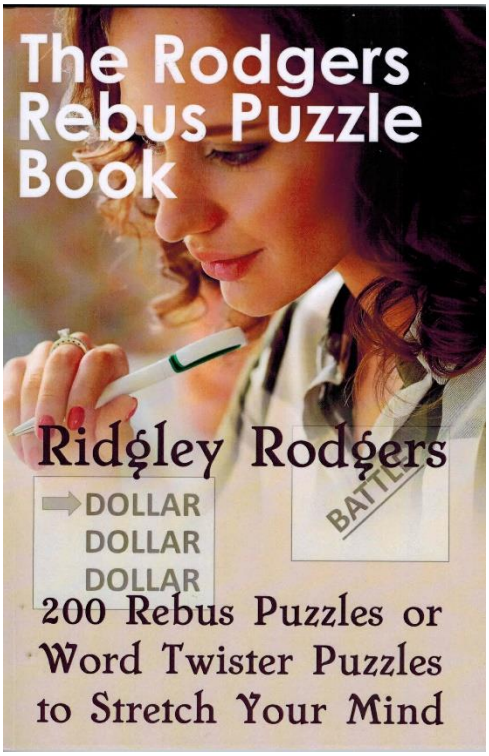
Qui troviamo qualcosa che non corrisponde né alla vignetta unica, né alla vignetta suddivisa. Fra l'altro, il lungo sottotitolo ci indicava già che questi rebus possono anche chiamarsi in un altro modo: *200 Rebus Puzzles or Word Twister Puzzles to Stretch Your Mind*. (L'operazione di *twist* fatta sulle parole le fa attorcigliare e porta allo scioglilingua.) Dobbiamo comunque ammettere che se conosciamo, per esempio, i rebus spagnoli e tedeschi possiamo trovare quelli presentati nel libro in esame come del tutto familiari. Questi uno spagnolo li chiamerebbe *jeroglíficos*; un tedesco li chiamerebbe *Drudel* (per la precisione *Wörterdrudel*) e in entrambi i casi sarebbe una produzione enigmistica molto comune e in continuo sviluppo, fino al giorno d'oggi.

Il fatto essenziale è che delle figurine immaginate non ne compare neanche una. Tutti i duecento rebus sono basati su lettere, con accessori vari talvolta presenti come qualche numero, linee orizzontali, verticali o oblique, frecce, cerchi, cornici interne oltre a quella esterna di regola presente. Ad apertura di pagina, i libri che raccolgono esempi di questo tipo richiedono un minimo di attenzione prima che risulti chiara la lingua in cui sono composti. Con l'editore di questa pubblicazione vediamo che anche il Sudafrica si aggiunge alla lista. Cercavamo una qualche internazionalizzazione del rebus basato sulla vignetta unica e ci troviamo invece il raggiungimento dell'obiettivo in un settore in cui di figurato non rimane praticamente nulla.

A questo punto direi di passare alla presentazione di qualche esempio tratto dal libro in esame, ma più che i singoli esempi mi pare che il fatto principale rimanga quello esposto sopra, e cioè che siamo di fronte a un'opera che riguarda sì la lingua inglese, ma che potrebbe essere stata composta, con ovvie modifiche, in molte altre lingue.

Se si cercano alcuni motivi prevalenti, si può trovare la presentazione di una data parola con una sbarra diagonale che scende da destra a sinistra, o a volte da sinistra destra, quasi a cancellare la parola stessa. Possono servire da esempio i seguenti casi.

24. TIME = *Out of time*.
60. NEWS barrato seguito da GOOD NEWS = *No news is good news*.
79. CASH = *Out of cash*.
106. FACE = *Lose face*.
114. CIRCULATION = *Out of circulation*.
151. PRINT = *Out of print*.
199. STEAM = *Run out of steam*.



Un altro procedimento ripetuto più volte è quello di inserire una linea orizzontale con la data parola sopra o sotto, come negli esempi seguenti.

36. e 118. MOON sotto linea = *Over the moon*.
38. Pi greco, in alto sopra linea = *Pie in the sky*.
131. POVERTY sopra la linea = *Below the poverty line*.

Naturalmente si incontrano molti altri espedienti per dare un significato alle lettere mostrate. Ci si può basare sulla posizione della scritta, su frecce o altri segni aggiunti, sulla combinazione con altri simboli, e così via. Di tutti questi esempi vari, che sono la maggioranza nel libro, indico solo alcuni giochi sparsi e quindi riproduco una pagina rappresentativa.

2. Punto interrogativo cancellato da una croce = *Without question*.
17. KICK scritto a mezza altezza, ma tutto spostato a sinistra = *Sidekick.*
23. HEAVE ripetuto otto volte su due colonne, con numero d'ordine e freccia sul 7. = *In seventh heaven*.

26. A sinistra tre scritte FRIEND in colonna, a destra un cerchio = *A circle of friends*.
40. CHECK ripetuto in orizzontale = *To double-check*.
41. Tre volte SIGHT in colonna con numero d'ordine e freccia sull'1 = *At first sight*.
52. READ con tre linee sopra e due sotto = *Read between the lines*.
67. DEAL in caratteri grandi = *Big Deal*.
99. GAME in alto = *The game is up*.
107. HAND in alto = *The upper hand*.
136. Due volte EVIL in colonna, ma il più basso, con freccia, in carattere più piccolo = *The lesser of two evils*.
172. Tre volte WORD in colonna con freccia sul più basso = *The last word*.
181. A metà altezza W--O--R--D = *Spread the word*.

61-66

61 Just right – 62 Middleman
63 The right frame of mind – 64 On the money
65 In one hear and out of the other – 66 Top notch.

Quale conclusione possiamo trarre dall'esame di questo libro? Sapevamo già che in lingua inglese circolano diversi rebus basati su lettere e non su figure; anche una ricerca su Google presentata all'inizio ce ne aveva fornito una selezione. Qui abbiamo però un intero libro, per quanto piccolo, con 200 esempi del genere; anche senza conoscere la provenienza dell'autore, il fatto che la casa editrice è sudafricana e la stampa è avvenuta in Gran Bretagna a cura di Amazon confermano l'aspetto multinazionale del prodotto; l'anno di pubblicazione è il 2016 e questo garantisce che stiamo osservando esempi davvero recenti. Rimarrebbe da controllare l'originalità di ogni esempio proposto, ma questo richiederebbe che esistesse, e fosse facilmente consultabile, una banca dati gigantesca, e non solo per gli esempi trovati in lingua inglese.

3.10. Pretty rebuses di Mirko Babić

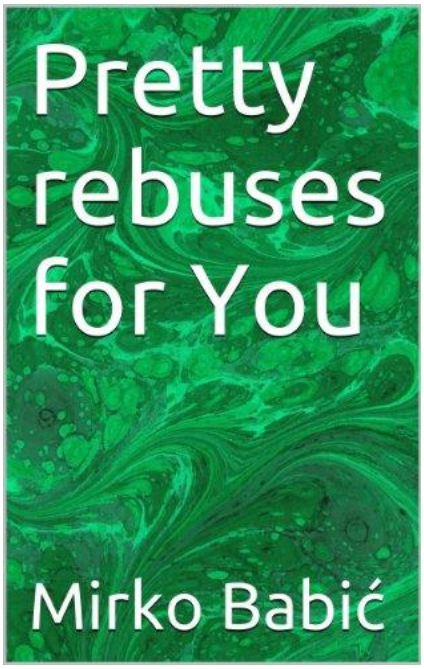
Questa volta il libro, anzi l'ebook[1], che stiamo per osservare da vicino ha più di una caratteristica straordinaria. Per l'appunto la pubblicazione è indirizzata "a noi" e nelle pagine di *Amazon.it* ce lo offrono per il tempo libero: *You and Your friends and family are free to solve our rebuses in free time.* Eppure la cosa non è così semplice; anzi diversi aspetti ci creano qualche dubbio. La prima incertezza si trova subito, appena si legge il numero di pagine, 788. Non ricordo di aver mai letto un tomo di rebus così spesso; però questo è un ebook e quindi il suo peso può diventare incredibilmente più leggero, ma sempre nella pagina di *Amazon* si legge che "La lunghezza prevista è calcolata in base al numero di pagine girate su un dispositivo Kindle impostate come simili a un libro cartaceo". Allora, una volta che si legge anche che ci sono 700 rebus, diventa facile immaginare che troveremo un rebus per pagina.

Il numero rimane comunque straordinariamente elevato in paragone con le normali raccolte di rebus che sono state pubblicate negli anni, o nei secoli. Vedendo le pagine, siamo subito colpiti dallo spazio vuoto che contengono. È vero che una pagina contiene un rebus, ma il problema è che questo rebus consiste tipicamente di poche lettere su tre righi, in alto il numero del rebus (per es. *474th rebus*), poi il "rebus" in 5-8 lettere su un solo rigo di testo (per es. *b e s oo d*) e un altro rigo con la "frase" o diagramma (Ancora per es. *Phrase: 4, 4*). Così la pagina è completa e si può passare alla seguente, molto simile, con di nuovo una pagina intera occupata da tre righi con poche lettere e numeri. Se siamo così enigmisticamente inesperti da non individuare la soluzione, e ci interessa conoscerla, dobbiamo andare (meglio con un altro dispositivo se si vuole percorrere questa maratona in un tempo ragionevole) alle pagine con le soluzioni, dove per nostra fortuna ne troviamo sei o più per pagina. Nell'esempio indicato si troverebbe (*474th: best wood*) ovviamente, almeno in questo caso, come *bes+two o+d*.

Una volta controllata la soluzione, si dovrebbe tornare indietro per leggere il rebus seguente e la cosa sarebbe molto scomoda e praticamente insopportabile per chi non individua subito tutte le soluzioni. Si

[1] Mirko Babić, *Pretty rebuses for You*. Kindle ebook 2013.

può rimediare leggendo su due dispositivi, ma in questo caso, diversamente da altri, non c'è nemmeno la soddisfazione di vedere sul monitor le corrispondenti immagini a colori. Colori a parte, qui di immagini non ce ne sono proprio; diventa già qualcosa di sorprendente quando in rari casi troviamo nell'enunciato una o due lettere fuori dal rigo. La regola è sempre di poche lettere su un rigo solo, e le "stravaganze" che l'autore si concede consistono per lo più in un uso adeguato degli spazi vuoti interposti fra le lettere.



Prima di commentare ulteriormente il contenuto di questo libro sembra utile prendere in esame qualche esempio. La selezione presentata qui non è necessariamente rappresentativa della media dei giochi, e nemmeno il risultato di una scelta di quelli più validi. Di fronte a un numero così elevato di giochi, se un criterio di scelta c'è stato si può trovare in un maggior senso compiuto della frase risolutiva. Allora gli esempi che seguono potranno anche risultare superiori alla media; molto spesso infatti più che espressioni o frasi con un senso compiuto le soluzioni consistono in spezzoni con poco o nessun significato logico. Si fa tra l'altro frequentemente ricorso all'inserimento di nomi propri di due o tre lettere, difficili da immaginare in anticipo. Alcune

associazioni di lettere, o di lettere e numeri, sono ricorrenti; per esempio si incontra molto di frequente *1y* come *–oney* e quindi di parole come *money* e *honey* se ne trovano a dozzine.

35 (5,5) ls m 1 y = land's money.
80 (5,5) b,b,b n m 1 y = brown money.
96 (3,5) sopra: er; sotto: ba = bad owner.
124 (3,5) lo love er = low order.
132 (6) a g a = agenda.
144 (7,5) 1 r o u 7 t = onerous event.
214 (8,5) d e c ---- d m 1 y = declined money.
224 (5,3,5) m 1 yh 1 y = money and honey.
283 (4,2,3) s e a ---- n d = seal in end.
311 (3,2,8,5) s u 9 n g l 7 t = sun in England's event.
371 (5,3,6) b 1 ss t 1 s = bones and stones.
377 (4,4,4) + t h 1 = more than done.
418 (4,5,3) m a s 7 nn = mass event won.
425 (4,4,7) HOfME r i s = home with friends.
475 (3,3,6,2,3) 24 w hours = win the middle of day.
500 (3,2,4) a l ---- a s t = all in east.
586 (6,3,7,12) sr ab ro s,t,u,z e r w 8 e d = Sandra and Brandon overweighted.
618 (6,4) In basso, una parola sopra l'altra: Song, Sing, Story, Scene = swords down.
630 (4,7,3,5,3,3,4,6) a love z = love between the first and the last letter.
689 (7,2,3,5,3,5) ana$$gram = anagram in two parts for prize.

Non mi sembra per niente necessario di commentare i singoli esempi. Quello che mi preme però di sottolineare è che in questo caso a chiamare *rebuses* questi giochi enigmistici non sono stato io, ma il loro autore. Di conseguenza, se ci interessiamo ai rebus, non possiamo trascurare neanche questi. Ammettiamo allora per il momento che questo termine inglese di *rebus* sia traducibile in italiano come rebus, cosa che non si presenterebbe poi tanto strana. Che razza di rebus sarebbero allora questi 700?

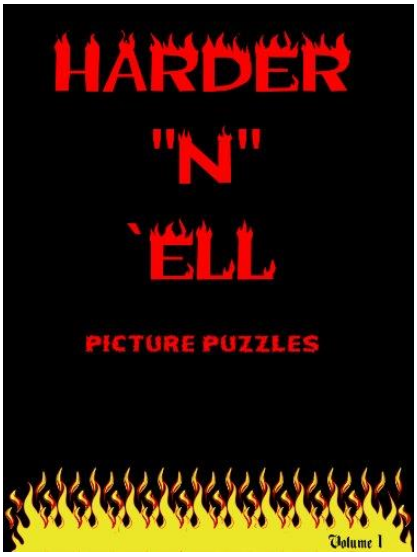
In effetti, con questi modelli siamo arrivati proprio all'estremo limite dei giochi enigmistici stranieri più o meno assimilabili ai rebus che circolano oggi in Italia. Prima si considerava essenziale che fosse presente una o più illustrazioni, poi da un gioco figurato siamo dovuti passare a comprendere nella ricerca anche molti giochi che come "figura" usano solo lettere – con anche eventualmente numeri – inserite in un cornice rettangolare simile a quella dei rebus con figure. Ora si dovrebbe accettare anche questi altri esempi studiati, con il tutto presentato su un solo rigo con qualche lettera. Il fatto è che dei rebus basati sulle sole lettere

in Italia abbiamo perso la tradizione, almeno così sembra; in un lontano passato sono esistiti, e anche con questo nome. Tuttavia, gli esempi di Mirko Babić corrispondono a giochi enigmistici che esistono ancora anche in Italia, ma sono noti come crittografie, e non sono stati considerati alla base di questa ricerca.

Volendo, potrebbero essere assimilati alle crittografie anche altri giochi che abbiamo esaminato in altri libri; dopo tutto il termine crittografia non vuol dire altro che "scrittura nascosta" e quindi si potrebbe far valere per qualsiasi comunicazione criptata in un modo o in un altro, con figure o senza. Per quanto mi riguarda, non mi pento di aver preso in esame il libro di Babić, per merito del termine *rebuses* usato nel suo titolo (e sorvolando sull'attributo *pretty* che lo accompagna), ma come già detto lo considero un caso limite, da accettare in questa ricerca come *una tantum*. Non ne cercherò altri.

3.11. Picture Puzzles da Las Vegas

Dopo aver esaminato diversi ebook pubblicati da *Amazon* nel formato *Kindle* la conclusione era che i giochi enigmistici che in lingua inglese erano chiamati *Rebus* in realtà erano presentati senza la tipica figura, e anzi mostravano, per lo più, solo lettere e numeri. Avendo visto negli stessi cataloghi due volumi di giochi enigmistici in cui le figure erano indicate già nel titolo, mi sono posto la domanda se si poteva trattare dei rebus veri e propri, anche se in questo caso il termine *Rebus* non era indicato.



I due volumi, intesi come primo e secondo, sono, come prevedibile, molto simili. L'autore è Brad Shirley e nelle pagine di *Amazon* dedicate agli autori si può anche vedere un suo ritratto[1]; la casa editrice è indicata (insieme però a un link che non funziona più) come *Kindred Souls Press* di Las Vegas. Appena si vedono le *Pictures* di questi libri si capisce che siamo andati proprio fuori strada. Cominciamo l'esame con il Vol. 1[2], prima di vedere cosa c'è di diverso nel Vol. 2[3].

[1] https://www.amazon.it/Brad-Shirley/e/B00DPQ228O/ref=dp_byline_cont_ebooks_1

[2] B. Shirley, *Harder "N" 'ell (Picture Puzzles Book 1).* Kindle ebook 2013.

[3] B. Shirley, *Harder "N" 'ell (More 'ell Book 2).* Kindle ebook 2013.

I *Puzzles* in tutto il primo volume sono solo dieci. Ogni gioco consiste di tre fotografie, di cui la terza funziona da soluzione, presentata nella pagina seguente; non sono presenti didascalie o altre descrizioni o suggerimenti. Le prime due foto, che presentano il gioco, sono mostrate in una stessa pagina, una sopra l'altra. Si tratta di due fotografie a prima vista identiche, ma il gioco consiste appunto nell'individuare una o più minime differenze esistenti fra le due. Praticamente è come se uno usasse la foto originale e una copia della stessa modificata con un paio di ritocchi appena percettibili; la terza foto, quella della soluzione, presenta di nuovo la medesima immagine, questa volta però con sovrapposte una, due, o tre frecce, per indicare il punto esatto in cui le due prime fotografie hanno qualcosa di diverso.

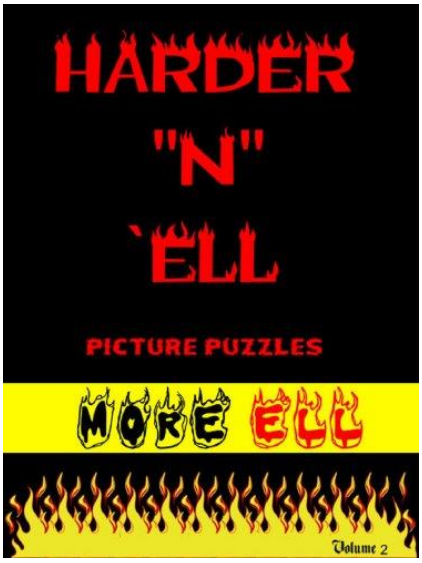
PHOTO

Si deve riconoscere che il compito non è facile, perché si tratta di foto con molti dettagli e le differenze di regola riguardano particolari molto minuti e difficili da distinguere. Il soggetto delle foto è tipicamente una scena urbana, con innumerevoli particolari come ci si può aspettare in qualsiasi grande città degli USA. La località dell'immagine non è indicata, mentre viene di regola segnalato il nome del fotografo.

L'unica recensione presente nella pagina di *Amazon.com* (gennaio 2018) è di un lettore deluso che non ha neanche capito come si dovevano utilizzare tutte queste figure[4].

Passando al secondo volume si notano poche differenze sostanziali. Oltre alle dieci coppie di fotografie con le differenze qui ne troviamo una undicesima in supplemento (per il quale la terza fotografia da usare come soluzione non è presente ma si dovrebbe ottenere con un collegamento segnalato, che peraltro a distanza di cinque anni non risulta più attivo). Qui c'è in più anche una pagina iniziale con alcune brevi avvertenze.

[4] https://www.amazon.it/gp/product/B00DKMTD44/ref=oh_aui_d_detailpage_o00_?ie=UTF8&psc=1#customerReviews



La principale differenza rispetto al primo volume si nota tuttavia nella varietà dei soggetti delle fotografie. Qui diverse sono di ambiente militare (compresa una "semplice" moto della *Militar Police*), ma sono presenti anche particolari di interni di abitazioni private. Nel complesso si ricava l'impressione che in queste fotografie i particolari, fra i quali dobbiamo controllare l'esistenza di eventuali differenze, sono diminuiti rispetto al Vol. 1. Ciò non significa comunque che il compito risulti facilissimo (e nella pagina di *Amazon.com* troviamo ripetuta la medesima recensione citata prima).

PHOTO

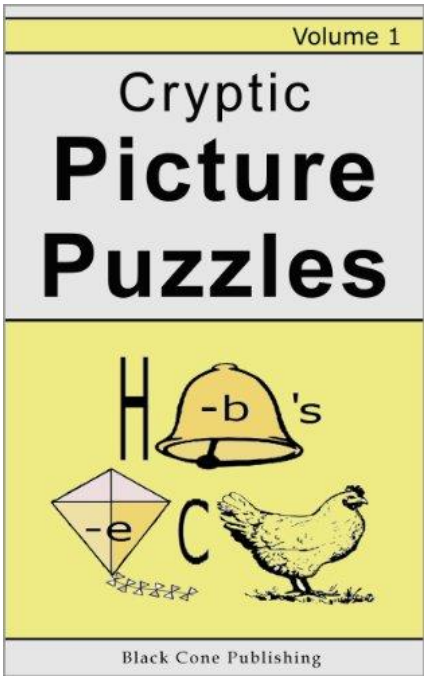
Dato che ci siamo ritrovati fuori strada, è inutile proseguire con la descrizione. L'unico commento che dobbiamo aggiungere riguarda i nomi di questi giochi enigmistici. Anche con i *Picture Puzzles* in lingua inglese ci succede quello che poteva capitare con i *Bilderrätsel* in lingua tedesca: è possibile che si tratti dei giochi del tipo che stiamo studiando (quelli cioè che sono uguali o vicini ai nostri rebus), ma è anche possibile che si tratti di giochi di una tipologia completamente diversa, come accade anche nel caso considerato ora. In conclusione, non ci potremo mai fermare al titolo o al nome, ma dovremo sempre verificare, anche dove le immagini ci sono, come le figure vengono utilizzate nel gioco.

Si deve comunque segnalare qualcosa a favore del nome di *Picture Puzzles*, che in questo caso ci ha portato fuori strada, perché nella prima metà del Novecento fecero furore dei giochi enigmistici con questo nome che erano molto simili ai nostri rebus, vignetta unica compresa[5]. I disegni comprendevano molte sfumature di grigio e i grafemi, quando c'erano, non erano messi in evidenza. Quando i grafemi non c'erano, era come se uno togliesse gli asterischi ai nostri rebus puri. Trovare gli oggetti e le sillabe corrispondenti da prendere in considerazione era lasciato alla perspicacia del solutore.

[5] B. Bradley, W. S. Meyerson, *Picture puzzles and how to solve them*. New York 1937.

3.12. Cryptic Picture Puzzles

Questi *Puzzles* sono indicati nel titolo come criptici e insieme figurati, quindi uguali o almeno simili ai rebus, quanto basta per prenderli in esame. Il titolo è ripreso alla lettera da un ebook Kindle, con un certo Dr E. Devinette come autore (nome di famiglia che qui suona come uno pseudonimo, mutuato dal nome francese degli indovinelli), curato da *Black Cone Publishing*, che ha pubblicato altri ebook della medesima serie di *50 Puzzles* basati su parole, logica, matematica, ecc.[1] Non ne esiste un'edizione cartacea.



La raccolta contiene 50 *Puzzles*. Il testo è presentato con un puzzle per pagina, accompagnato da due collegamenti interattivi che rimandano il primo a un suggerimento, il secondo direttamente alla soluzione. In ordine, scendendo dalla cima della pagina, si legge su più righi *Puzzle N*, la figura del puzzle, un'indicazione di massima solitamente

[1] Dr E. Devinette, *Cryptic Picture Puzzles - Volume 1*. Kindle ebook 2013.

in forma di domanda, e infine i due collegamenti indicati, *Hint* e *Solution*, uno accanto all'altro.

Cliccando su *Hint* si accede alla pagina con il breve suggerimento e da lì si può usare il link *Back* per tornare al puzzle, oppure passare direttamente alla pagina seguente dove si trova la soluzione. In definitiva la struttura del libro è formata da 50 pagine per la presentazione dei puzzle, seguite da 50 coppie di pagine per i relativi *Hint* e *Solution.* Ovviamente, se fosse un libro cartaceo, si noterebbe molto spazio vuoto in tutte le pagine. Leggendo sul *Kindle* o sul monitor, il sistema interattivo con più rimandi funziona meglio del solito.

Un primo problema da chiarire è se questi puzzle sono assimilabili ai rebus e la risposta è in gran parte positiva. Esistono solo alcuni puzzle di tipo diverso, come individuare la lettera intrusa in una parola trovata come soluzione, oppure trovare per soluzione una parola che accomuna due o più oggetti apparentemente scollegati fra loro. La stragrande maggioranza sono comunque puzzle di tipo rebus.

Visto che in termini di quantità di figure e testo questa edizione si presenta assai povera, si può almeno sperare che una buona qualità enigmistica sia in grado di alzare il livello dell'opera. Ci incoraggia quanto affermato dallo stesso autore nell'*Introduction*, a cominciare dal fatto che i giochi sono presentati come utili per tutte le età.

> Remember that puzzle solving is an excellent recreational activity. Anyone can have a go, whatever their age, alone or together with others. But perhaps best of all, solving puzzles helps keep the brain mentally fit and active.

Purtroppo il risultato dell'esame non risulta soddisfacente neanche da questo punto di vista, a meno che si legga invece il *cryptic* del titolo come incentivo a degli scolaretti che scoprono così di poter essere dei bravi solutori. Le soluzioni sono infatti di un'estrema facilità, spesso una sola parola, a volte due e quasi mai di più. Tecnicamente si incontrano caratteristiche compositive (comuni del resto nei vari puzzle in lingua inglese) che semplificano parecchio il compito dell'autore, come togliere e aggiungere lettere a una data parola oppure sfruttarne la pronuncia invece della grafia.

I casi più semplici coinvolgono una sola parola, e non sono pochi. Vediamo qualche esempio, risparmiando a ragion veduta la fatica di includere suggerimenti e ricostruzioni.

2. Grande D con dentro una lettera K. *What might you be to a stranger? Kind.*
6. Planisfero col polo sud al centro –E e carattere &. *What European country is hidden in the picture? Poland.*
9. S arpa –p +k. *What animal is hidden in the picture? Shark.*
30. gR, disegno di gufo, eD. *What word is hidden in the picture? Growled.*
35. Lettera S interna a lettera g a sua volta interna a lettera G. *What word is hidden in the above picture? Singing.*
42. Lettera g sopra lettera n. *What word is hidden in the picture? Govern.*
50. Figurina di volto ovale con s bocca l naso oo occhi m sopraccigli n orecchio. *What is the name of the gentleman with the long nose? Solomon.*

26

Le difficoltà non aumentano all'aumentare delle figure, come in questi altri esempi.

3. Re degli scacchi, pietra –e. *Can you find the name of a capital? Kingston.*
11. Calice mezzo pieno –g – s, sacchetto con segno di dollaro –b, ronzino –g. *What famous dish is hidden in the picture? Lasagna.*
21. Figura di microbo –m e figura di uomo. *What language is hidden in the picture? German.*
26. (V. figura) Figure di un criceto e una diga. *The pictures sound like a Eurpean Capital, which one? Amsterdam.*
34. (V. copertina) *The picture hides a 'hot' location, can you find it? Hell's kitchen.*
41. Frazione 22/7, corona d'alloro –rel, cartellino di prezzo –p. *What natural product is hidden in the picture? Pilau rice.*
43. (V. figura) Orme di passi nelle due direzioni. *What well known phrase is shown in the picture? One step forward, two steps backward.*
45. L, -1 sotto radice quadrata, M, π, n, G. *What might you be doing after someone has kicked you? Limping.*

Si deve dare atto all'autore che nessuno fra gli scolaretti impegnati a risolvere questi puzzle sarebbe stato in grado di leggere come *i* la radice di -1, ma ciò non basta a indirizzare questa produzione a solutori maturi, a meno che non lo siano diventati troppo. Il genere tuttavia è, salvo le poche eccezioni segnalate, quello stesso dei rebus o dei giochi enigmistici molto simili che compare in più lingue sia sotto lo stesso nome di rebus (e benché non sia usato qui, anche in inglese!), sia sotto nomi specifici di una data lingua. Di libri di questo genere indirizzati agli scolari ne esistono molti e non li ho presi solitamente in considerazione;

in questo caso il livello non era indicato, e anzi il *cryptic* del titolo lasciava immaginare qualcosa di più impegnativo.

43

Dal punto di vista della tecnica enigmistica si deve evidenziare il fatto che questo autore usa segnalare, nella domanda o nei suggerimenti, i casi in cui sfrutta la somiglianza di pronuncia in corrispondenza a grafie diverse, e questo sembrerebbe già un piccolo progresso rispetto al lavoro dei suoi colleghi che secondo tradizione ricorrono spesso al medesimo espediente, senza percepire però l'utilità di segnalarlo.

4. Giochi in lingua tedesca

4.1. Premessa

Lo studio dei giochi enigmistici in lingua tedesca interessa una zona geografica molto più limitata rispetto a quella che coinvolgeva la lingua inglese. Tuttavia, i paesi europei su cui si dovrebbe estendere l'esame sono almeno l'Austria e la Svizzera tedesca, oltre alla Germania. Il materiale che è stato preso in considerazione è tuttavia tutto di origine dalla Germania, eccetto un'analisi dei *Drudel*, di provenienza svizzera.

Per quanto riguarda il tipo di giochi, l'intenzione era di concentrare l'attenzione sui rebus, ma non ho trovato raccolte di rebus veri e propri in circolazione con quel nome in tempi molto recenti. In passato anche in lingua tedesca hanno avuto larga diffusione i rebus tradizionali e qualcuno di quelli viene ripresentato ancora oggi quando si intende di illustrare la materia.

Il fatto che non si siano incontrati rebus non ha impedito lo studio di giochi enigmistici molto simili. Principalmente si sono esaminati due tipi di giochi enigmistici, i *Bilderrätsel* e i *Drudel*. Dei vari giochi definiti con il primo termine interessano solo quelli più simili ai rebus; anche i *Drudel* che saranno presentati e discussi sono un solo gruppo dei giochi noti con quel nome. In particolare saranno descritti, oltre a vari libri ed ebook, due giochi formati da carte simili a quelle usate per giocare. I due mazzi di carte appartengono a un stessa serie, e sono proprio dedicati a particolari tipi uno dei *Bilderrätsel* e l'altro dei *Drudel*. Nella stessa serie è stato pubblicato anche un esemplare curato da Philip Kiefer e dedicato ai rebus[1], ma non sono riuscito a vederne una copia.

Gli studi raccolti in questa sezione riguardano dapprima i *Bilderrätsel* e quindi i *Drudel*. I *Bilderrätsel* esaminati sono di vario tipo, compresi alcuni vecchi rebus; i *Drudel* sono qui essenzialmente quelli basati su lettere e numeri, senza immagini, e più precisamente si dovrebbero indicare come *Wörterdrudel*.

[1] Ph. Kiefer, *Pocket Quiz Rebus-Rätsel*. Kempen 2011.

4.2. Una vecchia storia dei rebus

In Italia l'enigmistica ha avuto uno sviluppo nelle tecniche di composizione e nel numero di giochi e loro varianti che non sembra essersi verificato in altre nazioni (cruciverba esclusi). Ciò vale forse ancora di più per i rebus che all'estero sono rimasti spesso nell'uso come giochi istruttivi per ragazzi che iniziano a frequentare le elementari. Tuttavia, se si va indietro nel tempo, la tradizione dei rebus non è certo stata a carattere locale e nel corso del Rinascimento si diffusero in tutta Europa rebus in lingua latina e anche nelle varie lingue volgari. Anche per il rebus "moderno" che ebbe vasta diffusione in Europa specialmente nell'Ottocento, spesso con appendici dedicate nelle riviste di varia cultura, si può trovare un centro principale in Francia, ma tracce significative sono rimaste in tutte le lingue europee.

Anche oggi il rebus è largamente diffuso in Europa e in America, ma nemmeno i numerosi articoli apparsi sul *Leonardo*, specialmente grazie all'impegno di Papul e Federico, sono in grado di fornircene una panoramica completa. Spesso si tratta di casi isolati, raccolti da singoli numeri di riviste di giochi, oppure esempi sparsi di altro genere. Si avverte il bisogno di una storia più estesa e allo stesso tempo più approfondita. Un tentativo di estendere anche ai paesi esteri la storia del rebus è stato fatto in particolare nel libro di Franco Bosio[1], ma anche lì la parte dedicata ai rebus recenti in prospettiva internazionale si presenta molto sintetica – solo un dozzina di pagine per tutto il Novecento.

Cercando libri simili in altre lingue europee, ho incontrato il libro tedesco di Eva-Maria Schenck[2]; in effetti trovare citato questo libro non è un'impresa difficile perché compare anche nella bibliografia in calce alla voce *Bilderrätsel* della *Wikipedia* in lingua tedesca; in seguito ho potuto anche verificare che non era sfuggito all'attenzione di Franco Bosio che nella serie *I passi di Orofilo* l'ha presentato brevemente sul *Leonardo*[3]. Sembrerebbe un manuale autorevole e mentre ne cercavo una copia avevo solo qualche perplessità sulla data di edizione, in quanto il tempo passato dal 1973 a oggi si avvicina al mezzo secolo, e

[1] F. Bosio, *Il libro dei rebus*. Milano 1993.
[2] E-M. Schenck, *Das Bilderrätsel*. Hildesheim 1973.
[3] Orofilo, *Leonardo*, N. 2 (2005) 4.

in ogni caso si sarebbe probabilmente avvertita la necessità di aggiunte e aggiornamenti.

Quando ho finalmente avuto il libro nelle mani, le mie perplessità sono aumentate perché già a un primo esame ho avuto l'impressione che, per il suo contenuto, il 1973 si poteva già considerare come una data molto avanzata. A questo proposito devo aggiungere che la mia critica al libro è molto soggettiva, legata a quanto mi aspettavo e a quanto personalmente mi interessa di più. Per intendersi meglio, posso citare una *Storia degli scacchi*[4] che ancora oggi rimane il più valido manuale di riferimento sulla materia (anche se, ovviamente, non vi si potranno trovare notizie posteriori alla data di stampa). Il libro qui in esame appare dello stesso tipo; in particolare, il livello della monografia è alto, legato agli ambienti universitari tedeschi e alla loro tipica serietà e meticolosità. Persino dal punto di vista editoriale siamo in presenza di un'opera curata, un libro rilegato in tutta tela e con sopraccoperta.

La struttura del libro è piuttosto insolita. La parte monografica occupa il primo centinaio di pagine, fino a p. 99 per la precisione. Seguono le *Note* fino a p. 136 e la *Bibliografia*, fino a p. 170, divisa in una prima sezione dedicata alla letteratura specifica sui rebus e una seconda più generale. La parte successiva contiene il dettaglio dei dati sui 250 rebus illustrati in seguito e anche le relative soluzioni. (A tutti questi stessi rebus esistono nel testo iniziale i relativi rimandi, aggiunti nel margine delle pagine.) Con l'*Indice dei nomi* si giunge a p. 232. Qui, da p. 233, comincia, ora su carta lucida, la serie delle figure dei rebus, prive di didascalia, che di solito comprende un solo rebus per pagina, anche se talvolta ne compaiono due e raramente tre. Questa sezione arriva fino alla p. 452, in corrispondenza al termine del libro.

A questo punto siamo pronti per ritornare all'inizio, e in particolare all'*Indice* presente nelle pp. 7-8. Abbiamo già preso in esame le varie parti e quindi ci interessa soprattutto vedere come è suddivisa la prima parte monografica. Sono indicate otto sezioni, come segue I. Storia del *Bilderrätsel*, II. Altre denominazioni del *Bilderrätsel*, III. Etimologia del termine rebus. IV. Forma esteriore e funzione, V. Forma interna e confronto delle forme, VI. La figura come scritto, VII. La scrittura figurata, VIII. L'immagine.

Si può esaminare anche come la prima sezione della Storia del *Bilderrätsel* è a sua volta suddivisa in quattro capitoli: 1. Definizione, 2.

[4] H.J.R. Murray, *A History of Chess*. Oxford 1913.

Forme primitive nell'antichità, medioevo ed epoca moderna; 3. Scritti figurati al tempo del Rinascimento; 4. Rebus in vari paesi: a. Francia, b. Italia, c. Olanda, d. Territori di lingua tedesca, e. Inghilterra. Questo quarto capitolo, che è il più lungo del libro con la sua trentina di pagine, corrisponde proprio a quanto sto cercando e quindi sono stato felice di trovarlo, anche perché avevo immaginato un'attenzione maggiore per il punto d. e minore, se non assente, per gli altri.

In ogni caso, qualsiasi sia il paese, si inizia da lontano, con riferimenti ai rebus a partire dal Rinascimento e quindi a quelli delle riviste di varia cultura, soprattutto dell'Ottocento. Purtroppo, gli esempi diventano rarissimi già con l'inizio del Novecento. In un libro stampato nel 1973 non si poteva pretendere di trovare notizie che per noi fossero molto recenti, ma in effetti mi attendevo esempi che fossero stati almeno recenti all'epoca della compilazione del testo. Invece le ultime date che leggo in questa parte sono 1862 per la Francia, 1848 per l'Italia, 1873 per l'Olanda, 1867 per la Germania (con però anche un esempio isolato del 1937), 1798 per l'Inghilterra.

Tutto sommato, non si avvertono enormi differenze nell'uso delle varie lingue: ciò ci conferma l'informazione già nota che la moda del rebus nei secoli scorsi ebbe davvero un carattere internazionale. Ci possiamo allora limitare a dare un'occhiata a quanto si dice del nostro paese. Fino all'Ottocento, vengono illustrati e discussi per l'Italia una decina di rebus, in quattro pagine di testo.

Per l'Ottocento, il primo rebus ricordato è la lunga frase presente in un telo decorativo posto sull'arco trionfale eretto in data 8 settembre 1846 in onore di Pio IX; Seguono altri tre esempi, pure di metà secolo, ripresi da riviste; elenco di seguito i riferimenti e le soluzioni.

1846 (*Corone a Pio che messa via l'ira poté torre alla prigione o riportarvi d'estranei paesi a la casa numerose vittime. Papa vero*.)

Anonimo, *Il Gondoliere* 1846 N. 17. (*O avventurato chi nascerà Quando col capo si ballerà Quando coi piedi si penserà*.)

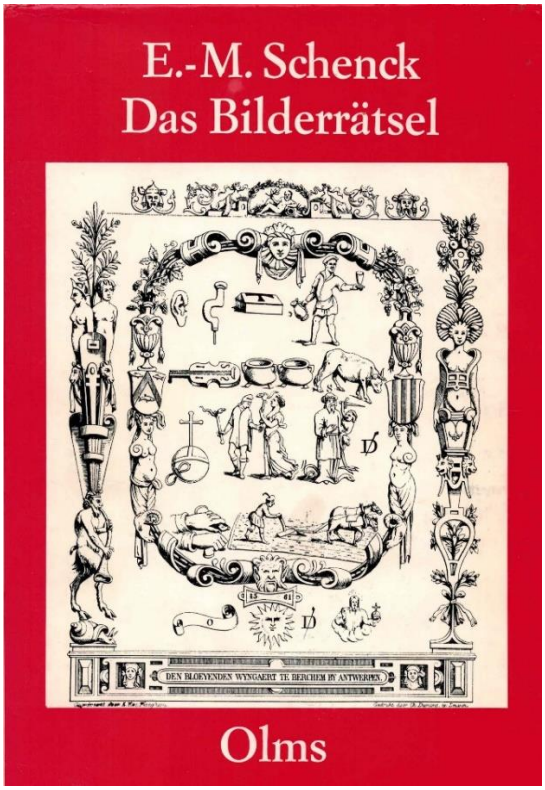
Anonimo, *Il Mondo Illustrato* 1848 N. 16. (*Come tema la morte la nostra falange, lo mostrò il primo fatto d'armi*.)

Agostino Nini, *Il Mondo Illustrato* 1848 N. 41. (*Dal popolo di Bologna nella giornata 8 agosto 1848 l'austriaca invasione respingevasi*.)

Per questi rebus viene discusso piuttosto dettagliatamente anche il contesto storico che ne fu all'origine, nell'agitazione di quegli anni. Da notare che il primo e il quarto di detti rebus sono descritti anche nel

libro citato di Franco Bosio, che ci informa pure, e con maggiori dettagli, sull'opera di Agostino Nini; inoltre si può aggiungere che il drappo-rebus indicato sopra è stato nel frattempo riscoperto, restaurato ed esposto alla mostra *Ah che rebus-cinque secoli di enigmi fra arte e gioco in Italia*, che si tenne all'Istituto Nazionale della Grafica di Roma dal dicembre 2010 al marzo 2011[5].

Evidentemente con il libro della Schenck siamo alla presenza di uno studio abbastanza sintetico ma accurato, che potrà servire come riferimento per la storia del rebus dalle origini fino all'ingresso nei periodici, ma su questa parte iniziale della storia abbiamo notizie in varie altre monografie, anche italiane. La mia speranza di trovarci una valida panoramica dei rebus recenti (eventualmente anche solo quelli in lingua tedesca, e sia pure solo fino al 1973!) è andata delusa.



[5] F. Diotallevi, *Leonardo*, Anno VIII N. 2 (2011) 9-11.

4.3. Informazioni da Heidelberg[1]

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* nella collana *Ullstein Sachbuch*, tradotto dall'inglese, che contiene quiz, labirinti, giochi vari di tipo enigmistico-geometrico ma neanche un rebus vero e proprio[2].

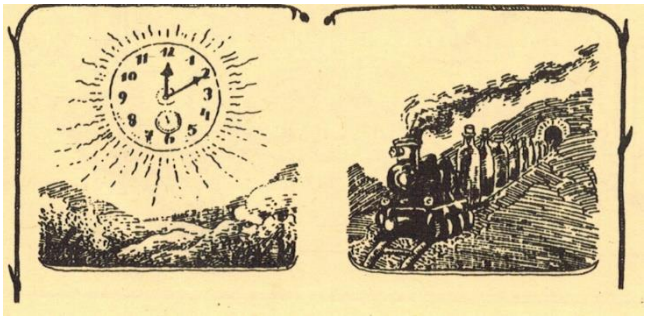
Se si cercano informazioni sui rebus nei "libri completi" dei giochi, non si trovano molte notizie. Uno di larga diffusione di edizione *Rowohlt*, riporta due esempi di rebus che sarebbero comuni nelle colonne di giornale ad essi riservate[3]: si vede subito che la tecnica compositiva è molto semplice 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.

Rebus 83: Der Mann gebraucht seinen Verstand, die Frau genießt; oben ein Wasser; unten ein Degen

[1] F. Pratesi, *Il Leonardo*, Anno IV N. l (1992) 10-11.
[2] *Puzzles 5 – Bilderrätsel.* Frankfurt/M 1984.
[3] H. Steuer, C. Voigt, *Das neue rororo Spielbuch.* Reinbek bei Hamburg 1990, 1ª ediz. 1980.

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[4]. 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 scritture 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 al termine di questo studio in cui evidentemente il compito di inserire le figure nel testo era soggetto all'ulteriore condizione che fossero di animali. Curiose appaiono le linee verticali sulle figure in corrispondenza alla divisione delle parole.

Di qualche interesse possono anche essere i 12 *Wort-Bilder* di pp. 70-71: 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.

[4] H. Gebert, *Das grosse Rätselbuch*. Weinheim 1986, 1ª ed. 1979.

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 crociate: in particolare non vi ho trovato rebus, neppure ne ho trovati nei quotidiani.

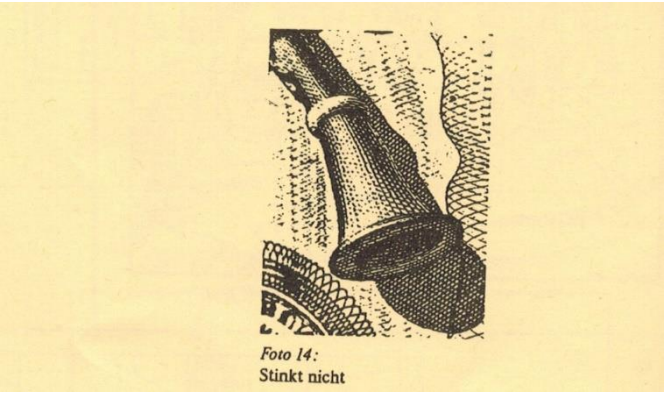


Foto 14:
Stinkt nicht

Ho infine scovato un libro – attualmente esaurito – che mi ha fornito una visione più precisa della situazione[5]. 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 di 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 pp. 116-121. Alle pp. 112-115 si hanno 6 *Vexierbilder* (oggetti o personaggi da scovare, nascosti nel disegno). Infine, subito prima delle soluzioni, si hanno tre pagine (122-124) 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 dell'Ottocento o dei primissimi anni del Novecento. 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!

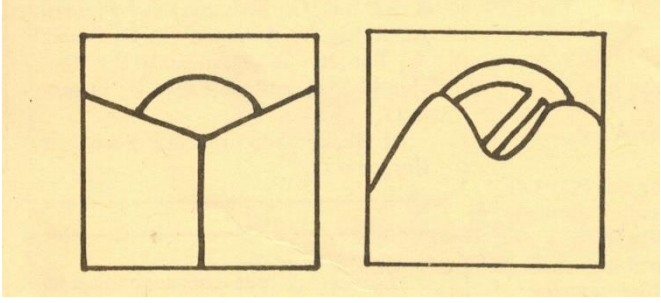
[5] G. Obermair, *Bilderrätsel, Rebus – Drudel – Fotorätsel.* München 1982.

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 a 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 *Fotorätsel* 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: “uomo che legge il giornale” e “cammello in divieto di sosta”.



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 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 (Glonnegger-Diem, Lembke, Gorys, oltre allo Steuer-Voigt già citato) lo prendono in considerazione e ne riportano alcuni esempi tipici[6].

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.

[6] Esempi più recenti sono discussi in capitoli successivi.

4.4. Carte da gioco? No, Bilderrätsel!

Parecchio tempo fa mi era già capitato di commentare un mazzo di carte tedesche che invece dei quattro semi mostravano ognuna un rebus diverso, la cui soluzione corrispondeva a un adagio popolare che, volendo, poteva anche servire come responso per divinazione[1]. Quel mazzo era del 1830 ed era formato da 36 carte, numero frequente nelle carte da gioco delle regioni tedesche. Ora ho invece nelle mani un mazzo molto più recente, e di 50 carte; ogni carta, di 9x6 cm con i vertici arrotondati, ha su una faccia una fotografia di 6x5 cm e sull'altra la medesima fotografia in formato ridotto (di 2x1,5 cm) al centro della carta con sopra la parola o le parole che costituiscono la soluzione. Nella foto sono rappresentati uno o più oggetti, a volte in una composizione dall'apparenza naturale, a volte messi insieme in maniera visibilmente artificiosa.

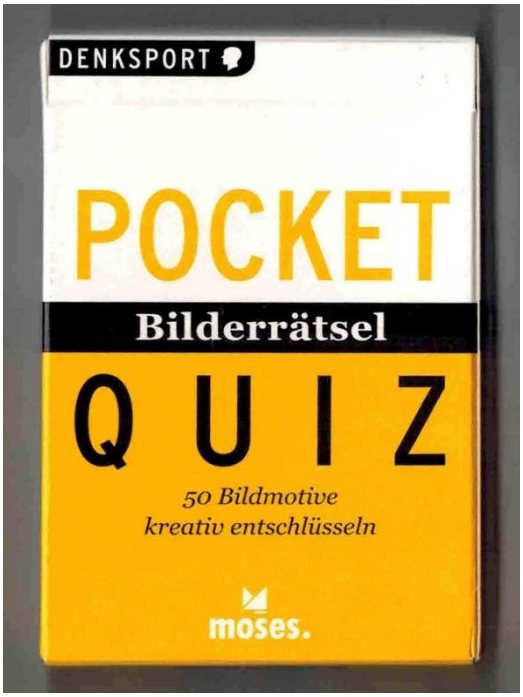
Gli autori sono, per l'idea e la concezione, Wolfgang Schober e Dina Kohlhauser, mentre come autori delle foto sono indicati ben otto nomi. L'esemplare che sto esaminando corrisponde alla sesta edizione del 2016, ma per il copyright è indicato il 2010. La casa editrice è *moses. Verlag Gmbh* di Kempen, che produce molti tipi di giochi e, in particolare, diversi mazzi di carte dello stesso formato di questo contenenti quiz sugli argomenti più vari, compresa grammatica tedesca, logica, geografia, Shakespeare, e così via[2].

Come chiaramente indicato nel titolo in lingua tedesca siamo chiaramente alla presenza di *Bilderrätsel*; il nostro problema, che del resto si incontra spesso con molti *Bilderrätsel*, è se e in che misura questi quiz o enigmi figurati si possono considerare dei rebus. A prima vista direi di no, ma in qualche maniera questi finiscono spesso per trovarsi almeno abbastanza vicini. A ogni modo, per non essere criticato aspramente dagli esperti, nel seguito parlerò di quiz e così nessuno potrà dire che sbaglio.

Un primo punto a favore è la "vignetta unica". Siamo ben lontani dai rebus classici con tante piccole immagini e lettere disposte su più righi. Qui raramente è mostrato un solo oggetto senza manipolazioni; di regola sono più oggetti combinati in modo studiato, poco naturale, tale da

[1] F. Pratesi, *Il Leonardo*, Anno VI N. 3 (1994) 14-15.
[2] https://www.moses-verlag.de/buecher-spiele.html/

suggerire di per sé che sotto c'è qualcosa da cercare – proprio un quiz da risolvere, come nella presentazione.



La soluzione dei quiz è una parola tedesca, ovviamente, ma spesso una parola composta, tanto che chiamarli monoverbi, come tecnicamente corretto, suona piuttosto limitativo; ecco alcuni esempi, con il segno uguale inserito prima di una descrizione della fotografia.

Eckball (calcio d'angolo) = un pallone deformato, con spigoli.
Fischstäbchen (bastoncini di pesce) = un pesce su un piatto fra coppie di bacchette cinesi.
Geldwäsche (riciclaggio di denaro sporco) = tre banconote appese a un filo con le mollette.
Lampenfieber (febbre della ribalta) = un lume da tavolo con un termometro vicino.
Nahrungskette (catena alimentare) = una catena che collega wurstel, mela, banana, panino, peperone e pezzo di emmenthal.
Seitenstechen (fitta alla milza) = pugno con lama di coltello che sta per trafiggere le pagine di un libro aperto sul tavolo.
Siebenschläfer (ghiro) = un numero sette fra lenzuolo e guanciale.
Spiegelei (uovo al tegamino) = uovo su uno specchio.
Schwarzgeld (soldi pagati in nero) = banconote al buio.

Tintenfisch (seppia) = disegno di pesce costruito con cartucce d'inchiostro.
Wasserpfeife (pipa ad acqua o narghilè) = un fischietto dentro a un bicchiere d'acqua.
Wasserwaage (bilancia idrostatica) = un bicchiere d'acqua su una bilancia digitale.
Zeitungsente (bufala, di giornale) = anatroccolo di e su carta di giornale.

A volte, ma di rado, la soluzione richiede due parole anche in tedesco (come tipicamente richiederebbero quasi tutte in italiano). Vediamo ancora qualche esempio.

Biologische Uhr (orologio biologico) = un grande quadrante con, fra l'altro, una carota e una lunga radice come lancette.
Russisches Roulette (roulette russa) = il disco di una roulette con nelle caselle lettere dell'alfabeto cirillico al posto dei numeri.
Schweizer Bank (Banca Svizzera) = una panchina tinta di rosso con una croce bianca al centro.
Frankfurter Börse (Borsa di Francoforte) = una borsa da donna con sotto due wurstel del tipo di Francoforte.

Mi pare che si possa azzardare un giudizio anche solo sulla base degli esempi selezionati. Come premesso, si può trascurare una sottile disquisizione su come sarebbe più corretto definire questi quiz. Come in tutti i casi simili, però, si deve fare una distinzione a seconda dei destinatari. Ovviamente, si tratta di quiz in lingua tedesca e quindi indirizzati a tedeschi, austriaci, svizzeri tedeschi, e a chi comunque conosce bene quella lingua.

FIGURA

Cosa può suggerire a uno straniero, per esempio, la fotografia di un uovo appoggiato su uno specchio? Eppure si tratta proprio di una fotografia in cui ogni cittadino di qualsiasi nazione vede esattamente gli stessi semplici oggetti. Ma come può un italiano indovinare che i tedeschi l'uovo al tegamino lo chiamano "uovo-specchio" o qualcosa del genere? A lui nella foto si dovrebbe invece mostrare una combinazione qualsiasi di un uovo e una padella.

Similmente quella fitta alla milza che arriva dopo una corsa troppo impegnativa come si fa a "leggerla" nella foto del libro in cui una lama sta effettivamente per conficcarsi, però non nei "fianchi" di una persona ma nelle "pagine" di un libro (che guarda caso in tedesco si chiamano nello stesso modo). Lo stesso potrebbe valere per la bufala del giornale

italiano che diventa un'anatra tedesca; oppure l'uso di un medesimo nome tedesco per i nostri "pipa" e "fischietto", oppure per "banca" e "panca", e così via.

Ma allora non c'è speranza di internazionalizzare questi quiz, nemmeno con l'aiuto delle fotografie, leggibili ugualmente da tutti? Cercando ancora, possiamo trovare qualche spunto per l'ottimismo, sempre fra le medesime carte. Per esempio, nelle due carte della figura seguente anche un italiano (alla pari di un osservatore di madrelingua tedesca) può "leggerci" più o meno facilmente che si tratta di una "roulette russa" e di una "catena alimentare".

FIGURA

Insomma, come spesso capita, ci troviamo di fronte a un bicchiere mezzo pieno; chissà se almeno quello viene inteso metaforicamente allo stesso modo in più lingue e paesi.

4.5. Da Berlino Bilderrätsel per tutti

Cercando fra le offerte di *Amazon.it* libri tedeschi sui *Bilderrätsel* usciti negli ultimi anni ne ho trovato uno pubblicato a Berlino con un titolo e soprattutto un sottotitolo che hanno subito richiamato la mia attenzione[1]. Di libri tedeschi dedicati per intero ai *Bilderrätsel* se ne trovano diversi in vendita anche oggi, dopo alcuni che avevo esaminato più di venti anni fa e che sono ormai esauriti; tuttavia, questi libri sono di regola diretti agli alunni delle scuole primarie, se non delle materne. Il sottotitolo di quello in esame ci dice invece che è indirizzato a tutta la famiglia, e cosa promette? *Gehirnjogging + Spaß!* La facilità del tedesco a formare parole composte non si esaurisce neanche di fronte ai prestiti dall'inglese (e nella sostanza anche a noi l'idea di un "jogging del cervello" non può dispiacere); insieme a questo allenamento del cervello è assicurato anche il divertimento di tutta la famiglia.

L'editore è BoD (*Books on Demand*) di Norderstedt. Il copyright di Maren Roloff (di Berlino, nata in Turingia nel 1964 e con studi universitari di grafica a Lipsia) è giustificato prima di tutto dal fatto che i simpatici disegni del libro sono opera sua. Per la composizione del libro

[1] M. Roloff, *BilderRätsel: Gehirnjogging + Spaß für die ganze Familie*. Berlin 2015, ISBN 978-3734758928.

vengono ringraziate sette persone, probabilmente collaboratori nell'ambito di *galactic.jokes.berlin.de*.

Ogni pagina del libro contiene due *Bilderrätsel*: 56 pagine di questo tipo con quindi 112 rebus, ammesso che così si possano chiamare. Ogni *Bilderrätsel* è a sua volta composto regolarmente dal disegno di due oggetti, uno accanto all'altro, separati dal segno +; rare volte sono indicate poche lettere da aggiungere o da togliere. Insomma, come nel caso del libro di *Bilderrätsel* per la terza età[2], anche qui il gioco consiste nel costruire una parola composta dai due termini che a loro volta trovano corrispondenza immediata con i due oggetti raffigurati.

Il gioco può risultare di un certo interesse solo quando la parola composta assume un significato nuovo, abbastanza distante da una lettura immediata dei due termini presi singolarmente. Mi pare però che nella parola composta di questi esempi rimanga spesso chiaramente presente almeno uno dei due oggetti mostrati nei disegni, il che limiterebbe l'interesse di "tutta la famiglia" alla sua componente infantile. Molti sono infatti estremamente semplici e, come quelli del tipo seguente, non richiedono certamente un faticoso jogging del cervello.

dente+spazzola=spazzolino da denti (*Zahn+Bürste=Zahnbürste*)
pesce+spada= pescespada (*Schwert+Fisch=Schwertfisch*),
soli+cappello=cappello da sole (*Sonnen+Hut=Sonnenhut*).

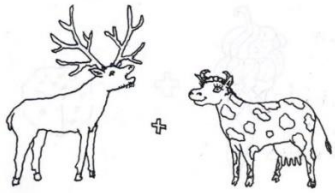
Alcuni sono appena più impegnativi per uno straniero, come:

altalena+cavallo=cavallo a dondolo (*Schaukel+Pferd=Schaukelpferd*);
altalena+sedia=sedia a dondolo; (*Schaukel+Stuhl=Schaukelstuhl*)
ginocchio+fetta=rotula (*Knie+Scheibe=Kniescheibe*)
(V. figura) cervo+mucca=cerva (*Hirsch+Kuh=Hirschkuh*).

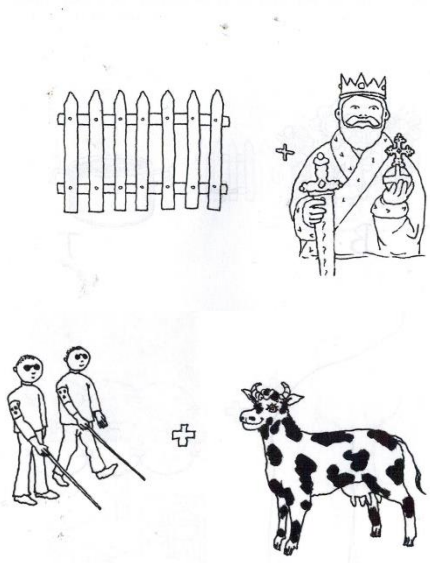
Per chi non conosce bene la lingua tedesca, si incontrano però casi che sarebbero davvero difficili. Per esempio:

chiave+gamba=clavicola (*Schlüssel+Bein=Schlüsselbein*);
mosche+fungo=ovulo malefico (*Fliegen+Pilz=Fliegenpilz*)
(V. figura) recinto+re=scricciolo (*Zaun+König=Zaunkönig*);
fuoco+sedia=moto (*Feuer+Stuhl=Feuerstuhl*);
(V. figura) ciechi+mucca=moscacieca (*Blinde+Kuh=Blindekuh*)

[2] D. Geier, *Bilderrätsel für Senioren*. Charleston 2017 (V. punto 4.7).



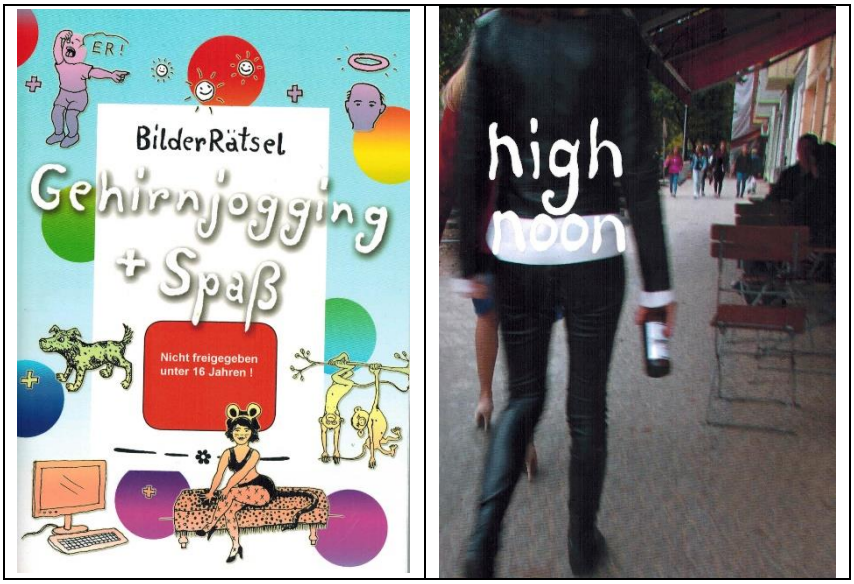
Va a finire che per tutti l'unico aspetto piacevole dell'opera risiede nei solitamente simpatici disegnini degli oggetti, mentre solo chi non conosce abbastanza il tedesco può trovare difficili alcuni esempi. Si può notare fra gli esempi indicati che in tedesco mettono, in particolare le mosche nei funghi e invece la mucca dove noi usiamo la mosca – o si sa o non si può indovinare.



Altri libri della medesima provenienza

Cercando ancora su *Amazon.it*, ed eventualmente passando a *Amazon.de*, si incontrano vari libri simili della medesima provenienza e anche informazioni dettagliate sull'attività artistica dell'autrice compreso un lungo elenco di mostre personali e il rimando a *Galactic Jokes Berlin*. Queste notizie si trovano in corrispondenza con altri libri, a cominciare da uno che non si distingue per autore e titolo, ma per diverso numero ISBN, copertina, e presumibilmente per l'insieme degli esempi

presentati[3]. Non si tratta quindi di una riedizione del medesimo volumetto, ma di un secondo volume sullo stesso tema. Alle pagine di *Amazon.de* si legge (novembre 2017) per questo libro l'unica recensione lasciata dagli acquirenti per tutto il gruppo di opere simili. Non è una recensione positiva: grosso modo dice che l'idea è molto buona per bambini piccoli, ma non per l'intera famiglia come sarebbe indicato nel titolo; gli enigmi proposti sono troppo facili e troppo simili; anche per dei ragazzi diventano presto noiosi[4].



Un altro volumetto della serie dovrebbe contenere materiale un po' spinto, dato che nel titolo viene indicato il limite di sedici anni per la libera vendita, ma forse è un'indicazione scherzosa, perché gli esempi sono del medesimo tipo e di *osé* si vede poco o niente[5]. Mi limito a presentare due esempi scelti fra i più audaci.

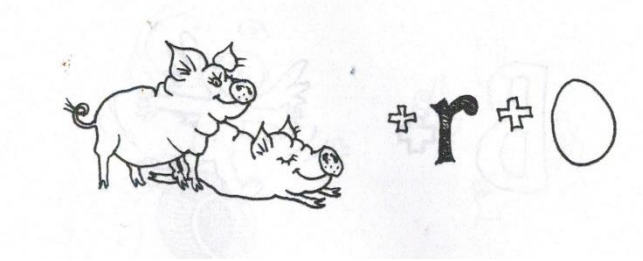
---

[3] M. Roloff, *BilderRätsel: Gehirnjogging + Spaß für die ganze Familie*. Berlin 2015. ISBN 978-3734753732.

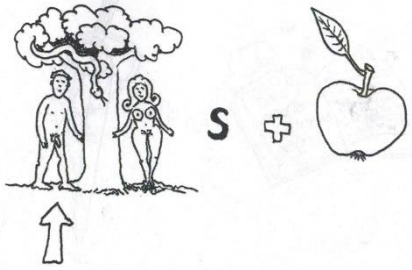
[4] https://www.amazon.de/gp/customer-reviews/R2TQHBQW64EJDQ/ref=cm_cr_srp_d_rvw_ttl?ie=UTF8&ASIN=3734753732.

[5] M. Roloff, *BilderRätsel: Ge + Spaß. Nicht freigegeben unter 16 Jahren!* Berlin 2015. https://www.amazon.de/BilderR%C3%A4tsel-Gehirnjogging-Spa%C3%9F-freigegeben-Jahren/dp/3734759897

Nella ricca produzione della medesima autrice appartengono al gruppo di libri in questione altri due volumetti indirizzati specificamente alle donne[6]; ne ho potuto esaminare uno. Le persone ringraziate alla fine del libro sono diventate tredici, ma il contenuto del libro è molto simile ai libri esaminati prima, solo con una maggiore presenza di figure e parole legate alle faccende domestiche.



Maiali(+r)+uovo=porcheria (*Schweine+r+Ei=Schweinerei*)

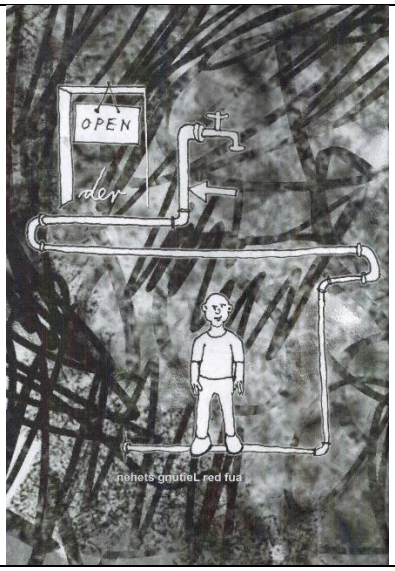
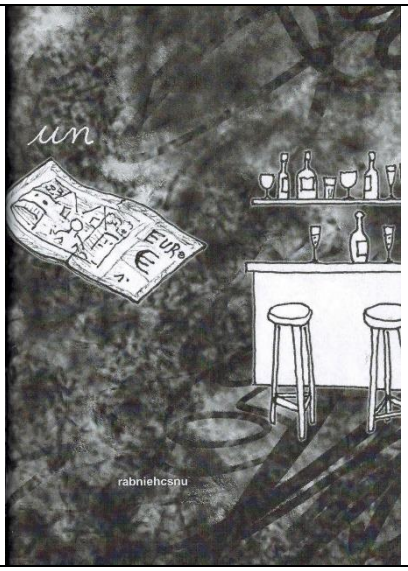


Adamo(+s)+pomo=pomo d'Adamo (*Adam+s+Apfel=Adamsapfel*)

Infine ho preso in esame un altro libro della stessa autrice, dedicato agli uomini[7]. Ormai ero convinto di trovare un ennesimo volume dello stesso tipo e invece questo è completamente diverso, se non altro come impostazione grafica: qui i giochi sono presentati uno per pagina e il disegno occupa tutto lo spazio disponibile (21x15cm), mentre la soluzione è stampata alla rovescia a fondo pagina, all'interno del disegno stesso. Anche in questo caso, un paio di esempi mostrati di seguito saranno sufficienti per rendere l'idea.

[6] M. Roloff, *BilderRätsel für Frauen, Komik und Hirnjogging.* Berlin 2015. ISBN 978-3-7347-6873-6. M. Roloff, *BilderRätsel für Frauen, Komik und Hirnjogging.* Berlin 2015. ISBN 978-3-7347-6754-8.

[7] M. Roloff, *high noon: Das amüsante Ratebuch für Männer mit KomikBildrätseln.* Berlin 2015. ISBN 978-3-7347-8248-0-

	
(auf+der+Leitung+stehen) *Auf der Leitung stehen* Essere lento a capire	(un+Schein+Bar) *unscheinbar* non appariscente

Conclusione

Avevamo capito da altri esempi tedeschi che tutti i rebus si possono considerare dei *Bilderrätsel*, ma che non tutti i *Bilderrätsel* si possono considerare dei rebus. Qui ne abbiamo visto un'ulteriore conferma. L'interesse del gruppo di libri presi in esame, tutti della stessa provenienza da Berlino e con Maren Roloff come autrice-disegnatrice si può trovare in alcuni punti. Forse il più importante è la data: la panoramica che ne otteniamo è molto recente e quindi ci fornisce informazioni, come era auspicato, sulla situazione attuale di questi giochi enigmistici in Germania.

L'altro punto di interesse è che siamo di fronte a un intero gruppo di edizioni, rivolte all'origine stessa della compilazione a particolari categorie di solutori: due libri per l'intera famiglia, due indirizzati alle donne, uno agli uomini, uno ai maggiori di sedici anni; cosa si può desiderare di più? Purtroppo rimane irrisolta la questione di come si stiano producendo negli ultimi anni i rebus in lingua tedesca, proprio perché tutti questi *Bilderrätsel* o sono rebus di un tipo particolarissimo, o non si possono nemmeno far rientrare nella categoria dei rebus – dipenderà dalle definizioni. Non è nemmeno da escludere che si stia cercando qualcosa che oggi in lingua tedesca non esiste più.

4.6. Bilderrätsel nella lingua di Berlino

Quello che si incontra qui è un caso eccezionale perché la lingua di Berlino indicata nel titolo non è il "normale" tedesco della Repubblica Federale, che si usa ovviamente anche nella sua capitale, ma il particolare dialetto che si parla in quella grande città.

D'altra parte, quando come qui nella nostra ricerca si incontrano i *Bilderrätsel*, ci si trova sempre di fronte a casi sospetti e la domanda che si pone costantemente è in che misura si possono assimilare ai rebus tradizionali, da cui abbiamo preso le mosse. Infatti il termine tedesco comprende anche casi di giochi enigmistici, sia pure con figure, che sono però completamente diversi dai rebus. Anche in questo caso si potrà concludere che si tratta ovviamente di *Bilderrätsel*, ma secondo i nostri criteri sembrerebbe azzardato chiamarli rebus.

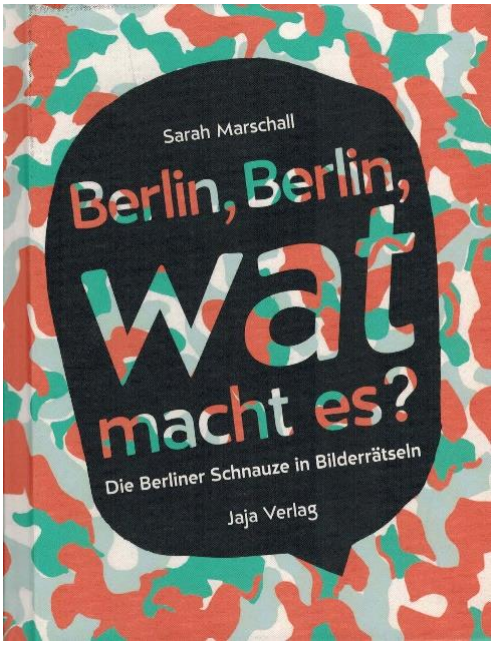
Vediamo più da vicino il libro su questo soggetto[1]. L'autrice è Sarah Marschall, la prima edizione è uscita nel novembre 2015 presso la casa editrice *Jaja Verlag* di Berlino, con alla fine i ringraziamenti a undici persone e... ai berlinesi. Il libro è rilegato, il formato è 19x14 cm, e le pagine, non numerate, sono circa 120, con 25 *Bilderrätsel*. Ad apertura di libro, le illustrazioni si trovano sulla pagina di destra; di solito la pagina di sinistra è lasciata bianca, così come quella successiva, mentre la soluzione con gli eventuali commenti occupa poche righe della pagina dopo; tutto ciò comporta che per un solo *Bilderrätsel* si occupano quattro pagine. In altre parole, si usano di regola per le figure e poi per le soluzioni solo le pagine che sarebbero numerate con numeri dispari, mentre quelle che avrebbero numeri pari sono bianche, salvo poche utilizzate per estendere la figura su due pagine affiancate.

Così stando le cose non ci sarà da meravigliarsi se le figure sono più grandi del solito. Per facilitarne la "lettura" si usa colorare in rosso i particolari del soggetto che (sia in senso proprio, sia nel suo senso metaforico) indirizzano verso la "soluzione" – cioè il termine corrispondente come utilizzato nel gergo berlinese – un po' come si mettono gli asterischi nei nostri rebus.

Nella pagina delle soluzioni si trovano stampate nei primi due righi la soluzione in colore rosso del termine o dell'espressione berlinese e

[1] S. Marschall, *Berlin, Berlin, wat macht es. Die Berliner Schnauze in Bilderrätsel*. Berlin 2015.

sotto in colore turchese il significato corrente, una specie di "traduzione" tedesca dell'espressione in rosso; userò nel seguito il corsivo per il primo e riporterò il secondo entro parentesi quadre. Vediamo qualche esempio.



Un primo *Bilderrätsel* diverso dagli altri, se non altro per la sua insolita compattezza, è presentato all'inizio: una figura nera che vorrebbe essere un volto umano, però con lo stesso contorno irregolare del territorio berlinese; all'interno due occhi, uno per quanto si può intravedere sorridente, l'altro sicuramente con una lacrima che ne discende. Sotto il detto corrispondente: *Mit eenem Ooge weent es, mit eenem Ooge lacht es!* Con un occhio piange, con l'altro ride.

Un bambino di spalle con ciambella e braccioli, marcati in rosso, e una barchetta di carta trasportata legata a un filo (V. figura); come soluzione e spiegazione si legge *badn jehn* in rosso con sotto "*[kein Glück haben, scheitern]*" avere sfortuna, fallire (insomma, più che "andare a nuotare", affogare nella disgrazia).

Un volto d'uomo con sul naso, dalla punta alla fronte, un grosso cetriolo rosso; poi si legge *Jurke* in rosso con sotto *[große Nase]* e altre espressioni oltre a *Jurke (Gurke)* (appunto, cetriolo) con cui i berlinesi chiamano il naso.

Un uomo a mezzo busto con un candelabro con base rossa nella mano alzata. *Armleuchta [Dummkopf]*. Nella spiegazione si danno altri sinonimi berlinesi per uomo stupido.

Strana figura su due pagine di un uomo a tavola con una barba lunghissima che entra in un barattolo aperto, e si confonde con qualcosa che dallo stesso barattolo esce. Per non sbagliarsi, il barattolo ha il fondo colorato in rosso e mostra come etichetta

un cavolo tagliato a metà; come soluzione si legge *Sauerkraut*, con sotto *[Vollbart]* e poi la spiegazione *Besonders ungepflegte, stuppige Bärte nennen die Berliner "Sauerkraut*". Insomma i berlinesi chiamano *Sauerkraut*, che tutti conosciamo come cavoli acidi, le barbe lunghe e non curate.

Volto di ragazzo con occhiali; ha le due pupille rosse e altre due segnate al centro degli occhiali. *Vierauge [Brillenträger]*. Visto dai berlinesi uno con gli occhiali ha quattro occhi.

Figura di un discobolo nudo con ai piedi un cartone da pizza aperto e una pizza bordata di rosso nella mano alzata in atto di lanciare. Soluzione: *Pappdiskus [Pizza]* e spiegazione su due righi: "*Pappdiskus" leitet sich ab von der Form einer Pizza und ihrer typischen Verpackung*. I berlinesi chiamano la pizza disco di pappa e ciò deriva dalla forma di una pizza e del suo tipico contenitore.

FIGURA

Di particolare interesse linguistico sono le prime quattro pagine dell'introduzione con notizie storiche sulle caratteristiche del dialetto berlinese. Come presumibile, il dialetto viene usato specialmente dai ceti più bassi della popolazione e già all'inizio del Novecento anche la piccola borghesia tendeva a evitarne l'uso a favore della lingua tedesca "alta", cioè lo *hochdeutsch* della letteratura e della burocrazia. Grande influenza ha poi avuto la divisione di Berlino nei settori Est e Ovest. Il dialetto ha resistito di più nella zona Est e solo nei quartieri popolari di quella Ovest (come Wedding); in entrambe le parti sono nati neologismi diversi, anche per le contrapposte influenze russe e anglo-americane, che solo lentamente si stanno ora mescolando. Anche da tempi precedenti sono rimaste notevoli tracce di altre influenze straniere, come i termini derivati dallo jiddish degli ebrei e dal francese degli ugonotti, questi ultimi arrivati a Berlino in gran numero dopo l'editto di Potsdam del 1685.

Sul dialetto berlinese si deve tuttavia osservare che non è solo una lingua tedesca con particolari termini o espressioni di vernacolo; ci sono anche regole grammaticali proprie. Per esempio, quando ancora avevo quotidianamente a che fare con le declinazioni latine e greche (prima di ieri l'altro) mi colpì piacevolmente il fatto che i berlinesi usavano "modernamente" il caso accudativo, avendo per lo meno fuso insieme i due classici dativo e accusativo rimasti anche nel tedesco di oggi. Di questa e di altre particolarità grammaticali non si trova traccia nel libro in

esame. Qui si pone l'attenzione solamente sul lessico, singole parole o brevissime espressioni; il termine e la rispettiva figura corrispondono di solito solo a un aggettivo, a un nome comune, o a un verbo; e sono troppo pochi per servire anche solo come... guida per il viaggiatore.

Il fatto che questo libro è stato preso in considerazione è dovuto alla sua data recente e soprattutto alla particolarità dell'uso del dialetto e della ricerca di figure adatte per rappresentarne alcune particolarità. In effetti vi si trova qualche interessante espressione gergale, talvolta insieme ad altre varianti; le figure (certamente sufficienti per giustificare la presenza del termine *Bilderrätsel* nel titolo) sono inserite a corredo delle espressioni, ma solo un vecchio berlinese potrebbe risalire dalla figura all'espressione corrispondente. Si sta insomma andando proprio in senso contrario rispetto alla ricerca delle vie per far rivivere una diffusione internazionale dei rebus. Risulta sempre chiaro in particolare che il processo di lettura del *Bilderrätsel* è inteso in senso inverso: non tanto un significato da indovinare quanto una semplice illustrazione della frase gergale proposta. Tutto sommato, come la parte linguistica, anche la parte per così dire enigmistica rimane quindi scarsa, sia per quantità di esempi che per la loro qualità – compresa la maggior parte delle illustrazioni.

4.7. Bilderrätsel per vecchi e dementi [1]

Franco Pratesi

Non voglio dire che risolvere i rebus sia un esercizio da vecchi e neanche da dementi, ma prendo lo spunto da due libri tedeschi che, insolitamente, proprio a queste due categorie indirizzano i *Bilderrätsel*. In tedesco il rebus si chiama *Bilderrätsel* cioè indovinello figurato; in realtà i due termini non sono proprio equivalenti e mentre tutti i nostri rebus si possono considerare *Bilderrätsel* non è vero il contrario, in quanto il termine tedesco si applica anche a giochi enigmistici piuttosto differenti.

Se si cercano libri tedeschi dedicati ai *Bilderrätsel* si trovano più titoli indirizzati, come in altri paesi, principalmente ai ragazzi in età prescolare, o scolare nel migliore dei casi. Tuttavia, se si inserisce il termine *Bilderrätsel* fra i libri stranieri presenti nel sito di *Amazon*.it nell'ottobre 2017, i primi due libri che troviamo nella lista sono proprio i due che intendo prendere in esame, il primo di 64 pagine per vecchi[2], il secondo di 76 pagine per dementi[3]. Sono libri tedeschi, ma risultano stampati dalla stessa *Amazon* (il primo in Gran Bretagna, il secondo in Polonia) ma con casa editrice *CreateSpace*, negli USA, in Carolina del Sud. Comunque, i diritti d'autore rimangono a nome del tedesco Denis Geier, presentato come autore lungamente attivo proprio nell'assistenza agli anziani.

Il criterio della mia scelta è facile da capire: sono ormai troppo lontano dall'età prescolare per interessarmi ai libri per ragazzi, mentre nell'età senile ci sono proprio dentro (con collegata demenza ancora sotto controllo) e trovare un libro per *Senioren* mi ha subito incuriosito. Già che c'ero, ho preso in esame anche il secondo libro, in qualche modo associato, che dicono sia utile per far esercitare i dementi. In fondo, tutti possiamo considerarci dementi in fase iniziale, ancora senza sintomi evidenti, e la speranza è di non avanzare troppo su quel cammino. Per quanto mi riguarda, mi ha fatto piacere constatare che gli

[1] F. Pratesi, *Leonardo*, Anno XV N. 1 (2018) 6 e N. 2 (2018) 6.
[2] D. Geier, *Bilderrätsel für Senioren*. Charleston 2017.
[3] D. Geier, *Fragmente : Ein Bilderrätsel-Quiz für demenziell veränderte Menschen*. Charleston 2016.

esercizi proposti mi risultano ancora troppo facili – li terrò da parte per riesaminarli fra qualche mese. Per chi volesse guardarli, posso dire che la soluzione va cercata in oggetti di cui sono presentate solo tre figure rettangolari con alcune sue parti; ricomponendo le tre figure frammentarie si ottiene gran parte della figura-soluzione; quanto manca è facile da immaginare per chiunque non sia sensibilmente progredito nella demenza senile. È come se si fosse in presenza di un puzzle di solo quattro pezzi da riaccostare, eventualmente con uno mancante. Non ho altro da aggiungere al riguardo, dato che mi rivolgo a cervelli ancora sani.

Altri tipi di libri non li ho neanche presi in esame. Ho visto che ce ne sono persino con rebus per signore[4] e altri, di cui posso indicare un esempio[5], dedicati a un tipo particolare di *Bilderrätsel* che con i nostri rebus sembra non avere proprio niente in comune: sarebbero i "nonogrammi", con attribuita origine giapponese, in cui si deve comporre un dato disegno scegliendo i minuscoli quadratini da annerire.

[4] M. Roloff, *BilderRätsel für Frauen: Komik und Hirnjogging*. Books on Demand 2015.

[5] *Nonogramm: 100 knifflige Logik-Bilderrätsel*. Frankfurt am Main 2016.

In definitiva, è solo sul primo dei due libri in cima alla lista di *Amazon* che mi rimane da aggiungere qualche parola di commento. Il libro è strutturato in maniera semplice e teutonicamente ben ordinata: ogni pagina è formata da due figure in una cornice rettangolare, una sopra l'altra; fra le due c'è solo interposto il carattere &. In fondo alla pagina c'è un rigo con tutte le lettere, in ordine sparso, della parola che rappresenta la soluzione. Tale parola non è altro che una parola composta formata dall'unione delle due parole che corrispondono ai nomi dei due oggetti presentati nelle figure. Se questo è un rebus, si direbbe una forma troppo semplice e obsoleta per avere ancora qualche interesse da noi, anche per gli anziani, se non sono proprio decrepiti.

Volendo esaminare questi esempi non solo per capirne il senso nella lingua tedesca ma anche per immaginarne un'estensione all'italiano, come a me pare necessario, si incontrano diverse particolarità. Un problema che si pone è che in italiano non abbiamo così tante parole doppie come in tedesco. Si può pensare a esempi dello stesso genere usando nostre parole come autotreno, filovia, motocarro, e non molte altre. Più spesso però se noi traducessimo il termine tedesco si dovrebbe invertire l'ordine delle due parole e unirle con una preposizione, tipicamente di o da: così *Stroh* & *Hut* (paglia e cappello) per *Strohhut* da noi sarebbe "cappello di paglia", e così via.

FIGURA

Rimane comunque l'idea di due figure che prese insieme ne suggeriscono una terza. Spesso la "traduzione" delle immagini funziona; anche in italiano quelle due figure possono suggerire la stessa terza figura. Ma ciò non si verifica sempre perché esistono casi in cui una corrispondenza fra le due lingue non esiste affatto. Per esempio, nelle due immagini a p. 21 (V. figura) si vedono due mani sopra e due scarpe sotto; per un tedesco sarà facile immaginare la terza figura, contenente un paio di guanti (*Handschuhe*), ma nessun italiano potrà risalire alle per noi troppo enigmatiche "scarpe delle mani".

In conclusione, devo ammettere che questa mia ricerca non ha centrato il bersaglio; l'avevo infatti iniziata con la soddisfazione di essere riuscito a liberarmi dagli innumerevoli esempi di giochi enigmistici indirizzati ai bambini di età prescolare e mi sono ritrovato in un ricovero per anziani a uno stadio più o meno avanzato di demenza senile. Sono propenso a dare la colpa a una differenza negli stessi termini usati per indicare i rebus nelle due lingue, con *Bilderrätsel* applicabile anche a enigmi figurati di tipo diverso.

4.8. Drudel analizzati dalla Svizzera

Per lo studio dei giochi enigmistici a livello internazionale sarebbe essenziale poter leggere una monografia che ne tracci la storia fino ai nostri giorni. Libri del genere sono estremamente rari e quei pochi che esistono, come quello della Schenck[1] sui *Bilderrätsel*, si fermano di solito all'Ottocento, quando in effetti si verificò una diffusione dei medesimi tipi di giochi in più paesi, usando nello stesso modo lingue diverse. Quasi tutti i libri che ho consultato in lingue straniere, e non sono pochi, sono essenzialmente delle raccolte di esempi, spesso ideati personalmente dall'autore del libro; le notizie di tipo storico e bibliografico o non ci sono o sono ridotte a una o due pagine. Immaginavo quindi che anche un "grande libro" sui *Drudel*, pubblicato come ebook, fosse dello stesso tipo[2]. Con mia notevole sorpresa, ho invece constatato che il libro in esame, davvero un'eccezione, è proprio del tipo che ritenevo più adatto e che cercavo inutilmente da tempo. Colpisce in particolare il fatto che qui i numerosi esempi presentati non sono mai inseriti come una rassegna della produzione propria, e nemmeno di altri autori, ma esclusivamente come illustrazione di un'analisi originale e approfondita di tutto il settore dei *Drudel*.

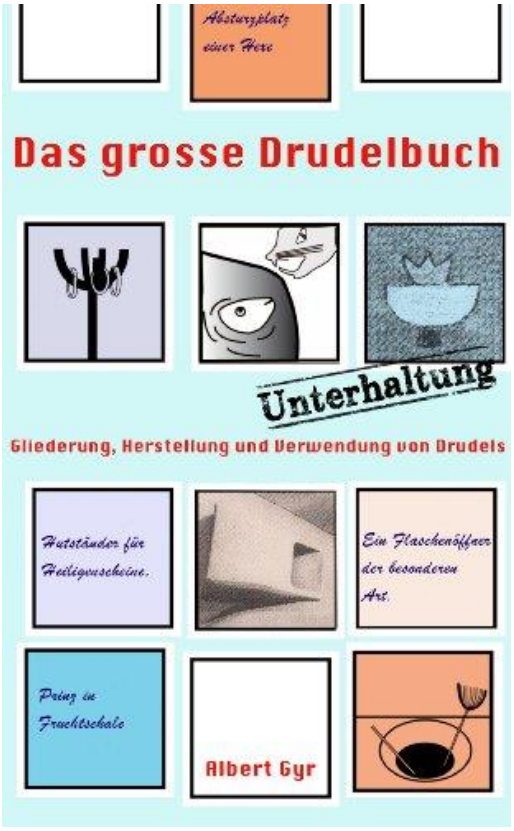
In effetti, questo libro si presenta come una trattazione sistematica, articolata nei vari aspetti coinvolti, a cominciare da uno studio delle molteplici implicazioni di diversi settori e aspetti culturali nella stessa ideazione dei *Drudel*. Forse un approccio del genere si poteva prevedere tenendo conto che l'autore, Albert Gyr, con indirizzo a Fällanden, è stato attivo per molti anni nel vicino politecnico di Zurigo, con numerose pubblicazioni di livello accademico. Con la monografia in esame si penetra nella mente degli appassionati di *Drudel* – specialmente gli ideatori ma anche i solutori – e si analizzano i meccanismi collegati, soprattutto dallo specifico punto di vista tecnico, ma anche per il coinvolgimento psicologico.

Devo richiamare l'attenzione sul fatto che qui sopra ho scritto solutori, per una mia abitudine in questo campo, ma nei casi considerati qui

[1] E-M. *Schenck, Das Bilderrätsel*. Hildesheim 1973.

[2] A. Gyr, *Das grosse Drudelbuch. Gliederung, Herstellung und Verwendung von Drudels*. Kindle ebook 2013.

si tratta per lo più di proporre un'interpretazione fra diverse possibili. Questo è un punto fondamentale che in concreto per la nostra ricerca porterà al risultato che questo prezioso contributo ci sarà utile solo per una sua minima parte. Tutta la questione deriva dall'ambiguità esistente nello stesso termine *Drudel* e, soprattutto, nell'uso che ne viene fatto da chi lo utilizza. Abbiamo trovato in lingua tedesca sia *Drudel* basati su immagini, sia *Drudel* (o *Wörterdrudel* per chi voleva essere più preciso) basati solo su lettere, ed eventualmente numeri, composti in modo da richiedere la corrispondente soluzione. Nel libro in esame a questi "nostri" *Drudel* si accenna brevemente, come una specie inferiore e di scarso interesse. Tutta la trattazione sistematica è rivolta ai *Drudel* "seri" e cioè proprio a quelli nati con i *Droodels* di Roger Price alla metà del Novecento.



Di particolare interesse risulta allora il capitolo 6, *Wort und Schrift*, dedicato in maniera specifica ai *Drudel* basati su lettere. La discussione è impostata fin dal suo inizio sulla questione se i *Drudel* di parole ed elementi di scrittura siano o no dei veri *Drudel*. Si incontrano vari casi sui quali è articolata la discussione; vediamo di seguirla punto per punto. Si inizia con accennare ai pittogrammi: possono apparire come *Drudel* ma in realtà si dovrebbero considerare invece come dei veri e propri *Anti-Drudel* in quanto "vogliono escludere la fantasia", fornendo indizi diretti e univoci, indipendenti anche dalla lingua.

Se dai pittogrammi si passa ai rebus, la delimitazione dei confini diventa più difficile. Da un punto di vista grafico, e formale, una differenza è che l'uso della cornice può essere evitato nei rebus e non nei *Drudel*. D'altra parte, nella sostanza, il rebus è un gioco enigmistico figurato che richiede una precisa soluzione e con ciò nega la pluralità dei possibili significati che è insita nei *Drudel*. Nelle pubblicazioni riservate ai *Drudel* se ne trovano intere serie in cui si usano le posizioni delle lettere per unire quelle mostrate esplicitamente grazie alle preposizioni e agli avverbi che indicano le posizioni relative (*an*, *in*, *auf*, *unter*, *über*, *am*, *im*, *vor*, *hinter*, e così via); secondo Gyr questi, semplicemente, non sono veri *Drudel*.

I passaggi da qui verso esempi simili che si possono davvero considerare come *Drudel* sono indicati nel testo con alcuni esempi, in progressione. Senza prendermi la responsabilità di un intervento personale, mi limito a riprodurre gli esempi presentati nel libro, facendoli precedere da numeri progressivi in modo da inserire di seguito alcuni commenti sulla maniera in cui sono introdotti e discussi dall'autore.

1. T^K =*Kante*.
2. G^L=*lange*.
3. G_W= *Wange*.
4. Wc = *Grosses Weh am kleinem Zeh*.
5. T_O = *Kreisamt*.
6. Ti_O = *ti amo*.
7. Eis^3 = *Eiswürfel*.
8. l^3 = *lausig-lange-Leitung*.
9. In quattro file e tre colonne: EEE, SSS, ÄÄÄ, KKK = *Dreikäsehoch*.
10. Su tre file e tre colonne otto volte LÄRM e NICHTS nella posizione centrale = *Viel Lärm um nichts*.
11. Un numero uno obliquo spezzato in due parti = *Einbruch*.
12. EHE con il tratto orizzontale della H interrotto = *Ehebruch*.
13. Bock scritto con caratteri insoliti = *alter Bock*.

14. TV in una cornice con la T nera e la V bianca = Drudel 76: *Schwarz-Weiss Fernseher*.
15. Nora scritto rovesciato da sinistra a destra entro due curve circolari distorte. Drudel 77: *Nora verkehrt in schlechten Kreisen*. Aggiunge che invece di Nora si può scrivere un nome qualsiasi.

A proposito di questi *Drudel*, si capisce bene la differenza in generale fra un gioco che richiede una e una sola soluzione e un altro che invece pare tanto migliore quante più "soluzioni" si possono trovare; tuttavia quando si scende all'esame di casi particolari a volte la distinzione appare forzata o impossibile; devo ammettere che in questi passaggi incontro distinzioni troppo sottili per la mia comprensione.

I primi tre esempi sono mostrati solo per far vedere il funzionamento del gioco ma l'autore conclude che questi non sono veri *Drudel*. Con il numero 4 si comincia con uno che si può già considerare appartenente alla categoria. Ancora di più si muovono verso la categoria dei *Drudel* i casi in cui compaiono elementi simili a lettere dell'alfabeto, come una O che appare come un cerchio (N. 5). Da qui si passa a varianti ulteriori in cui si usano anche termini di lingue straniere, con quindi intervento di più lingue in un solo gioco (N. 6).

Qui finisce la discussione sulla partecipazione delle sillabe e si passa a considerare i segni matematici delle operazioni elementari, e anche segni di uguale, maggiore o minore, esponenti di potenze e simili. Se si usano come sillabe rientrano nei casi precedenti, ma come funzioni possono condurre a *Drudel* come nei due casi N. 7 e N. 8. (Qui il cubo di ghiaccio lo capisco ma *lausig-lange-Leitung* supera le mie capacità enigmistiche; è indicato come esempio in cui il gioco ammette due significati diversi).

Il N. 9 ripreso dalla letteratura con la soluzione di "alto tre caci" viene considerato come un vero *Drudel*. Un altro *Drudel* vero e proprio è considerato quello di "molto rumore per nulla" (questo gioco si trova riprodotto in più raccolte, ma per il suo trasferimento nelle varie lingue c'è il problema che si parte da *about* in inglese, ma si passa a *um* in tedesco e a *per* in italiano, con complementi che variano in corrispondenza).

Un'altra categoria si ottiene introducendo abbreviazioni correnti, come per esempio i simboli degli elementi chimici. Un altro espediente è di utilizzare caratteri di dimensione diverse, come grande e piccolo che usati insieme si prestano a trovare esempi con facilità, ma salvo

eccezioni i risultati sono troppo elementari per avere il fascino di un *Drudel*.

Diverso è riconosciuto il caso in cui si usino caratteri di forma differente; questi si prestano a inserire nuove sillabe come, per la lettera *e*, *lange* o *kurze*, a seconda se disegnata larga o stretta. Per questa via ci si può avvicinare di nuovo al carattere dei *Drudel* e nella letteratura se ne trovano esempi molto belli come il N. 11 e il N. 12. Anche il diverso tipo dei caratteri può essere sfruttato, come nell'esempio N. 13.

Dopo questi esempi di avvicinamento al carattere dei *Drudel*, l'autore conclude presentando due casi in cui l'appartenenza alla categoria dei *Drudel* è completa, il N. 14 e infine il N. 15 che sarebbe il più conosciuto di questo genere. Con questi due esempi l'autore chiude il capitolo, affermando che tuttavia questi ultimi tipi di *Drudel* sono piuttosto rari perché di solito la scrittura e il contenuto lessicale dominano talmente il quadro che alla fantasia viene tolto il campo d'azione.

Dopo questa conclusione mi sembra necessario riprendere il ragionamento dal nostro punto di vista. Si può essere d'accordo con questo autore che i pittogrammi si trovano su un gradino inferiore come stimoli per l'intelligenza e decidere di non prenderli in considerazione nella nostra ricerca. Invece potremmo non condividere il giudizio sulla superiorità dei giochi a soluzioni multiple su quelli a soluzioni uniche; è anche possibile d'altra parte riconoscere che i nuovi *Droodels* sono più validi e più stimolanti per l'intelligenza, ma scegliere di fermarsi comunque al "gradino inferiore", il nostro gradino dei giochi con soluzione unica.

Allora l'analisi di questo libro ci serve leggendola al contrario: l'autore cercava i pochi casi in cui i *Drudel* erano "veri" e a noi questo suo impegno serve perché si possono così individuare meglio i confini dei molti altri *Drudel* che ci interessano. In effetti, nei libri tedeschi sui *Drudel* che ho potuto esaminare si trovano soprattutto quelli "nostri", quelli cioè in cui si deve trovare una e una sola soluzione. Cercheremo quindi di studiare quelle raccolte di *Drudel*, che possono rientrare nella ricerca generale iniziata sui rebus stranieri, trovandosi anche in buona compagnia con altri, a cominciare dai *jeroglíficos* spagnoli. Solo alla fine di questa ricerca, prenderò comunque in esame anche un paio di raccolte di *Droodels*, insieme a pochi altri giochi "fuori tema", dato che i confini fra i vari tipi di giochi enigmistici di questo tipo risultano piuttosto sfumati.

4.9. Mazzo di Drudel da Kempen

Il libro da descrivere qui non è un libro, ma un mazzo di 50 carte, come quelle che si usano, appunto, nei giochi di carte. Ne avevamo già incontrato uno della stessa serie e della stessa casa produttrice *moses. Verlag Gmbh* di Kempen[1]. Quello conteneva 50 *Bilderrätsel* con figure ricavate da fotografie; questo invece contiene 100 *Drudel*, perché in ogni carta ne sono mostrati due[2]; gli autori sono Stefan Heine di Amburgo per la raccolta dei *Drudel* e Bianca Schaalburg per le illustrazioni.

Qui non ci sono incertezze sul tipo di *Drudel* presente: sono tutti e solo *Buchstabenrätsel*, come esplicitato nel sottotitolo, e questo termine ci dice tutto, perché chiarisce con una sola parola composta entrambi i punti che per altri *Drudel* ci creano problemi. Per cominciare, alla base ci sono *Buchstaben*, le lettere dell'alfabeto; questi giochi si basano solo su lettere e numeri e in tutti questi *Drudel* non è presente neanche una figurina in bianco e nero o a colori. Inoltre sono dei *Rätsel* degli indovinelli; si tratta cioè di giochi enigmistici in cui si deve trovare l'unica soluzione e non, come in altri *Drudel*, proporre una di varie possibili interpretazioni – e questo fatto li inserisce direttamente nel settore di studio considerato. A conferma di tale inquadramento, in una carta annessa, con i dati editoriali e una breve introduzione, si afferma che questo tipo di giochi è in uso da oltre 150 anni, e quindi molto prima dei *Droodels* introdotti da Roger Price alla metà del Novecento.

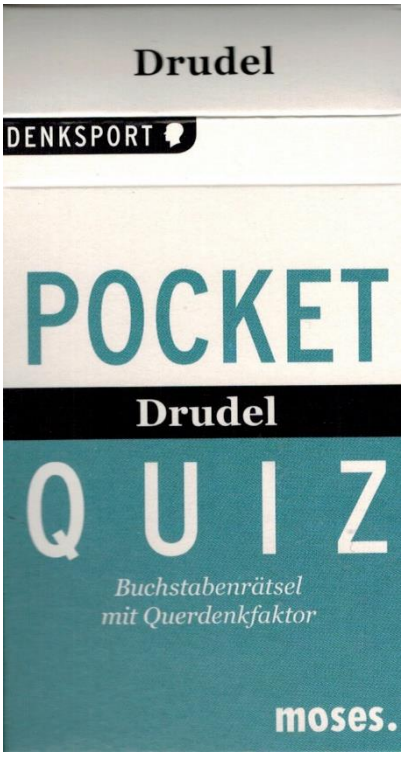
Ogni carta, di 9x6 cm con i vertici arrotondati, ha su una faccia due esempi di *Drudel* e sull'altra in alto le due espressioni, o singole parole, che costituiscono le due corrispondenti soluzioni e sotto una figurina a colori che occupa metà o poco più della carta illustrando più o meno fedelmente, e talvolta in maniera spiritosa, una delle due soluzioni. La funzione di questa figura, inserita di proposito a gioco risolto, è evidentemente solo decorativa, per rendere più attraente questo mazzo di carte. In ogni carta è presente in alto, in posizione centrale, un quadratino che

[1] https://www.moses-verlag.de/buecher-spiele.html/

[2] S. Heine, *Pocket Quiz - Drudel: Buchstabenrätsel mit Querdenkfaktor*. Kempen 2014.

contiene un punto interrogativo sulla faccia principale ed esclamativo su quella delle soluzioni.

Da un punto di vista grafico questi *Drudel* si presentano, negli ovvi limiti del genere, più gradevoli del solito; un notevole contributo deriva dall'illustrazione a colori di una soluzione, ma le stesse presentazioni delle lettere sulla faccia principale della carta sono quanto più possibile varie, nei limiti permessi dall'uso di lettere dell'alfabeto e numeri, senza ricorrere a ulteriori decorazioni. Si notano in particolare frequenti combinazioni di caratteri di grandezza molto diversa; inoltre spesso le lettere sono disposte fuori dal rigo principale, per esempio in forma di cerchio o di quadrato. Frequente è anche l'uso di linee di separazione, in orizzontale o in verticale o anche in diagonale, con lo scopo – solitamente facile da "leggere" – di inserire nella parola da trovare gli avverbi tedeschi equivalenti a sotto, sopra, prima, dopo, e così via.



Per avere un'impressione più immediata ho riprodotto in due figure le due facce, fronte e retro, di nove carte.

PAGINA FIGURATA

PAGINA CON FIGIRE

Vediamo di ricostruire qui di seguito anche come si giunge alla soluzione, nel caso che il passaggio non risulti immediato (i numeri d'ordine crescono da destra a sinistra nelle due figure precedenti).

21. *fünf Pflaumen* (+figura) : 5 Pfla um en.
22. *Silberhochzeit* : Ag=Silber hoch Zeit.
27. *Kindstaufe* (+figura) : K in D ST auf E.
28. *die Erde ist rund* : DIE er de ist r und.
31. *Blumenkranz* (+figura) : Bl um en Kr an Z.
32. *Aufseher* : auf seh er.
47. *der Unterricht* (+figura) : der unter Richt.
48. *Parade* : Pa(a)r A De.
55. *eine Überraschung* : Eine über(r) Asch ung.
56. *Wachtel* (+figura) : W achtel.
61. *Eine lange Vorrede* (+figura) : E in E L an Ge vor(r) ede.
62. *Aufenthalt* : auf ENT Halt.
77. *Umgebung* (+figura) : um Geb ung.
78. *Kolonie* : Kolon ie.
91, *Amalie* : am A lie.
92. *Rundgang* (+figura) : R und G an G.
95. *Weihnachten* : W=We in=ihn 88=achten.
96. *Pianoforte* (+figura) : Pi an O vor Te.

Come si vede, molta parte del gioco deriva dall'uso di *auf*, *unter*, *um*, *an* e altre simili particelle legate alle posizioni rispettive delle lettere vicine nella figura. Ci sono pure dei casi, presenti anche in alcuni di questi esempi selezionati, in cui ci si prende la libertà di "correggere" leggermente la grafia quando il suono è molto simile, come tipicamente nei raddoppiamenti di vocali e consonanti (nel caso ultimo del pianoforte si ha la stessa situazione, data la pronuncia uguale delle lettere *f* e *v* tedesche).

Se si paragonassero questi casi con giochi simili francesi o inglesi si concluderebbe che le differenze grafiche segnalate qui sono trascurabili. Invece in giochi italiani simili queste concessioni non sarebbero più ammesse da molti anni, ma si deve riconoscere che ciò è dovuto non solo a un progresso della tecnica enigmistica, ma anche alla più stretta corrispondenza che si ha nella lingua italiana fra ortografia e pronuncia; non si può pretendere che siano applicate regole così rigorose a lingue in cui seguirle sarebbe molto più complicato.

4.10. Wörterdrudel da Bielefield

Quando si ha a che fare con i *Drudel* non è a volte chiaro di che tipo di giochi si tratta. Nel caso dei libri in esame possiamo avvalerci della definizione che ne dà l'autore.

> Wörter-Drudel sind minimalistisch gestaltete Worträtsel. Sie bestehen aus Buchstaben, Zahlen und Zeichen, die in einer räumlichen Beziehung stehen, wobei manchmal die Lagebezeichnung Bestandteil der Lösung ist[1].

Ciò significa che siamo nel settore dei *Drudel* di nostro interesse, e cioè di quei giochi enigmistici che prevedono una soluzione e non più interpretazioni a volontà. Inoltre fra questi *Drudel* siamo nella suddivisione in cui non sono previste le immagini. Si tratta di un settore coltivato sotto nomi diversi anche in altre lingue; libri simili sono pubblicati in lingua inglese, come per esempio quello esaminato di *rebus puzzles*[2]; in spagnolo invece giochi simili si trovano sotto il nome di *jeroglíficos*, ma nella pratica degli autori spagnoli che conosco non sono distinti, come qui, dai giochi "fratelli" basati prevalentemente sulle immagini.

La produzione di Markus Gellermann, attivo sotto lo pseudonimo di Mr. Drudel, è parzialmente presente anche nelle sue pagine web già citate. In forma cartacea conosco solo i quattro libri che sto esaminando, ma è stata anche pubblicata una raccolta più completa in cui sono presenti tutti i quattro libri qui in esame[3], ognuno con i suoi 33 giochi, e in più un quinto gruppo di altri 33 *Drudel* che ne porta il numero totale a 165[4]. Di questi lavori conosco inoltre – grazie alla cortesia dell'autore – una raccolta più recente in versione digitale[5].

I quattro libri in esame sono molto simili, oblunghi 15x21 cm con i *Drudel* a tutta pagina dentro una cornice standard di circa 8x13 cm; portano tutti l'indicazione in copertina che si tratta dell'edizione con

---

[1] http://www.mr-drudel.de/

[2] LD Nations, *Rebus Puzzles: Word Games for the Mind*. Kindle ebook 2015 (V. punto 3.8).

[3] Mr Drudel, *33 Neue Wörter-drudel Rätsel Mit Lösungstipps: Rätselbuch N° 1, N° 2, N° 3, N° 4.* [Bielefeld] 2015.

[4] Mr. Drudel, *165 neue Wörter-Drudel Rätsel: Denkspaß für Querrätsler, Band No.1-4 + Bonusband*. [Bielefeld] 2014.

[5] Mr Drudel, *Neue Wörter-Drudel Rätsel.* Auflage 5 - Erscheinungsjahr 2016.

suggerimenti per la soluzione. Ciò lascerebbe supporre che esista anche una corrispondente edizione priva dei suggerimenti, ma non ne ho trovato traccia. In effetti, negli esempi presentati nella pagina web dell'autore esistono due collegamenti, da cliccare uno sopra l'altro; il primo rimanda ai suggerimenti, il secondo alla soluzione. In questi libri, il suggerimento è posto direttamente sotto al *Drudel*, mentre la soluzione occupa interamente il verso della medesima pagina – quindi 33 *Drudel* in 33 pagine. Non ci sono altre pagine con commenti o informazioni.

Come per gli altri libri esaminati, ritengo utile presentare alcuni esempi.

1-06 e copertina. en su tre righi ripetuto 4 volte nei primi due e 4 volte nel terzo rigo – totale 11 en = *elfen* (elf en).
1-14. GR+H_2O = *Grund Wasser* (GR und Wasser).
1-22. L l = *Fünfzig Liter*.

1-29 e copertina del volume collettivo. ha ha in una cornice interna con un tratto mancante a destra in alto = *Witz komm raus*. La spiritosaggine (ha ha) esca fuori (dalla finestra nella cornice).
2-03. FINZEN, con lettere NZ attaccate insieme = *Finanzen* (FIN an ZEN).
2-10. KGE TR LD = *Trinkgeld* (TR in KGE LD).
2-16. Xx = *Zehn mal* (X numero romano, x segno di moltiplicazione).
2-20. DNEKRIW = *Rückwirkend*.
2-25 e copertina. AUFGAB ripetuto uno sotto l'altro = *Unerledigte Aufgaben* (compiti non finiti, perché alla parola manca la fine)
2-28. POL in basso = *Südpol*.
3-05 e copertina. KNEIPE con la sua ombra = *Schattenwirschaft* (l'ombra diventa sommersa e la bottega diventa economia).
3-13. Grande S con dentro 1TE, $E=mc^2$ = *Einsteins Relativitätsformel* (eins TE in S Relativitätsformel).
3-25. PROJEK = *Unfertiges Projekt* (gli manca la t finale, quindi non pronto)
3-31. TTIRHCS (con R C e S scritti però alla rovescia) = *Rückschritt*.
4-02. REISE ripetuto tre volte uno sotto l'altro = *Reisegruppe.*
4-05. FÄLER FELAR = *Ein Fehler nach dem anderen.*
4-08. A sinistra M M ripetuto 4 volte uno sopra l'altro, a destra SPIELE. *Machtspiele*. (M acht Spiele).
4-17 e copertina. LAUF al centro circondato da sei cifre seguite dal simbolo dell'euro. *Geldumlauf* (Geld um LAUF).
4-27. FA IT = *Favorit* (FA vor IT).
4-31. gLu=ik = *Linguistik* (L in gu ist ik).

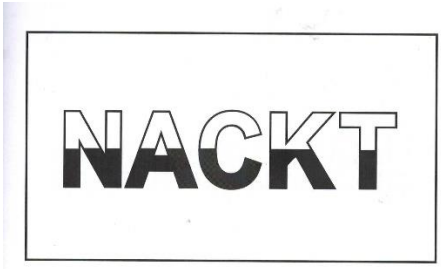
Nella raccolta successiva citata si trovano ulteriori esempi come i due seguenti.

134. 319€L=E = *Preisliste*.
176. Scritta LEID in caratteri maiuscoli di cui però è visibile solo la metà inferiore. = *geteiltes Leid ist halbes Leid*. (Questo non è nuovo, in quanto era già presente

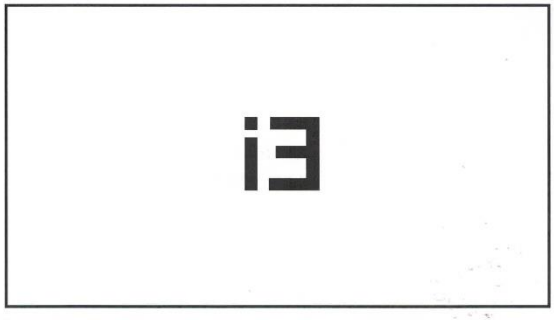
come 1.10; però qui è presentato nella maniera corretta, mentre nel primo caso la parola LEID era mostrata per intero e neanche con l'aiuto del lungo suggerimento (********* LEID *** ****** ****) sarebbe stato possibile trovare la soluzione.

Si può dire che si tratta in generale di giochi molto semplici che si avvalgono spesso della frequenza di parole composte nel lessico tedesco. In molti casi basta inserire opportunamente fra le due parti di parola indicate l'avverbio corrispondente alla posizione all'interno della cornice o alla posizione relativa dei due termini. Questo compito, già piuttosto facile, viene reso di immediata comprensione in queste edizioni con i suggerimenti; questi aiutano spesso più del necessario, dato che riportano tutta la soluzione, compresi gli eventuali spazi fra le parole che la compongono, con solo la parte da aggiungere segnata con asterischi. Già la semplice informazione sulle posizioni esatte in cui si ritrovano tutte le lettere presenti nella figura elimina subito molte proposte alternative per la soluzione. L'esempio mostrato nella figura precedente risulta così uno dei più originali e difficili.

Un’altra questione che ci può interessare è quanto di questi giochi rimane trasferibile al passaggio da una lingua a un’altra. La cosa dipende dalle lingue e dagli esempi specifici. Un esempio è *Wind* in tedesco che corrisponde all’inglese *wind*; ebbene si potrebbero elencare una dozzina di giochi nelle lingue tedesca e inglese che, sotto vari nomi, presentano una grande lettera D con una piccola W al suo interno (anche qui, N. 1-03). Ovviamente, si tratta di un’eccezione. Più frequente è il caso in cui il gioco è trasferibile semplicemente traducendo la parola coinvolta, come per esempio nella figura seguente (3-23) che potrebbe portare semplicemente all’italiano *seminudo* sostituendo *nackt* con *nudo* nella figura. Invece altri risultano proprio intraducibili come l’esempio nell’ultima figura (2-29) perché il nostro uovo al tegamino non ha niente a che vedere con gli specchi di *Spiegelei*.



****NACKT



*******EI

5. Giochi in lingua francese

5.1. Premessa

Il caso della lingua francese e della Francia ha caratteristiche proprie che semplificano il compito dal punto di vista linguistico e geografico; in particolare risulta possibile limitarsi a considerare il francese usato come prima lingua nel territorio francese metropolitano. La situazione era diversa nell'Ottocento quando il francese era la seconda lingua più utilizzata, e non solo in Europa, tanto che numerose pubblicazioni francesi avevano larga diffusione anche all'estero. Gli stessi rebus ebbero per un certo tempo in Francia il principale centro mondiale.

Può darsi che non sia riuscito a documentarmi bene sulla situazione presente, ma quanto ho trovato è di natura poco coerente e, più che altro, basato spesso sulla riproposta di produzioni che furono apprezzate molti decenni addietro. In particolare non sono state trovate raccolte recenti di *rébus typographiques* che sarebbero state più direttamente comparabili con quanto esaminato nelle altre lingue.

In questa sezione si esaminano cinque casi più o meno recenti, ma due di questi sono recenti solo come rievocazioni di esempi vecchi. Di proposte veramente recenti si trovano in Francia solo i rebus "letterari" di Philippe Honoré (che saranno discussi), a parte un'abbastanza fiorente produzione di rebus per gli scolari, comune peraltro a molti paesi del mondo, e anche di questi se ne vedrà alla fine un esempio francese.

Che nelle parole francesi si trova spesso una grande differenza fra grafia e pronuncia è noto a tutti; a noi interessa una conseguenza nel settore enigmistico, tale che i compositori francesi di rebus ed enigmi vari si basano più spesso sull'analogia della pronuncia piuttosto che su quella della scrittura. Partendo dall'enigmistica italiana, la cosa sorprende e si presenta tutt'altro che soddisfacente, ma una volta che ci si familiarizza l'accorgimento risulta accettabile e si può riconoscerne l'utilità, o addirittura la necessità, in quella data condizione.

5.2. Rebus dell'Ottocento dalla Francia

Il libro che dobbiamo esaminare ha precisamente il titolo che si cercava, *Rébus*[1]. L'edizione che ho considerato è stata pubblicata a Parigi dalle *Editions Horay* nel 2003, stampata a gennaio 2004, e queste sono date recenti quanto basta. Ho potuto poi controllare che nel copyright si indica il 1964 per la prima edizione. Questa sorpresa negativa dell'arretramento della data, che qui in ogni caso ne diminuisce considerevolmente l'interesse, è poca cosa rispetto all'altra delusione, sempre sugli anni, che riguarda la vera data di composizione dei rebus presentati.

Il responsabile della selezione riprodotta nel libro, Roland Topor, ha infatti compilato "solo" una raccolta di 87 rebus ottocenteschi tratti da varie riviste, senza nemmeno indicare le fonti, e senza una riga di commento; eppure Roland Topor (Parigi 1938-1997) è stato un personaggio di grande cultura letteraria e artistica[2] e i suoi commenti sarebbero stati certamente illuminanti. La rassegna dei rebus è invece preceduta da quattro paginette di introduzione di Max Favalelli. Così stando le cose, perdono immediatamente valore diversi particolari che altrimenti sarebbero stati gradevoli come il formato quadrato di 16x16 cm con ogni rebus riprodotto a tutta pagina e le soluzioni "astutamente" presentate in due blocchetti di pagine minuscole inseriti a parte all'interno della copertina.

Più di altre volte mi posso permettere qui di non impegnarmi in una valutazione del valore enigmistico di queste composizioni, perché appartengono a un genere ripetutamente descritto e commentato nei libri e negli articoli specialistici, e non rientrano affatto nel periodo che qui interessa. Ne cito intanto alcuni per i quali mi rimane più facile descrivere il disegno.

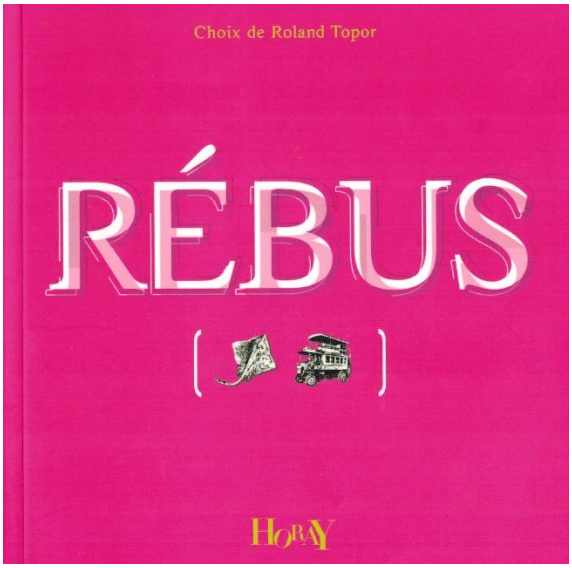
N. 28. Un mappamondo con in cima la parola TOUT stampata usando caratteri diversi. Soluzione: *Tout est inégal sur la terre*.

N. 34. Una grande lettera E disegnata usando una accanto all'altra 24 lune piene (per la precisione 17 più piccole e 7 un po' più grandi): *(Une E faite de lunes)*. Soluzione: *Un effet de lune.* Probabilmente per indicare in genere uno degli effetti dei

[1] R. Topor, *Rébus*. Paris 2003.

[2] https://it.wikipedia.org/wiki/Roland_Topor

cicli lunari sull'uomo, ma forse con un richiamo al quadro *Le Sommeil d'Endymion* al Louvre[3].



N. 48. Fra due planisferi (uno con le Americhe, l'altro con Europa, Asia e Africa) c'è una testa di elefante con la proboscide evidenziata. Soluzione: *Une moitié du monde trompe l'autre moitié.* Il che non sembrerebbe nemmeno così lontano nel tempo.

N. 58. Una scacchiera con sopra una posizione con quattro alfieri, un cavallo, un pedone, e una torre, tutti a testa in giù. (L'alfiere in francese è un matto, o *fou*; in altre lingue non si troverebbe una soluzione.) Soluzione: *Il n'y a pas que les fous qui aient la tête à l'envers*.

Una presentazione di questo libro a firma Vincenzo Carpani era apparsa anche nel *Leonardo*[4]. Avrei potuto leggerla, o rileggerla meglio, in modo da evitare un nuovo esame dello stesso materiale; sarebbe bastato l'inizio: "Non inganni il suddetto anno di pubblicazione del 1964". Rimane tuttavia qualcosa di valido anche oggi: questi semplici disegni in bianco e nero sono spesso di una delicatezza e di una precisione che

[3] https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Girodet_-_Sommeil_Endymion.jpg
[4] V. Carpani, *il Leonardo*, Anno V N. 3 (1993) 2.

oggi sarebbe impensabile. Solo sfogliare queste pagine è già un'occupazione piacevole; un apprezzamento per questa qualità grafica era già presente del resto sia nell'introduzione di Favalelli che nella presentazione del *Leonardo*.

Così stando le cose, mi sembra di dover concludere la descrizione aggiungendo qualche altro esempio, se non altro per mostrare le illustrazioni relative.

44 45

44. Dans certains villages on redoute encore les esprits et les fantômes comme avant quatre-vingt-neuf.
45. Que de coq-à-l'âne dans la conversation des hommes distraits!

56 57

56. Nul n'est content de son état. *57. L'amour fait danser les* ânes.

5.3. Rebus da collezione, da Marsiglia

I tre libri presi qui in esame corrispondono in realtà a una serie di cataloghi che hanno accompagnato una mostra tenuta al *Mucem* (*Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée*) di Marsiglia[1]; la pubblicazione di questi piccoli cataloghi è stata realizzata in collaborazione dal museo marsigliese, dove gli oggetti sono conservati, e dalle edizioni *Actes Sud* di Arles. I tre cataloghi hanno formato diverso. Uno, l'unico in edizione rilegata, è più completo, avendo 80 pagine, il doppio degli altri due[2]; il suo formato quadrato di 15x15 cm permette la presentazione, oltre che in qualche caso di un rebus per pagina, di due rebus in una stessa pagina, con l'ulteriore vantaggio di poterli mostrare, a seconda del loro formato originale uno sopra l'altro oppure uno accanto all'altro, per un totale di 111 rebus.

Gli altri due cataloghi hanno le stesse dimensioni e lo stesso numero di 40 pagine, ma sono orientati in senso opposto. Quello con la normale orientazione verticale (15x10,5 cm) contiene 32 rebus con figure a tutta pagina[3]. L'altro libro della serie è di formato orizzontale, 10,5x15 cm[4]; l'insolito formato di questo libretto è giustificato dall'intenzione di presentare a tutta pagina altre 32 figure stampate all'origine in quel medesimo formato orizzontale.

Ho potuto verificare che tutti i rebus presentati nel secondo e nel terzo catalogo – diversi fra loro, come presumibile anche per il diverso formato delle due selezioni – sono presenti anche nel primo, quello quadrato. Evidentemente, scegliendo dalla raccolta del primo libro alcuni rebus di formato verticale si è composto il catalogo ridotto corrispondente, e similmente per l'altro libretto con una selezione da quelli di formato orizzontale. I rebus sono riprodotti in due dimensioni diverse, più grandi nei due libretti più piccoli (che hanno sempre una figura per pagina) e nei casi in cui anche nel libro quadrato si ha un rebus per

---

[1] http://www.mucem.org/media/309

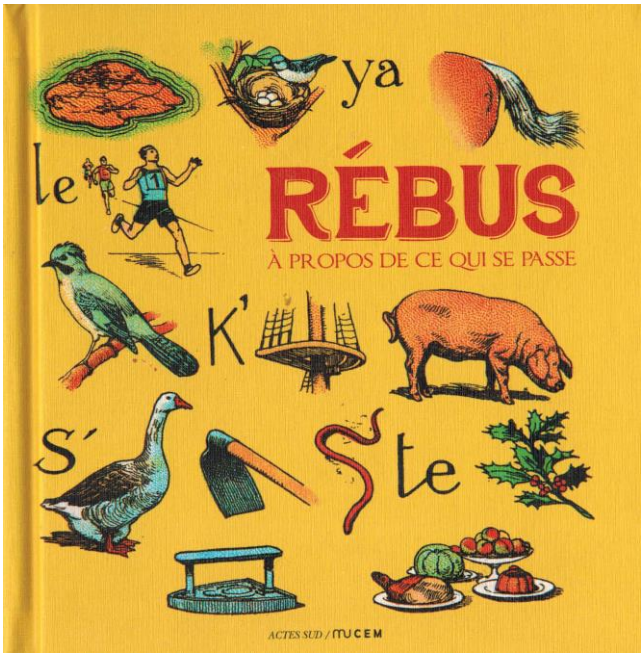
[2] Collectif, *Rébus à propos de ce qui se passe*. Arles 2016. ISBN: 978-2330069193.

[3] I. Marquette. *Rebus. A propos de ce qui se passe*. Arles 2017. ISBN: 978-2330069179.

[4] *Rébus. A propos de ce qui se*. Arles 2016. ISBN: 978-2330069186.

pagina; quando in una sola pagina sono riprodotti insieme due rebus, verticali od orizzontali, le loro dimensioni sono ridotte del 20%.

Questi tre libri hanno tutti la stessa sintetica presentazione di Isabelle Marquette, conservatrice nel *Mucem*, contenuta in tre paginette iniziali, e un brevissimo commento finale con altre utili notizie. Il libro quadrato ha in più un'introduzione di due pagine di Barbara Cassin. In ogni caso, il testo che si può leggere a corredo delle illustrazioni risulta veramente il minimo indispensabile e qualche informazione in più sarebbe stata utile. In breve, nel museo *Mucem* di Marsiglia è conservata una ricchissima collezione di queste cartine pubblicitarie, una delle più ricche del mondo con i suoi "più di 48.800" pezzi, di cui circa 40.000 acquisiti da un'unica collezione privata; fra questi la percentuale contenente rebus è relativamente piccola, attorno a 1%, ma si tratta pur sempre di una quantità insolitamente elevata di testimonianze rebussistiche di quell'epoca, accanto a quelle più volte studiate e riprodotte che si trovano documentate nei vari periodici degli stessi anni.



Questi esemplari sono delle cartine illustrate, solitamente di 11x15 cm, che furono prodotte inizialmente da diversi editori, per lo più parigini. Venivano trovate dall'acquirente all'apertura della confezione di

diversi prodotti come cioccolatini di varie ditte, estratti per brodo Liebig, caffè, e simili generi specialmente fra quelli che trovavano solo allora una larga diffusione. In più casi si trattava proprio del lancio di un nuovo prodotto.

Nei cataloghi in esame si segnala che il periodo di produzione ebbe inizio negli anni 1860 e fu poi caratterizzato da una successiva lenta diminuzione nei primi anni del Novecento fino a sparire dopo il 1914. Un tipico aspetto di queste cartine è la produzione di serie con figure simili; in questa maniera si contava di stimolare l'acquirente a continuare con gli acquisti successivi del medesimo prodotto, e senza cambiare fornitore. Le immagini presenti insieme al nome del produttore avevano sempre un carattere ludico ed educativo, rivolto sia ai ragazzi che agli adulti.

Una parte di queste serie si basava su rebus, cosa che aggiungeva un interesse in più per la ricerca della soluzione. In realtà, in questi casi non era possibile, come d'abitudine nei periodici, rinviare la soluzione al numero successivo, ma gli editori si ingegnavano di stampare la soluzione sulla cartina medesima, solitamente in caratteri minuscoli e nascosta in posizioni impensabili. Se uno volesse oggi, come allora, trovare e leggere queste soluzioni, l'impegno sarebbe vano perché per aggiungere interesse alla selezione la curatrice si è preoccupata di cancellare tutte le tracce di soluzioni rintracciabili all'origine; per fortuna esistono alla fine di questi libri una o due paginette (quattro per il libro quadrato) con le soluzioni.

Grazie a questi cataloghi abbiamo la possibilità di aggiungere qualche notizia alle informazioni che sul tema si trovano nel libro di Franco Bosio[5]; possiamo cominciare con qualche osservazione generale sul catalogo quadrato, prima di considerare gli altri due. A prima vista questi rebus hanno tutti le note caratteristiche dei rebus ottocenteschi, con molte figurine e poche lettere che si susseguono su più righi, come se fosse una scrittura cifrata da leggere comunque scorrendo dall'alto a sinistra fino al margine basso a destra. Mentre i rebus dei periodici erano spesso realizzati in bianco e nero, qui si ha un uso generalizzato della cromolitografia, il che rende particolarmente attraenti molte di queste figure. Una prima idea si ricava già dalla vista della copertina, che va tuttavia completata per una corretta lettura perché contiene due rebus uniti, ma incompleti.

[5] F. Bosio, *Il libro dei rebus*. Milano 1993, pp. 224-226.

(Da P. 34 alto) Dopo il corridore della copertina il rigo del rebus prosegue con il disegno di orme sul terreno e la scritta "qui", e nel terzo rigo in basso un collo, una lettera t e delle uova. Isola (île=Il), nido (nid=n'y), ya=y a, coda (queue=que), le=le, premier=premier, pas=pas, qui=qui, cou=coû, t=t, oeufs=e. Soluzione: *Il n'y a que le premier pas qui coûte.*

(Da P. 26 alto e P. 10 del libro orizzontale). Nel rebus dei tre ultimi righi si deve sostituire l'uccello all'inizio con un'isola e le lettere "fo". Si può anche confrontare con la copertina del libro orizzontale, dove il rebus è pure riprodotto in parte. A quella seconda figura si deve aggiungere quanto segue, isola (île=Il), aggiunto fo (=faut), aggiunto K (qu'), coffa (hune=une), maiale (porc=por), aggiunto te (=te), aggiunto S (=s), oca (oie=oit), zappa (houe=ou), aggiunto verme (verm=ver), aggiunto te (=te), agrifoglio (houx=ou), ferro (fer=fer), pietanze (mets=mée). Soluzione: *Il faut qu'une porte soit ouverte ou fermée.*

Guardando i singoli casi si può notare che, all'interno della medesima categoria per così dire ottocentesca già ricordata, ne esistono di tipo diverso. Dal punto di vista estetico risultano particolarmente attraenti, proprio grazie alla cromolitografia, i casi in cui il rebus è inserito in un riquadro piuttosto piccolo, o in una fascia in basso, ai margini di una scena completa, finemente disegnata e colorata. Un altro tipo, presente con pochi esemplari, è quello in cui si ha in realtà un testo scritto su più righi con intere frasi in cui poche figurine sono inserite a sostituire singole parole; ovviamente, in questo modo si possono raggiungere, sia pure nelle dimensioni ridotte della cartina, lunghe frasi come le seguenti.

P. 57 alto - *Ce bateau qui rentre au port est chargé de paquets contenant du cacao que les Mexicains envoient à Neuchâtel (Suisse) pour faire du chocolat Suchard.*

P. 57 basso - *A l'époque de Louis XV, tous les hommes de la Cour avaient des boîtes remplies de pièces. Celles que l'on fabrique chez Suchard aujourd'hui sont bien meilleures.*

Di particolare interesse fra questi rebus di *Suchard* ce ne sono alcuni (come i quattro P. 58-59, riprodotti nella figura successiva) in cui il testo della frase è presentato, intervallato dalle medesime figurine, su tre righi con francese in cima, tedesco in mezzo e inglese in basso: evidentemente quei cioccolatini di Parigi venivano destinati anche largamente all'esportazione. Accanto ai casi evidenti di rebus così esplicitamente pubblicitari ce ne sono altri, e sono in effetti la maggioranza, in cui il soggetto del rebus è un proverbio o un detto popolare, mentre la ditta è

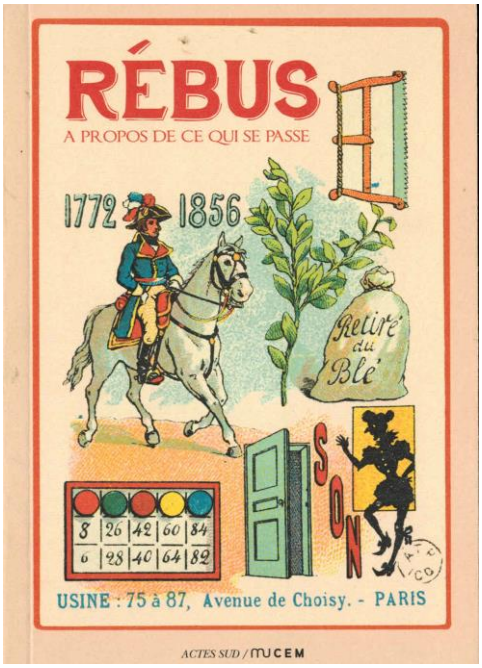
presente solo con nome ed eventualmente indirizzo. Esistono addirittura rebus diversi con la stessa soluzione, come il sesto degli esempi seguenti.

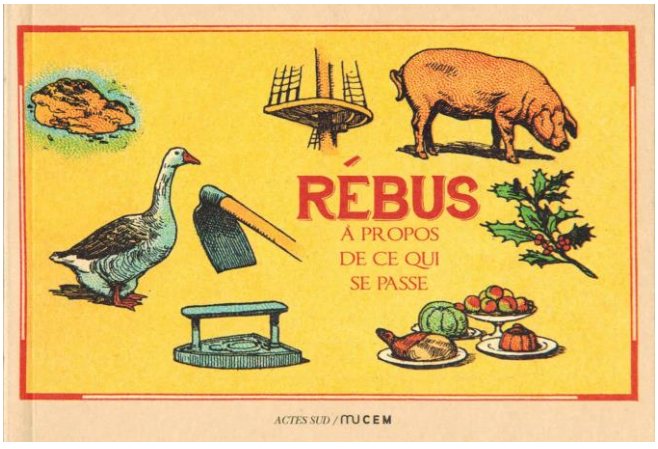
ESEMPI

P. 15 destra - *L'occasion fait le larron.*
P. 21 sinistra - *Aide-toi, le ciel t'aidera.*
P. 26 basso - *Il faut battre le fer pendant qu'il est chaud.*
P. 48 alto - *Fardeau est léger sur épaule d'autrui.*
P. 48 basso - *Cheval mal nourri ne va pas loin.*
P. 51 destra e P. 69 - *On a souvent besoin d'un plus petit que soi.*
P. 61 - *Quand le chat n'y est pas, les souris dansent.*
P. 62 alto - *Bien parler n'est rien sans faire bien.*
P. 72 destra - *La parole est d'argent, le silence est d'or.*

Per vedere qualche esempio più da vicino si può passare all'esame dei due cataloghi con selezioni ridotte. Il catalogo verticale inizia con ben quattordici rebus di *Chocolat Lombard*; hanno tutti in cima il nome della ditta e in basso l'indirizzo parigino della fabbrica, *75 à 87, Ávenue de Choisy*. Sono tutti costituiti da un insieme di figurine e lettere impostati su tre e a volte quattro righi. Seguono due rebus abbastanza simili senza nome del fornitore e quindi un'altra serie di dodici rebus – due riprodotti anche nelle copertine – di *Le Chocolat du Planteur*; una parte di questi ha una struttura diversa con il rebus inserito in un riquadro in alto con l'intenzione di servire da titolo o da illustrazione per la figura di una scena a tutta pagina. Gli esempi finiscono con tre rebus di negozi di Orleans e uno finale con indicazione *Á la Place du Havre*. Vediamo un esempio, presente in gran parte anche sulla copertina.

P. 10. Nella copertina, da aggiungere in alto il nome della ditta, *Chocolat Lombard*, e, in alto all'inizio del rebus, una cartina della Corsica in orizzontale con scritto *Corse* e un naso. Corse (île=Il), nez=n'est, scie=si, generale barone Jean-Martin Petit (Petit=petit), bois=buis, crusca (son=son), cinquina (quine=qui ne), porte=porte, S O N=son, ombre=ombre. Soluzione: *Il n'est si petit buisson qui ne porte son ombre*.





Diamo infine un’occhiata all’ultimo libretto fra quelli in esame. La selezione esposta qui si basa su più gruppi di tipo diverso. Inizialmente si trova una dozzina di rebus che occupano tutto lo spazio disponibile, con le tipiche figurine e lettere allineate su due o raramente tre righi. Possiamo esaminare un esempio.

P. 9. Rigo sopra: panorama di mare (eau=au), dente (dent=dan), ghiandaia (geai=ger), ON (on); rigo sotto: cono (cône=con), naso (nez=nais), fusto di latte (lait=les) braccio (bras=bra), VE (=ves). Soluzione: *Au danger, on connait les braves*.

Seguono alcune carte di pubblicità *A la Ménagère* con due scenette disegnate e un rebus su una striscia in basso con l'adagio corrispondente, come nell'esempio che segue.

P. 20. Faro (phare=far), nota do (do=deau), ala (aile=est) ÉG/É (l'ége sur l'é=léger sur l'é); polo segnato su mappamondo (pôle=paule), nota do (do=d'au), scrofa (truie=trui). Soluzione: *Fardeau est léger sur épaule d'autrui*. La scenetta sinistra mostra un signore con bastone, cilindro in testa e sigaro in bocca che incarica un facchino di trasportare un baule; a destra il momento successivo in cui il signore avanza roteando il bastone, seguito dal facchino col baule in spalla.

Nella maggior parte degli esempi successivi, sino alla fine, il rebus è presentato in una cornice che occupa una piccola parte della scena che corrisponde alla soluzione del rebus. Si può considerare l'esempio seguente.

P. 35. Rigo sopra: uomo con scritta ON e grosso soldo in mano (ON a sou= On a sou), volto che soffia aria dalla bocca (vent=vent)), mendicante (besoin=besoin); rigo sotto: d'1 (d'un=d'un), plus in caratteri minuscoli (plus petit=plus petit), coda di cavallo (queue=que), s=s; oca (oie=oi). Soluzione: *On a souvent besoin d'un plus petit que soi.* Nella figura principale si vede un signore molto alto con un giovane lustrascarpe inginocchiato ai suoi piedi e dietro un facchino con un grosso carico.

Nella rassegna dei rebus francesi non ne ho trovati molti che fossero insieme recenti e di notevole interesse tecnico. Il fatto stesso che in Francia si facciano mostre per riesumare oggetti da tempo dimenticati da tutti può forse indicare la scarsità di valide alternative recenti. Tuttavia, gli esemplari presentati nel museo *Mucem* di Marsiglia in occasione della mostra fanno parte di una collezione davvero straordinaria.

In particolare tutti questi rebus, come del resto le più numerose cartine delle stesse dimensioni usate dai produttori di vari articoli di consumo familiare, soprattutto per farsi pubblicità, non erano certo stampate per i posteri e sono stati molto rari anche i collezionisti che le hanno conservate; perciò è già piuttosto sorprendente il fatto che di questi esemplari se ne sia conservato un certo numero. Insieme, permettono di aprire una finestra sul mondo parigino, e non solo, di fine Ottocento, nella sua quotidianità, anche grazie alle piacevoli illustrazioni realizzate

in cromolitografia. A riprova aggiungo, come esempi illustrativi, gli ultimi sei rebus presenti nel libro quadrato.

72 – 73

72A. Un bon tiens vaux mieux que deux tu l'auras.
72B. La parole est d'argent, le silence est d'or.
73A. Charlatan.
73B. Déjeuner.

74 75

74. Je cours après mon chien depuis deux jours, où est-il ?
75. On m'a volè mon portefeuille, où est-il ?

5.4. Bronzi da Parigi[1]

Ovviamente, visto che è apparso su *il Leonardo*, anche questo contributo parlerà di rebus, benché non siano evidenziati nel titolo, che ne indica solo la provenienza e l'insolito materiale. Gran parte dell'interesse di questi rebus sta proprio nella maniera in cui furono presentati; se si esaminassero al di fuori del contesto di origine non sarebbe probabilmente il caso di soffermarcisi.

Per me la circostanza più curiosa, e insolita, è che mi trovo a descrivere oggetti che non ho mai visto; ciò che ho potuto esaminare finora non sono infatti gli oggetti artistici in questione, realizzati a Parigi, con un rebus sulla superficie, ma una loro riproduzione in un libro uscito nel 1994 nella stessa città[2]. Di tali oggetti avrei almeno desiderato di poter esaminare alcune fotografie a colori: invece nel libro si trovano solo immagini in bianco nero, riprodotte da pitture all'acquerello di Pascale Laurent.

Li-noeud veau-train
Line Vautrin

Per completare il quadro si deve solo aggiungere il nome dell'artista che originariamente disegnò questi oggetti e li mise in commercio in piccola serie, Line Vautrin. Della medesima artista viene citato un libro

[1] F. Pratesi, *Il Leonardo*, 8 N. 1 (1996) 4-5.
[2] L. Vautrin, *Rébus*. Paris 1994.

del 1992 che descrive, sotto il titolo indicativo di *Bijoux et objets*, la sua produzione. Può darsi che qualche lettore conosca benissimo l'uno o l'altro degli artisti citati e la sua produzione. La mia conoscenza si limita al libro citato prima, che mi è capitato fra le mani quasi per caso.

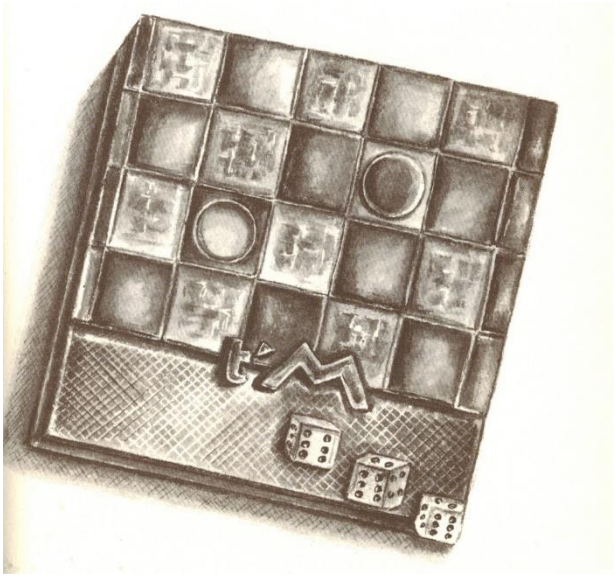
SAIS TU QUE mets S-poires s'envolent verre Toi
Sais-tu que mes espoirs s'envolent vers toi?

Mi sembra però utile descriverlo, perché potrebbe interessare gli storici e i collezionisti. Non capita molte volte infatti di poter associare alla recensione di un libro la segnalazione di un breve studio erudito, quella di rebus dipinti all'acquerello, nonché l'indicazione per il collezionista di numerosi oggetti "semipreziosi" da ricercare. Da notare che questi passaggi multipli coinvolgono anche il tempo: il libro è recente, ma la realizzazione degli oggetti si estende fra gli anni Quaranta e gli anni Sessanta. Iniziamo allora con la descrizione del libro.

L'editore è *Le promeneur,* copyright *Editions Gallimard,* 1994. Il formato è piccolo, 16x12 cm, Il prezzo di 60 franchi francesi, se le tasche e il cambio lo consentono, può essere considerato equo.

Il libro fa parte di una collana, *Le Cabinet des lettrés*, dove viene a trovarsi fra le *Vies des musiciens* di Evrard Titon du Tiliet e la *Vie de Molière* di Voltaire. Insomma una compagnia di tutto rispetto. Conforme a tutto ciò è la prefazione erudita di Patrick Mauriès, dal titolo

Jocoseria che si estende per una decina di pagine, riportando fra l'altro diverse citazioni dal trattato in due volumi di J.C. Margolin e J.Céard, *Rébus de la Renaissance*, ben noto e di fondamentale importanza per il soggetto. Cinque pagine sono successivamente dedicate alla descrizione degli oggetti. Le pagine successive arriverebbero a 120, ma non sono numerate, essendo considerate evidentemente tavole fuori testo.

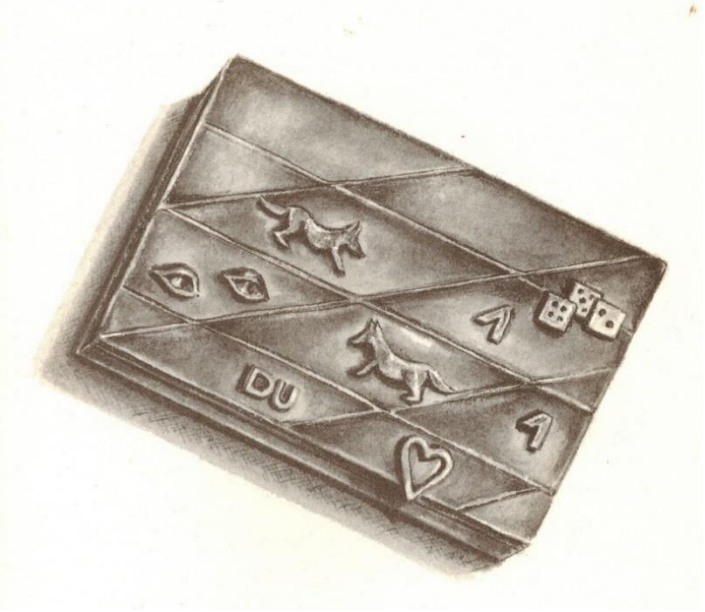


Jeu T'M beau coup
Je t'aime beaucoup

Ad apertura di libro, sulla pagina di destra si ha la riproduzione dell'oggetto e su quella di sinistra il suo numero d'ordine seguito dalla trascrizione e dalla soluzione del rebus. Fa eccezione la serie finale di 21 medaglie che si vengono ad aggiungere ai precedenti 34 oggetti singoli; realizzate in bronzo dorato, corrispondono agli *arrondissements* di Parigi, così raggruppate: 5 nella tavola 35 e 4 nelle quattro successive fino alla 39 compresa.

Quando abitai qualche mese nel "20.e arrondissement", sapevo che era l'ultimo; nessuno mi aveva detto che ne esisteva un 21°, nemmeno come riferimento idiomatico. Ora vengo a sapere che per le coppie irregolari si usa parlare di matrimoni celebrati e registrati nel 21° (appunto inesistente) quartiere. Qualche dettaglio che non coincide con i

confini o con le caratteristiche attuali degli stessi *arrondissements* si spiega con la data di ideazione, attorno al 1950, di queste medaglie.



Loup-un dés yeux loup-un DU cœur
Loin des yeux, loin du cœur

L'oie ZI-VE-té haie la mer deux toux L'haie vis
L'oisiveté est la mère de tous les vices

Per quanto riguarda gli altri oggetti, si tratta per lo più di piccole scatole metalliche a forma di parallelepipedo, o cilindriche. Accanto a

portacipria e portapillole e altri piccoli contenitori, si trovano anche fermacarte, posacenere e portasigarette. Il materiale di base corrisponde per lo più a fusioni in bronzo; raramente vengono usati altri materiali come il vetro tagliato. Particolare attenzione è rivolta alla finitura della superficie, dorata o, meno frequentemente, argentata o decorata con smalti.

Haie-deux toits le ciel T-deux-rats
Aide-toi le ciel t'aidera

In attesa che qualcuno più documentato di me possa mostrare alcuni pezzi veri, o almeno gli acquerelli colorati, dobbiamo per ora accontentarci delle riproduzioni in bianco e nero qui presenti, scelte dal libro suddetto.

Certamente questi oggetti dovevano essere di qualità fuori dell'ordinario per manufatti del genere. Tuttavia, se si ritrovassero, è probabile che sentiremmo questi oggetti piuttosto datati, lontani dal gusto di oggi. Se poi si cercasse una validità intrinseca, ovvero un contenuto enigmistico di livello elevato, mi sembra che avremmo sbagliato selezione. Qualche dubbio può sussistere sugli oggetti, ma appare certo che i relativi rebus sono di tipo tradizionale, si potrebbe dire ottocentesco.

Il tema è quasi invariabilmente di tipo sentimentale, espresso da inviti, adagi o auguri, e la tecnica appare piuttosto primitiva. Ma è anche

vero che non sono frequenti gli oggetti artistici, o artigianali (se qualcuno preferisce), che siano contraddistinti da rebus. In questi casi, la decorazione del singolo oggetto per mezzo del rebus va considerata parte essenziale della sua realizzazione. L'interesse risulta inoltre accresciuto dal fatto che non siamo di fronte a un unico oggetto del genere ma a un'intera serie, pensata e realizzata da una stessa artista nel corso di una ventina d'anni[3].

[3] Da quando fu pubblicato questo studio, sono stati fatti notevoli progressi da Federico Mussano, che ha anche contattato la figlia dell'artista e pubblicato diversi articoli su questa produzione: qualche riferimento in merito si trova anche nella precedente rassegna degli articoli del *Leonardo* sui rebus stranieri.

5.5. Rebus letterari da Parigi

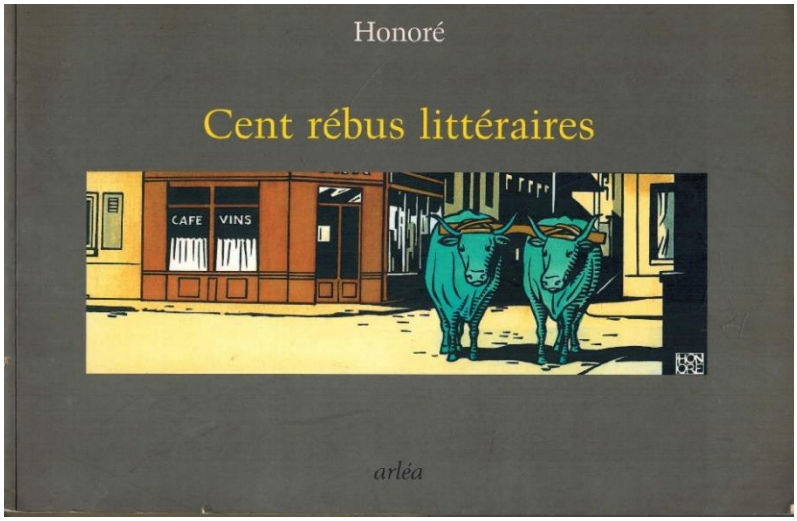
I rebus che si esaminano qui hanno delle caratteristiche uniche nel panorama dei rebus francesi, a cominciare dal fatto che sono definiti *littéraires*, per la semplice ragione che la loro soluzione è sistematicamente il nome proprio di un autore o di un'opera letteraria o del suo protagonista, più o meno famosi. L'autore è Philippe Honorè (1941-2015), noto disegnatore che trovò la morte nella strage di *Charlie Hebdo*[1].

Questa tragica circostanza amplia certamente la nostra partecipazione quando oggi osserviamo i suoi numerosi rebus, che in origine apparvero sulla rivista mensile *Lire*, uno in ogni numero. Non deve essere facile ricostruire la sua produzione completa, ma per fortuna abbiamo a disposizione due raccolte, ognuna di cento rebus, curate dalla casa editrice parigina *Arléa*. Per il primo volume[2], la stessa casa editrice ha preparato anche la pubblicazione di una versione di quattro blocchi di 25 rebus messi in vendita separatamente, con i singoli rebus utilizzabili pure come cartoline postali[3]. Questa prima produzione editoriale non è

[1] https://fr.wikipedia.org/wiki/Philippe_Honoré
[2] Ph. Honoré, *Cent rébus littéraires*. Paris 2002.
[3] *Vingt-Cinq Rébus littéraires en cartes postales, tome I, II, III, IV*. Paris 2004.

sfuggita a Franco Diotallevi che ne dette notizia sul *Leonardo*[4]. In seguito, "*après le succès*" del volume indicato, la medesima casa editrice ha pubblicato una seconda raccolta con cento "nuovi" rebus letterari[5]. I rebus contenuti nei due volumi sono stati commentati in una rapida rassegna dei rebus stranieri da Federico Mussano, che ha anche analizzato una mezza dozzina di esempi[6].

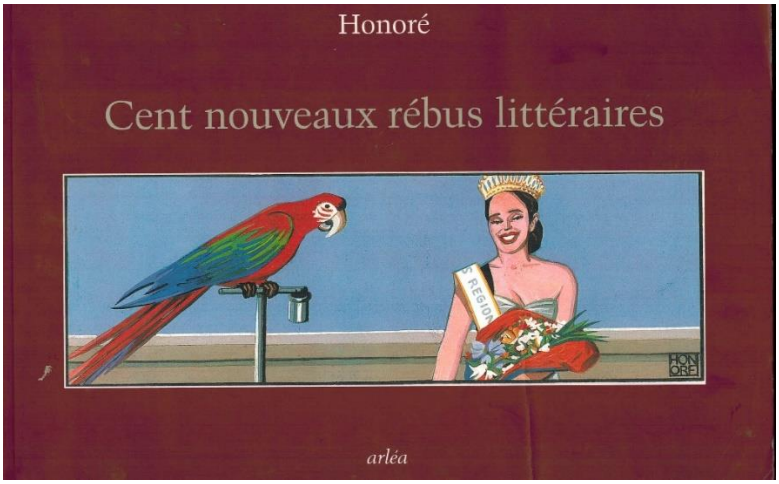
I due volumi in esame sono molto simili, oblunghi di 18x28 cm con al centro della pagina la figura del rebus, tipicamente di 6,5x20 cm, e solo la soluzione sul verso; quindi cento rebus su duecento pagine.



Purtroppo di questi cento rebus iniziali e dei cento "nuovi" non abbiamo nessuna indicazione sullo specifico numero di *Lire* da cui sono stati riprodotti, nemmeno l'anno di pubblicazione, salvo l'indicazione generica che quelli del primo volume erano usciti dal 1983 al 2001. Nel secondo volume le pagine sono numerate, mentre le duecento pagine del primo volume sono sprovviste di qualsiasi numerazione (come già

[4] (F. Diotallevi), *Leonardo*. Anno III n. 3 (2006) 16.
[5] Ph. Honoré, *Cent nouveaux rébus littéraires : Avec leur question-devinette et leur solution*. Paris 2006.
[6] F. Mussano in: A. Sbrilli, A. De Pirro (a cura di) *Ah, che rebus!* Milano 2011, pp. 125-127.

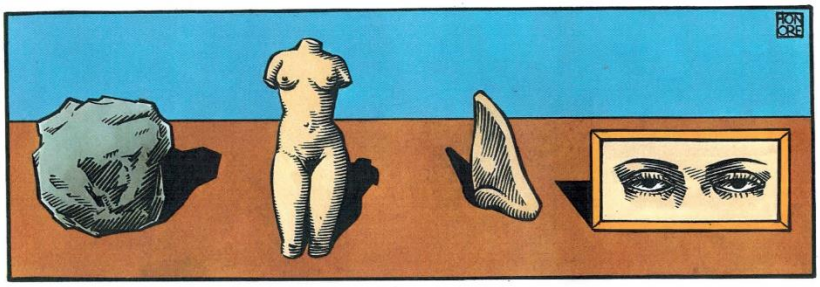
segnalato anche da Franco Diotallevi), il che fra l'altro rende complicato il compito di citare qualche esempio, tanto che li sceglierò soprattutto dal secondo volume.



Forse il primo e più importante fra i caratteri peculiari di questa produzione è l'aspetto grafico, non per nulla Philippe Honoré era professionalmente attivo proprio in quel settore. Non è tuttavia immediato riconoscere una stessa mano in queste belle figure perché vengono utilizzate molte tecniche diverse (e anche per questo sarebbe stato utile poter "leggere" questi elementi potendone seguire la successione temporale). Questo notevole aspetto estetico non è sfuggito all'editore nella brevissima presentazione al secondo volume: *Quant à la manière d'Honoré, si variée, qui va du pastel au collage en passant par le dessin ou la gouache, elle ajoute à l'excitation du jeu un vrai bonheur esthétique.*

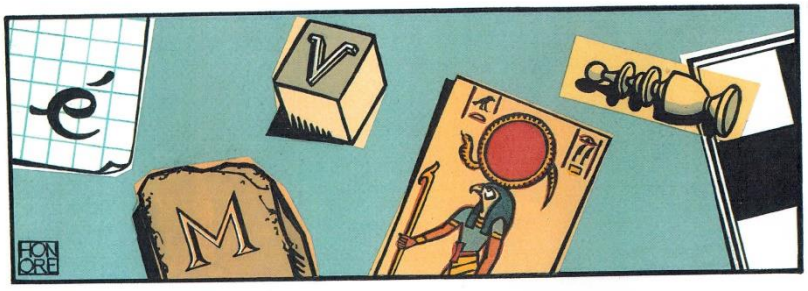
Una volta che si è riconosciuta l'indubbia validità grafica e accettate le variazioni nella tecnica utilizzata si può sottoporre queste illustrazioni a un secondo esame di merito introducendo dopo l'analisi estetica quella puramente enigmistica. Allora queste figure si lasciano principalmente dividere in due gruppi. Il primo gruppo è di gran lunga il più numeroso e comprende figure in cui il disegnatore riesce tutt'al più a "mascherare" il carattere tradizionale dei vecchi rebus francesi: oltre alle tradizionali serie di figurine, su un solo rigo, eventualmente con poche lettere intercalate, qui compaiono piuttosto spesso gli elementi singoli ancora ben separati e in successione, ma disposti in una maniera volutamente disordinata: si procede sempre nella "lettura" da sinistra

verso destra, ma i singoli elementi sono presentati con tagli, rotazioni, spostamenti in verticale, tali che a prima vista risulta meno evidente il carattere seriale della presentazione. Di questo primo gruppo riproduco di seguito dal primo volume due esempi, rappresentativi delle due versioni indicate



Son nom nous permet encore de qualifier une situation dramatique.

Pierre Corneille (Pierre-corps-nez-yeux).



Poète naturaliste belge mort en 1916.

Émile Verhaeren (É-mille-V-Râ-reine).

Immagino che per un solutore francese non sia immediata la distinzione fra queste immagini e quelle del secondo gruppo, che invece risultano più familiari a un solutore italiano, abituato com'è da decenni ai rebus con la vignetta unica. Come detto, questo secondo gruppo è molto meno numeroso, ma combina meglio la piacevolezza estetica con quella enigmistica. Un esempio è già presente nella copertina del primo volume che si legge, in francese e alla francese, *Barbe-Bleue* da

bar+boeufs bleus (per contro, la copertina del secondo volume ritorna a un più tradizionale *Aramis* da ara+miss). Ne presento altri due esempi, ancora dal primo volume.

Le symbole d'une enfance sans amour.

Poil de carotte (poêle-deux quarts-hotte).

Premier roman d'un écrivain américain à Paris.

Tropique du Cancer (trot-pie-queue-duc-camp-cerf)

Esistono naturalmente anche casi intermedi che dipendono dagli elementi che si devono mettere insieme. Prendiamo per esempio il nome *Raymond*, che si incontra più volte. La "scrittura" più comune di questo nome si basa sul disegno di una razza, *raye* (usata anche altre volte per la sillaba *re*) e su quello di un monte, *mont*. I due disegni si possono mettere separati uno accanto all'altro, alla vecchia maniera, oppure cercare di collegarli meglio, accostandoli in maniera diversa fino ad arrivare a una vignetta unica, ma una razza che sembra volare sul versante di una montagna (come si può vedere qui in almeno un caso) sarà molto improbabile che fornisca un'illustrazione efficace.

In fondo però a noi interessa maggiormente l'aspetto enigmistico e da questo punto di vista ci sono altri aspetti da considerare. Presenterò in seguito ulteriori esempi di questi rebus, per rendere meglio l'idea dell'opera di Philippe Honoré, ma c'è un altro e diverso aspetto importante da considerare subito, il tipo di soluzione. Tutte le volte che ci impegniamo nella soluzione di rebus in lingue straniere ci troviamo ovviamente svantaggiati rispetto a un solutore che sta usando la propria lingua madre. Anche se la conoscenza della lingua straniera è piuttosto avanzata, ci sono sempre "nomi comuni" di oggetti o animali che risultano invece ignoti a uno straniero. Si capiscono in seguito leggendo la soluzione, ed eventualmente controllando nei dizionari, e si accettano facilmente.

Qui però troviamo una difficoltà addizionale che coinvolge oltre ai soliti nomi comuni anche i nomi propri. Non è infatti facile indovinare la soluzione di un rebus letterario quando il nome dell'autore che si dovrebbe leggerci è per noi del tutto sconosciuto. Alcuni di questi autori, alcuni titoli, alcuni personaggi letterari sono ben noti, altri però richiederebbero un tipo particolare di solutore; possibilmente francese, come per i nomi comuni, ma anche con una cultura letteraria decisamente superiore alla media. (Non dimentichiamo il titolo stesso della rivista mensile in cui questi rebus furono pubblicati, *Lire: le magazine des livres*.) Insomma, persone dal gusto raffinato per la qualità artistica, persone anche di notevole cultura umanistica: questi giochi enigmistici d'autore sono rivolti a pochi eletti; non è un risultato comune nel "piccolo mondo" dei nostri rebus.

D'altra parte, è anche vero che allo stesso tempo questa limitazione "letteraria" finisce quasi sempre per ridurre la difficoltà enigmistica, perché la soluzione da trovare consiste a volte in un solo nome, più comunemente nel nome e cognome di un autore; intere frasi, come quelle di qualche titolo di libro, sono più rare e mai troppo lunghe.

Un'altra peculiarità si trova nella stessa presentazione del rebus: sotto la figura si legge sempre un suggerimento per arrivare alla soluzione. Non si indica mai il numero di lettere della soluzione ma si inquadra fra gli autori o fra i titoli o altro, accennando inoltre a qualche aspetto caratterizzante. In fondo è lo stesso metodo usato regolarmente nei *jeroglíficos* spagnoli, e anche talvolta nei *picture puzzles* in lingua inglese.

Ancora per quanto riguarda il contenuto enigmistico, qualcosa in più si può desumere da altri esempi, scelti dai *nouveaux rébus* del secondo

volume, che riporto qui sotto; indico inizialmente se si tratta di quelli a vignetta unica (VU), selezionati di preferenza, oppure con più oggetti separati (OG). In questi casi, nel descrivere a parole la figura si fa un torto maggiore del solito al disegnatore, ma riprodurre anche le relative figure richiederebbe troppo spazio.

15. (VU) Paesaggio montuoso con valle al centro e colline con persone sia a destra che a sinistra. *Personnage pour qui, le bien, ce n'était pas le bagne.* (gens-val-gens) *Jean Valjean*.
23. (VU) Un santo con aureola si libra nel cielo e con una grande sega in mano taglia la cima di un monte con paese. *Son style est mémorable, quand il parlait de cour.* (saint scie mont) *Saint-Simon*.
25. (OG) Su un ripiano di cucina sono appoggiati da sinistra a destra una bottiglia di latte, un forno elettrico, un panetto di burro su piattino, una scatola di rizo, una mezza baguette con sopra scritta *sca sca*. *Intrigant et rusé, tel est le héros de cette pièce.* (lait-four-beurre-riz-deux sca-pain) *Les Fourberies de Scapin*.
37. (OG) Sasso, cartolina con personaggi, razza, pane. *Romancier prolifique, il prit deux fois l'Orient-Express.* (pierre-gens-raie-mie) *Pierre-Jean Remy*.
45. (OG) Calendario, ciotola di riso, pane, caraffa d'acqua. *Son œuvre, poétique et picturale, parle de voyages, réels ou imaginaires.* (an-riz-miche-eau) *Henri Michaux*.
51. (OG) Vassoio, tonno. *Sa philosophie de l'amour assura sa posterité.* (plat-thon) *Platon*.
52. (VU) Interno di una camera con in prospettiva comodino, letto e armadio. Sul letto un fumetto come una ciotola d'acqua. *Personnage d'une bonté princière.* (lit dit eau) *L'Idiot*.
67. (VU) In unico ambiente tre suonatori in azione (piano, violino violoncello); hanno volti brutti e, cosa strana, ali bianche d'angelo alle spalle sopra il vestito nero. *Hypnotisé, le poète ne la quitta plus des yeux.* (ailes á trio laid*) Elsa Triolet.*
77. (VU) Scena di mare artico con isole di ghiaccio e una carta da gioco (fante di picche con volto ridente) che esce fuori dal ghiaccio. *Il retrouva la poesie et en enseigna l'art au Collège de France.* (pôle-valet rit) *Paul Valéry*.
79. (OG) Serie di cinque oggetti di cancelleria; da sinistra verso destra il secondo è una lavagnetta con la lettera *l*, il quarto una copertina con il nome Duval, il quinto un foglio da musica con due note *la* in rosa. *Polar médiéval qui connut un florissant succès.* (le-nom-deux la roses) *Le Nom de la rose*.
89. (VU) Paesaggio cittadino in riva al mare (o fiume o lago) con un mezzo edificio al margine sinistro più chiaro e con scritto sopra *du Nord. Un mari aussi jaloux, c'est une tragédie!* (hotel-eau) *Othello*.
93. (VU) Grande spiazzo di paese con asino a sinistra e grande capannone di mercato al centro. *Le chef-d'œuvre d'un maître de la prose latine.* (âne-halles) *Annales*.
111. (VU) Paesaggio di montagna con un cervo e una cerbiatta sdraiata con tre uova accanto. *Le maître des comédies de mœurs et de vaudevilles.* (œufs gênent la biche) *Eugène Labiche*.

129. (VU) Camera con donna nuda sdraiata sul letto e corpo tinto di verde. *Écrivain d'une grande résistance.* (vert corps) *Vercors*.
135. (OG) Uno accanto all'altro su un piano: razza, braccio, buoi, ciotola di riso. *Il écrivit un des chefs-d'œuvre de la SF, les terriens attaquent.* (raie-bras-deux boeufs-riz) *Ray Bradbury*.
145. (VU) Riva con tre salici a sinistra, signorina elegante al centro e fiume a destra. *Ses romans racontent le destin et les angoisses de la communauté juive américaine.* (saules-belle-eau) *Saul Bellow*.
153. (OG) Interno con bottiglia di vino sul tavolo, quadro appeso con il Tempo, foglio appeso con A, finestra che fa vedere un prato. *Comme le temps passe vite pour les trois héros de cet livre!* (vin-Temps-A-pré) *Vingt Ans après*.
167. (VU) Grande masso con sopra alcune case separate da recinti e siepi. *Romancier au long cours, amateur d'exotisme.* (pierre lotie) *Pierre Loti*.
175. (OG) Filo a piombo, labbro sporgente, sogliola, saracinesca. *Auteur aimant infiniment les femmes et la télé.* (fil-lippe-sole-herse) *Philippe Sollers*.
181. (OG) Laccio, targhetta di prezzo, tre dadi su piatto, citazione di legge su targa. *Ce texte contribua à l'abolition du pouvoir absolu.* (laisse-prix-dés-lois) *L'esprit des lois*.
189. (VU) Guardaroba con un abito blu su due grucce. *Un best-seller se cache dans la penderie.* (l'habit bleu) *La Bible*.

In conclusione si deve ammettere di essere di fronte a una produzione d'autore decisamente straordinaria, che si è sviluppata nel corso di oltre un quarto di secolo. Lo stimolo intellettuale di questi "rebus letterari" è indubbio per qualsiasi studioso delle letterature di ogni tempo e paese, ma con messa a fuoco specialmente sull'ambiente letterario francese più moderno. La presentazione di questi rebus è stimolante anche per il suo aspetto estetico, grazie alla varietà e al fascino delle figure. Dal nostro punto di vista dell'interesse enigmistico si deve collocare l'opera nel suo contesto francese: i rebus in Francia hanno una tradizione che non è seconda a nessun altro paese, ma avvicinandosi all'attualità si sono mantenuti anche troppo fedeli a quella tradizione e sempre più sono stati indirizzati a lettori di età scolare. I rebus di Philippe Honoré sono invece diretti a persone di superiore cultura letteraria e, accanto a presentazioni solo formalmente nuove di rebus di tipo tradizionale, incontriamo diversi rebus in forma "moderna", in cui cioè il disegnatore si è impegnato a collocare tutti i vari elementi in maniera che appaiano al loro posto nella successione e allo stesso tempo in una posizione adeguata all'interno di una scena unica.

5.6. Dalla Francia, passatempi per scolari

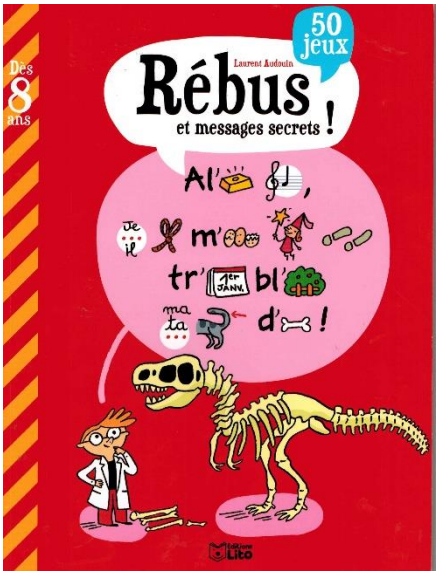
Nel mio studio sui rebus stranieri mi sono basato principalmente sull'esame di un libro dopo l'altro, scritti sull'argomento nelle principali lingue europee. Comprensibilmente, non si è trattato di una selezione omogenea, nel senso che l'interesse specifico dei testi esaminati poteva anche essere assai diverso da caso a caso. Per quanto riguarda la Francia e la lingua francese ho trovato delle difficoltà inattese. La Francia è stata probabilmente la fonte principale per l'Europa intera, e anche oltre, dei rebus che fiorirono largamente in tutte le lingue europee nell'Ottocento. Per quanto riguarda tempi più recenti, mi è già capitato di presentare un libro[1] in cui alcuni rebus francesi erano in effetti presentati a rilievo sulla superficie di oggetti artistici realizzati in bronzo e altri materiali, specialmente medaglie.

Cercando ora libri ancora più recenti ne ho trovati pochi e di scarso interesse per documentare l'attività in corso, tanto che mi accingo qui a commentarne uno di un tipo piuttosto insolito in questa rassegna, il libro di Laurent Audoin[2]. Il titolo, relativo a rebus e messaggi segreti, è in effetti da interpretare, in quanto i rebus ci sono davvero, ma nessuno di questi rebus è fine a sé stesso, perché sono tutti presentati in cima alla pagina, come introduzione o suggerimento per il gioco enigmistico sottostante. Sulla copertina è chiaramente segnalato "*Dès 8 ans*" e forse per l'età adatta potremmo aggiungere anche, accanto al limite infreiore, quello superiore, più alto di poco. Insomma, non si dovrà poi giudicare il libro con il criterio con cui si sono esaminati altri libri di rebus destinati ad appassionati di enigmistica già adulti.

Per i ragazzi, si deve dire che il libro è ben disegnato, profusamente colorato, e con una notevole varietà di giochi che in gran parte si possono fare sul libro stesso, usandolo come un quaderno su cui scrivere; anche le dimensioni di 27x20,5 cm si prestano allo scopo. Ci sono molti messaggi cifrati in cui si devono sostituire le lettere, puntini numerati da congiungere per ricavare il disegno-soluzione, labirinti in cui aprirsi l'itinerario corretto, schemi con parole da trovare, disegni di oggetti simili fra cui individuare le coppie identiche, e così via.

---

[1] F. Pratesi, *il Leonardo*, Anno VIII N. 1 (1996) 4-5. (Riprodotto qui al punto 5.4.)
[2] L. Audoin, *Rébus et messages secrets*. Champigny-sur-Marne 2016.



Sono complessivamente 50 giochi, disegnati a tutta pagina; iniziano da p. 2 e terminano a p. 51, dopo di che si hanno le soluzioni con i medesimi disegni completati e raggruppati a quattro per pagina fino a p. 64. Bene; però a noi interessano solo i rebus; vediamo quindi di concentrare l'attenzione solo su quelli: si trova una decina abbondante di rebus, presenti nella parte alta delle pp. 3, 7, 17, 18, 25, 28, 36, 40, 43, 44, 48; ognuno potrà scegliere se giudicarli pochi o molti, sui 50 giochi complessivi. Più che la quantità però di questi rebus interessa la qualità.

L'obiettivo sarebbe quello di capire prima di tutto se in Francia si è avuta una qualche evoluzione recente nella tecnica rebussistica. Qui siamo in presenza di un libro stampato nel 2016 come prima edizione, e quindi con tutti i requisiti richiesti per la modernità. Il problema che incontriamo deriva proprio da quell'etichetta che abbiamo letto nella copertina: *Dés 8 ans*. Allora non basta la data recente per renderlo un campione statisticamente valido, neanche su numeri piccoli, come sono i libri di rebus che ho potuto esaminare. Mi limiterò a presentare due esempi e un terzo con la sua pagina; da questi si potrà capire che valgono ancora per i rebus nella lingua francese alcune convenzioni tradizionali, a cominciare dall'uso di parole con suoni simili e grafie diverse.

Il primo esempio è riprodotto anche sulla copertina ed è tratto dalla p. 44, in cui costituisce la premessa per il sottostante gioco di ricono-

scere quale fra i sette dinosauri, illustrati con leggere differenze, corrisponde a quello della vignetta. La “soluzione” si legge come: *Alors là, tu ne me fais pas trembler, sac d’os! Je t’ai découvert!* Ricostruibile da: Al *or LA tu Noeud* m *oeuf fée pas* tr *un* bl *haie sa queue* d *os*.

43. Ne crois pas que je vais dormir dans une tente. Je veux aller à l’hôtel !

Il secondo esempio lo troviamo a p. 25. Ci sono nove soldati con la stessa uniforme fra cui trovare l'unico identico a quello presentato all'inizio. La soluzione del rebus diventa quasi il titolo del gioco. Il messaggio ricavato dal rebus è: *Il est impatient de revoir sa silhuette mais laquelle est-ce?*

Isola (*île*=>il), siepe (*haie*=>est), 1 (*un*=>im), passo (*pas*=>pa), sega (*scie*=>ti), foglio di calendario con 1er janv (*un*=>en), d (d), uovo (*oeuf*=>e), r (r), uovo (*oeuf*=>e), v (v), oca (*oie*=>oi), r (r), foglietto con ma, ta e puntolini (*sa*), sega (*scie*=>si), lupo (*loup*=>lou), siepe (*haie*=>e), t (tt), uovo (*oeuf*=>e), M (m, siepe (*haie*=>ais), nota musicale la (*la*), K (*qu*), ala (*aile*=>ell), siepe (*haie*=>est), ç (c), uovo (*oeuf*=>e).

Il terzo esempio è mostrato a tutta pagina nella figura. Con questo chiudo l'argomento, con l'annotazione che di libri di questo genere ne esistono in tutte le lingue e non li ho mai presi in considerazione. Questo ha costituito un'eccezione solo perché avevo pochi esemplari recenti di quella provenienza, storicamente importante, e considerando i rebus del titolo speravo, se non altro, di trovarne di più. Nella misura in cui questi esempi si possono considerare rappresentativi della produzione francese recente, la principale conclusione è che le differenze considerevoli esistenti in francese fra grafia e pronuncia praticamente obbligano ancora i compositori di rebus di quel paese a concedersi una flessibilità che non sarebbe ammissibile in altre lingue, a cominciare dall'italiano.

6. Giochi in lingua spagnola

6.1. Premessa

La sezione relativa alla lingua spagnola si basa sullo studio di quattro pubblicazioni, che offrono l'opportunità di coprire un congruo intervallo di tempo, fino all'attualità. Al solito, i quattro contributi sono presentati separatamente in successione; tuttavia in questo caso si potrà osservare una consistente omogeneità del materiale, cosa che finora non si era incontrata studiando l'argomento nelle pubblicazioni in altre lingue.

La lingua spagnola ha una diffusione che si estende dalla Spagna a gran parte dell'America centrale e meridionale. Anche in molti dei paesi ispano-americani esiste, o è esistita, una tradizione di letteratura enigmistica, oltre a quella dedicata ai cruciverba. La forma enigmistica che ci interessa di più è quella dei *jeroglíficos*, che si possono considerare quanto di più simile ai nostri rebus esiste in lingua spagnola. Di particolare interesse è stata la produzione dei *jeroglíficos* uruguaiani che è stata presa in esame anche nel principale libro italiano di riferimento sulla storia dei rebus[1]. La mia attenzione si è tuttavia limitata alla penisola iberica; pur avendo limitato così l'orizzonte, è noto che in Spagna, esiste una considerevole tradizione di rebus in lingua catalana, specialmente per opera di Jordi Esteban i Calm; anche questa produzione non ho avuto modo di studiarla. Sulla lingua basca non ho finora raccolto notizie e mi sarebbe stato impossibile leggerla. Quindi l'ambito di questa ricerca coinvolge solo la Spagna e solo la lingua castigliana, con quattro pubblicazioni esaminate complessivamente.

Per quanto riguarda il tipo di gioco enigmistico studiato, si vedrà che sono discussi solo i *jeroglíficos.* Ciò può sembrare una seria limitazione, ma in effetti si tratta di un tipo di gioco enigmistico che è più vario di quanto si usa in altri paesi. Se si passa dalla Spagna ai giochi in lingua inglese o in lingua tedesca si trovano infatti in corrispondenza più tipi di giochi con nomi diversi, un nome per i giochi con figure, un nome diverso per quelli con sole lettere, mentre nei giochi spagnoli i due sistemi si alternano indifferentemente, e in proporzione variabile, sotto lo stesso nome di *jeroglíficos*.

Una caratteristica che troviamo sempre presente nei giochi spagnoli è che sotto alla figura, o alle lettere, usate per esporre i *jeroglíficos*,

[1] F. Bosio, *Il libro dei rebus*. Milano 1993, pp. 230-233.

troviamo sempre una domanda alla quale si deve rispondere con la soluzione, oppure una generica indicazione su cosa cercare. A volte si tratta di un aiuto superfluo, a volte risulta indispensabile per filtrare la soluzione fra le tante che sembrerebbero possibili in assenza di questo suggerimento, e nell'assenza costante del "nostro" diagramma con il numero di lettere presenti nelle parole della soluzione.

Da un punto di vista figurativo, si è visto che le immagini possono mancare del tutto; spesso sono tuttavia presenti in formato piccolo almeno in una parte della figura: comunque in nessun caso si osservano immagini complesse e graficamente impegnative, come quelle che erano tipiche di alcuni rebus del passato. Non sono rari i casi in cui piccole immagini sono proposte a guisa di pittogrammi, tali da ritrovare direttamente la parola corrispondente nella soluzione (in uno dei libri studiati questi *pictogramas* compaiono persino nel titolo).

6.2. Jeroglíficos con molte istruzioni

In questa ricerca ho considerato prevalentemente pubblicazioni recenti di vari paesi, con l'idea che quanto più erano recenti tanto più potevano darci un'immagine fedele della situazione odierna dei giochi enigmistici simili ai nostri rebus. La presentazione dei pochi casi meno recenti richiede allora una giustificazione: il motivo per cui ora prendo in esame un libro di Urbano Torrijos[1] del 1975 (v. figura) è che questo fornisce per i *Jeroglíficos* spagnoli una raccolta ampia, di 360 esempi, ordinata come vedremo a seconda del tipo e della difficoltà. Inoltre – ed è questo particolare che più caratterizza il libro in esame – nelle 224 pagine complessive il libro contiene un'introduzione di ben 60 pagine che, in vari capitoli, si sofferma a spiegare le principali caratteristiche dei *Jeroglíficos*, proprio come un vero e proprio compendio di istruzioni per l'uso, cosa che del resto era già espressamente indicata nel titolo.

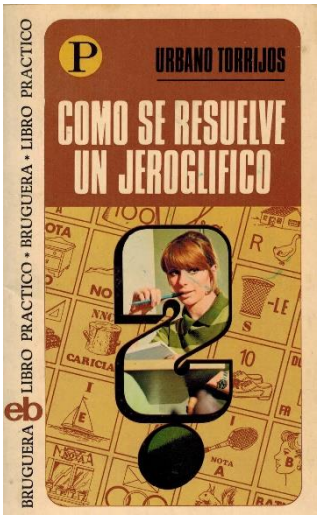
Il libro, esaminato nella prima edizione di *Editorial Bruguera*, è di piccolo formato (17x10,5 cm) ma stampato su carta piuttosto spessa; purtroppo le pagine sono rilegate a colla e risulta quasi impossibile usare il libro senza frazionarlo presto in più gruppi staccati di pagine.

La presentazione iniziale con le spiegazioni tecniche è articolata in cinque brevi capitoli in cui si introducono progressivamente i casi particolari di meno immediata comprensione, partendo proprio da zero, come se il lettore non conoscesse questo tipo di giochi enigmistici. Di particolare interesse mi è sembrato il *Capitolo 3* in cui viene descritto l'uso dei numeri e delle note musicali. Per quanto riguarda le note, abbiamo modo di ritrovarle anche in altri libri spagnoli di *Jeroglíficos*: la loro utilizzazione rende il gioco più difficile che in altre lingue in cui la prassi normale è di mostrare il pentagramma con la nota segnata; qui si inserisce invece sistematicamente nel riquadro la scritta NOTA (di solito dentro una propria cornicetta interna) e sta al solutore trovare quale va usata delle sette possibili.

Anche l'utilizzazione dei numeri è più estesa e complessa di quanto avviene in altre lingue. Si fa infatti largo uso anche della conversione da numeri arabi a numeri romani, con la frequente successiva lettura dei

[1] U. Torrijos, *Cómo se resuelve un jeroglifico*. Barcelona 1975.

numeri romani come lettere dell'alfabeto. Un'avvertenza ulteriore riguarda la possibilità di spezzare in più parti un dato numero, "leggendolo" quindi come una successione di cifre o lettere corrispondenti non al numero intero ma alle sue parti. Per esempio, il numero 500 può essere letto a piacere come V e due zeri, oppure L e uno zero, oppure solo D. Lo zero infine ha a sua volta usi multipli come cifra, vocale lettera dell'alfabeto, nome *cero*, nome *aro*, nome *circulo*, e può anche rappresentare il nulla con nome *nada* o altro.



Dopo le 60 pagine iniziali comincia la rassegna vera e propria dei *Jeroglíficos*. Anche in questo caso il complesso dei 360 esempi è suddiviso in varie sezioni. La prima sezione è dedicata a 102 *Jeroglíficos facilones*, fino a p. 96. Ogni pagina contiene tre *Jeroglíficos*, ma la presentazione avviene utilizzando all'interno della pagina sei cornici quadrate, tre coppie una sopra l'altra. Per ogni esempio, una cornice è utilizzata per la figura, quella accanto per la domanda-didascalia; nella fila centrale si alterna la loro successione con didascalia a sinistra e figura a destra. Questa presentazione alternata (mostrata nella figura seguente) è usata in tutte le sezioni, esclusa quella successiva dei "gemelli". Per la sezione dei *facilones* presento di seguito alcuni esempi, e farò lo stesso per le altre sezioni.

43. *¿Cómo se vistieron para la ceremonia?* Due bandiere incrociate con I sopra e O sotto. *Iban de raso*.

63. *¿Que quieres de postre?* Un bicchiere mezzo pieno con sopra U e sotto O. *Uvas o nada*.
85. *¿Qué animal es ése?* Carta geografica della Spagna con sotto CH. *Un mapache*.
101. *¿Functiona bien tu coche?* Sopra scritta NEGRO, sotto CHA in caratteri tremolanti. *Marcha mal.*

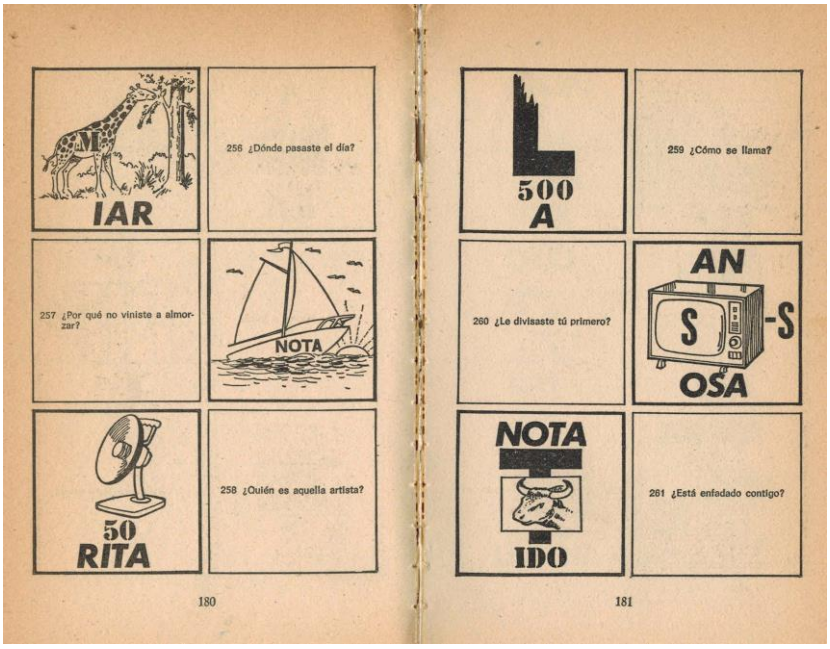
La sezione *Jeroglíficos gemelos* contiene i numeri 103-144 fino a p. 140; questi rebus sono mostrati con due figure per pagina, una sopra l'altra, con l'unica didascalia interposta fra le due figure. In effetti si tratta di due diverse presentazioni di un gioco che ha una stessa soluzione. Per un compositore di rebus complessi non deve essere facile, una volta raggiunta una rappresentazione convincente, di cercarne una seconda diversa in cui la soluzione sia raggiunta indipendentemente. A me questi giochi gemelli rammentano le parole crociate che probabilmente devono il loro straordinario successo mondiale proprio al fatto che quello che non riesce con le file orizzontali si può trovare con le colonne verticali – insomma, connessione di due giochi diversi con soluzione unica. In questi esempi, la situazione è analoga: quello che non si riconosce nella figura sopra, si potrà trovare in quella sotto. Per il doppio impegno richiesto all'ideatore, è facile immaginare che esempi del genere dovranno essere assai facili già all'origine.

116. *¿Dónde va ese avión?* Sopra: Scritta PERFUME; sotto: due cerchi concentrici, 1000, A. *A Roma*.
129. *¿Dice la verdad?* Sopra: Lettera S e sotto cinque cerchi per le cinque vocali (due uguali in ciascuno), tutte meno ii con uno zero sotto. Sotto: NOTA e sotto i soliti cinque cerchi per le 5 vocali seguite tutte da S e, salvo ES, da uno zero. *Sí, es sincero.*
141. *¿Qué pescó Juanito?* Sopra: volto di bella donna con sul naso P; sotto: mantello con lettera R. *Una carpa.*

La sezione successiva è la più ampia di tutte ed è dedicata ai *Jeroglíficos de tipo medio*, con i numeri 145-300, fino a p. 194.

163. *¿Cómo van tus problemas?* Due targhette legate con un filo; in quella di sopra NOTA, in quella di sotto NOTA 5 e di nuovo NOTA ma scritto sottosopra. *Pendientes de resolver*.
175. *Ciudad de Asia*. Due volti di donne e sotto 1000. *Damasco*.
191. *¿Invertiste mucho dinero en el negocio?* Sopra NOTA, in mezzo NOTA però con la metà superiore nera piena e la inferiore bianca con contorno a tratteggio, sotto PARIS. *La mitad de mi capital*.
209. *¿Cuál fu e veredicto del jurado?* Una grande D. *Condenada*.

238. *¿Qué fuisteis a cazar?* Grandi lettere FL. *Elefantes*.
255. *¿Qué fuisteis a cazar?* Targa con scritto JOSE. *Conejos*.



256. En una jira familiar. 257. En el bar comí. 258. Es tu favorita. 259. Casilda. 260. Antes le vio Rosa. 261. Sí, está resentido.

L'ultima sezione contiene i *Jeroglíficos dificilillos* da 301 a 360 a p. 216; da sottolineare l'aggettivo nel titolo, difficili sì ma non troppo.

314. *¿Comó quedó el equipo local?* Sopra HA un po' obliqua, in mezzo gruppo di maiali con targa 100, sotto AO. *Ha ganado por cinco a cero*.
324. *¿Quién te acompaño en tu viaje por Italia?* OS fra due grandi X o croci oblique. *Numerosos romanos*.
337.*¿Qué le regalaste?* Pappagallo sul trespolo con nel becco una targa con 111 e dietro –L. *Unos pendientes de oro*.
345. *¿Dónde fuiste?* Un'aquila in volo con un coniglio negli artigli. *A ver a Paz*.
358. *¿A quién viste?* Scritta grande ALMIDON. *Al notario*.

Con qualche esempio siamo arrivati alla fine del libro, che termina con quattro pagine di soluzioni. L'impressione è che la suddivisione in gruppi a difficoltà crescente non sia netta e che, comunque, le difficoltà non siano mai tali da impegnare seriamente un esperto. Interessante può

essere l'uso indiscriminato di figure, lettere e numeri. Un numero considerevole di giochi mostra solo lettere, ma non sembrerebbe corretto o opportuno tenere questi *jeroglíficos* di lettere separati da quelli con figure; l'ideatore è libero di scegliere il mezzo tecnico che si presta meglio. In particolare, è possibile trovare tutti i possibili casi intermedi fra un *jeroglífico* con una figura senza nessuna lettera e uno in cui invece ci sono solo lettere.

In raccolte di giochi abbastanza simili in altre lingue si preferisce di solito tenere separati quelli basati su figure da quelli basati su lettere, ma negli esempi spagnoli esaminati la frequente combinazione dei due sistemi appare più che naturale. Rimane piuttosto sorprendente, anche per il suo frequente ricorso, l'inserimento dei numeri. In nessun'altra lingua abbiamo trovato un simile sfruttamento delle cifre numeriche che vengono spesso trasformate in lettere grazie all'uso dei corrispondenti numeri romani, anche solo per parti scelte del numero iniziale.

Se infine si confrontano questi *jeroglíficos* con quelli presenti in altri libri della stessa provenienza spagnola si nota che la tradizione si mantiene piuttosto costante. Prendendo esempi a caso da libri pubblicati a distanza di decenni non sarebbe facile riconoscerne la data di composizione. Invece in molti casi sarebbe facile distinguere un esempio anonimo spagnolo da uno simile in altre lingue per la tipica maniera di usare insieme figure, lettere e numeri; solo per qualche caso in cui si hanno solo figura o solo lettere il riconoscimento senza indicazioni sarebbe difficile o addirittura impossibile.

6.3. Antología de pasatiempos

Si prendono qui in esame 500 “geroglifici” spagnoli; non sono degli esempi qualunque ma è una scelta dei migliori lavori di uno dei più famosi enigmisti spagnoli, Pedro Ocón de Oro. Su di lui abbiamo informazioni utili in *Wikipedia*, nell’edizione spagnola, da cui ricavo le seguenti notizie[1].

> Pedro Ocón de Oro (Madrid, 1932-1999) è stato il creatore e l'inventore di numerosi passatempi in lingua spagnola. A soli 16 anni vinse il concorso di cruciverba del quotidiano *Madrid*, e nello stesso anno iniziò a creare i suoi propri enigmi, settore in cui è stato prolifico nei quarant’anni che gli ha dedicato. L'oconogramma, il quadrogramma e la trasfusione di lettere sono pure state sue creazioni. I suoi lavori furono pubblicati in numerose riviste spagnole e latinoamericane, così come nelle quattro pubblicazioni specialistiche che lui stesso diresse: *Pasatiempos de Oro* (1958), *Crucigramas Oconoro* (1968), *Sopa de letras* (1976) e *Juegoramas*.

Insomma, i suoi lavori furono pubblicati soprattutto nelle riviste specializzate, ma per quanto riguarda i *jeroglíficos* di nostro interesse abbiamo la fortuna che nel 1993 ne fu pubblicata una raccolta con 500 esempi selezionati proprio dall’autore[2]. Si deve quindi esaminare con attenzione e rispetto questo libro: siamo di fronte a esempi scelti come rappresentativi della propria produzione da un autore riconosciuto dai colleghi come il più grande della Spagna nel terzo quarto del Novecento. Lo stesso libro è stato presto esaurito e ha avuto un paio di riedizioni anche molto recenti, a dimostrazione della sua riconosciuta validità fino al giorno d’oggi.

Ad apertura di libro, di notevole interesse appare subito l’introduzione dell’autore da cui si può estrarre quanto segue (pp. 9-11).

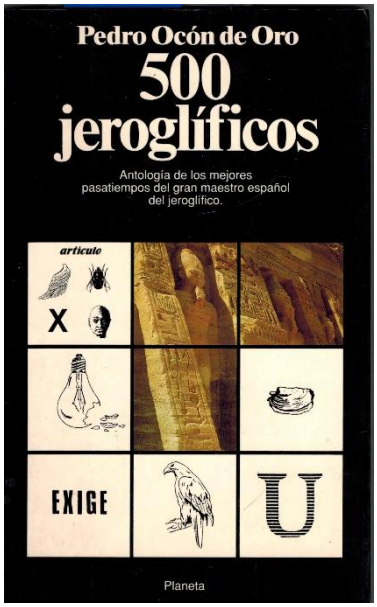
> A modo de introducción. Así como el crucigrama es el pasatiempo cultural por antonomasia, el jeroglífico es el pasatiempo más intelectual que existe. Por lo general, consultar un diccionario puede servir de ayuda para resolver cualquiera de los demás, pero el jeroglífico requiere una agilidad mental muy espe-

[1] https://es.wikipedia.org/wiki/Pedro_Oc%C3%B3n_de_Oro
[2] P. Ocón de Oro, *500 jeroglíficos : antología*. Barcelona 1993.

cial. El jeroglífico como pasatiempo moderno es un juego que consiste en deducir o adivinar, partiendo de una pregunta clave, palabras o frases basándose en unos signos, cifras o dibujos contenidos en el enunciado. (...)

Los primeros jeroglíficos que como juego moderno se publicaron en España aparecieron en la revista *Blanco y Negro* a finales del siglo pasado. Fue un gran maestro, Novejarque, el que introdujo ese pasatiempo en nuestro país. Y quiero aprovechar estas líneas para rendirle un merecido homenaje.

Este libro contiene una rigurosa selección de los jeroglíficos que he publicado en *ABC*, *Blanco y Negro* y *La Vanguardia*. A todos los aficionados – que son muchos – se lo recomiendo. Les servirá para ejercitar una gimnasia mental tan interesante para la inteligencia como puede serlo la gimnasia física para el cuerpo.



I 500 *jeroglíficos* sono distribuiti fra le pagine 13 e 138 in 125 pagine non numerate che ne contengono sistematicamente quattro per pagina, seguono le pagine con le soluzioni fino a p. 170. Probabilmente le quattro pagine bianche finali spiegano il fatto che per alcune edizioni si trova indicato 170 come numero di pagine del libro, per altre 174.

Sfogliando il libro, a prima vista si incontrano più tipi diversi di presentazioni. Accanto al numero progressivo, c'è quasi sempre una domanda, mentre diversi esempi hanno invece un indizio generico sull'oggetto da trovare. La figura che è mostrata nel riquadro soprastante può

essere un disegno, da solo o con lettere, ma più spesso l'impegno grafico consiste esclusivamente nello scrivere lettere e numeri, in formato, posizione e contorni che variano notevolmente da caso a caso.

I vari esempi selezionati dall'autore non sono raccolti in gruppi simili, e la loro sequenza è, volutamente, in ordine sparso, con i vari tipi che si alternano fra di loro, forse per evitare l'impressione di una certa ripetitività. Per rendere l'idea riproduco una pagina, con le soluzioni dei giochi proposti. Tuttavia, per prendere in esame l'opera nel suo complesso, rimane più conveniente raccogliere alcuni di questi esempi sparsi, in modo da raggrupparli secondo le diverse categorie. Di questi riporto sistematicamente: il numero progressivo nel libro; una descrizione di quanto presente nella figura; la domanda o l'indicazione sottostante; fra parentesi la prima lettura; infine il nome o la frase della soluzione.

Cominciamo con i disegni, che a prima vista possono apparire come i più interessanti, ma che nella raccolta hanno comunque una presenza minoritaria.

2. Rametto con foglie e fiori. *¿Cómo es tu chalet? De una planta.*
51. Fumetto di medico grasso che dice di essere un pediatra basso. *¿Qué quería ese hombre? (Pediatra bajo) Pedía trabajo.*
92. Un uccellino, forse capinera. *¿A qué hora hay más público ante esa ventanilla? (Tiene cola, alas dos y pico) Tiene cola a las dos y pico.*
141. Solo il disegno di una mela con domanda *¿Nos vamos?* (*No es pera*) *No, espera*.
236. Foglio di calendario per domenica 32 maggio. *¿Qué ofrece este representante? (Dia de más) Diademas.*
251. Disegno di una scimmia. *¿Es tuyo este libro? (Simio) Sí, mío.*
294. Quadrante di orologio con i numeri da 1 a 12, ma senza il 10. *¿Cuándo llega el tren? Falta una hora.*

Anche le lettere si presentano in più forme diverse. Spesso una sola lettera è sufficiente per impostare il *jeroglífico*.

170. Una grande lettera U maiuscola. *¿Cómo resuelves los jeroglíficos? (U solamente) Uso la mente.* (Riprodotto anche nella copertina del libro.)
357. Grande lettera S maiuscola. *¿Sólo pinta acuarelas? (Yo leo S) Y óleos.*
359. Piccola lettera U maiuscola. *¿Qué cuchara utilizas? (U sola pequeña) Uso la pequeña.*
367. Grande lettera Q maiuscola. *¿Falta mucho para llegar? (Una gran Q está) Una gran cuesta.*
419. Una grande S maiuscola. *¿Juega bien? (Es una S) Es un as.*
436. Grande lettera D maiuscola. *¿Conoces a Felipe? De vista.*

499. Grande e spessa lettera G maiuscola. *La conquista del Everest. (Una gran G está) Una gran gesta.*

397 – 400

397. (aros; arito; nada) A Rosarito nada
398. (es asno) Ésas no
399. (una viola; Z, aro) Una vio Lázaro
400. (a la derecha del aro CA grande) A la derecha de la roca, grande

I casi più frequenti sono tuttavia quelli in cui si usano due o più lettere dell'alfabeto. In questo modo si aprono nuovi orizzonti, e diventano accessibili soluzioni basate sulla posizione delle lettere, non più solo all'interno della figura, ma anche fra loro.

159. Grandi lettere AR al centro della figura. *De Fisica. El principio de Arquímedes*.
180. Due grandi lettere S maiuscole in alto e in basso con NOTA in mezzo. *Proprias del verano. (Grande S RE baja S) Grandes rebajas*.
219. Due grandi lettere T maiuscole con nell'interno in verticale ER, IR, OR, UR nella prima e 1, 3, 5, nella seconda. *¿Interviene Luis en el asunto? (No tiene AR TE ni par TE) No tiene arte ni parte.*
254. Al centro lettere POR. *¿Cómo se lo comunico? (POR escrito) Por escrito.*
279. Al centro lettere A e Z. *¿Por qué no se llevan bien? Son caracteres opuestos.*
329.Cinque scritte TODOS, una sopra l'altra. *No le importa lo que digan. (Serie de TODOS) Se ríe de todos.*
346. A metà altezza lettere maiuscole LA intervallo e VI in caratteri più piccoli. *¿Cuál compraste por fin? (LA mayor que VI) La mayor que ví.*
362. Lettere I e O maiuscole. *Esa no me gusta. (La O, tras I) La otra, sí.*
380. Una grande lettera T nera con dentro una piccola lettera M bianca. *¿Por qué no enicendes la luz? (Veo clara M en TE) Veo claramente.*
422. Due grandi lettere A maiuscole al centro. *Si está tan seguro de ganar... (Doble la A puesta) Doble la apuesta.*
445. Grande lettere S e I al centro. *¿Cuándo reanudamos la partida? (Después de la S I está) Después de la siesta.*
474. Al centro RA. *¿Quiénes se casan? (RA miro y se ve RA) Ramiro y Severa.*
485. Scritte una sopra l'altra: TAD TED, TID, TUD. *Teólogo y filósofo dominico. (TO más DE aquí no) Tomás de Aquino.*

Abbastanza spesso è importante proprio la maniera in cui una data lettera è scritta, se decorata, deformata, confusa, diversa dalle altre presenti insieme, e così via.

59. Scritta DEN con la D non ben definita e EN ancora meno. *¿Cómo va tu negocio? (DE mal; EN peor) De mal en peor.*
63. Solo una grande lettera D maiuscola, interrotta però in basso a destra. *¿En qué fecha se celebrará la reunión?* (*No está DE terminada) No está determinada.*
275. Lettera D, sotto lettera C con ornamenti. *¿Cómo resultó herido? (DE; una C ornada) De una cornada.*

Una diversa maniera di utilizzare le lettere è presentare nella figura un lungo testo la cui lettura ne indica tutt'al più l'argomento in generale, mentre se ne usa per la soluzione solo le lettere di inizio o di fine.

165. Lunga proposta di riforma delle elezioni municipali, che inizia con Si. *¿Te convence la propuesta? En principio sì.*
314. Lungo periodo sugli enigmi che inizia con Esto e finisce con del. *Ahora ya no tiene arreglo. (Esto es el principio; del, fin) Esto es el principio del fin.*
427. Lungo periodo in una pagina che termina con "Esa es mi". *¿Tienes algo más que agregar? Es mi ultima palabra.*

Non ci possiamo meravigliare se accanto alle lettere, o al loro posto, compaiono talvolta anche i numeri.

210. Numero 10. *¿Cuántas quieres? (Una decada) Una de cada.*
297. Sottrazione: 4-2. *¿Cómo van en la clasificación? (Igual a dos) Igualados*.

Fra tutti i numeri il più versatile da utilizzare è lo zero, che può essere letto come la vocale *o*, come *cero*, e come *nada*. Nell'esempio seguente, quattro zeri sono letti tre come la lettera *o* (ma separando la prima coppia dal terzo) e il quarto come *nada*.

489. Quattro zeri uguali, due sopra e due sotto. *¿Qué apuesta ahora? (O doble; O; nada) O doble o nada.*

Come nei rebus italiani, un motivo ricorrente è il ricorso alle note musicali; la loro brevità e varietà si presta ovviamente a molti inserimenti accanto ad altre sillabe di varia provenienza; invece di mostrare il pentagramma con la nota, qui si inserisce solo il termine generico NOTA, e sta al solutore trovare quale delle sette sia coinvolta. Il caso più semplice appare quello di una figura in cui compare solo la scritta NOTA: tutto dipenderà dalla domanda.

173 *¿Por qué viene aquí los buscadores de oro? (Está MI nada más) Esta mina da más.*

Si può però arrivare a veri e propri casi limite con prima lettura basata praticamente solo su alcune note musicali, fino a esempi da primato come i due seguenti.

132. Sei volte la parola NOTA, una sotto l'altra, con una S finale solo sull'ultima, la più bassa. *¿Arregló los cacharros?* (*SI, SOL, DO, LA, SOL, LA, S*) *Sí, soldó las ollas*.
325. Una sotto l'altra, quattro scritte NOTA, la lettera y, altre quattro NOTA. *¿Te fijaste bien en ella? (SI LA MI RE y LA RE MI RE) Sí, la miré y la remiré.*

Abbiamo così visto una selezione della selezione. Il criterio non è stato quello di scegliere gli esempi più originali o ingegnosi (scelta che, per arrivare a un corretto giudizio di merito, avrebbe richiesto anche una maggiore competenza specifica) ma di estrarre dall'ordine sparso della presentazione gruppi di esempi in grado di mostrare le tipologie principali e rendere così più efficace l'esame e la descrizione del libro.

Da un punto di vista tecnico, si deve ricordare l'interazione che esiste sempre, più o meno pronunciata ed essenziale, fra quanto mostrato o scritto e la domanda sottostante che completa la presentazione. Per intendersi meglio, prendo in esame due dei *500 jeroglíficos*, che hanno qualcosa in comune e qualcosa di strutturalmente diverso.

12. Disegno di un orcio, o grosso vaso, con un fiore inserito. *Nombre de mujer*. (*Flor en tina) Florentina*.

389. Dentro la solita cornice si legge NOMBRE DE MUJER. *¿A qué pais te refieres?* (*A Polonia) Apolonia*.

Nel primo caso, non incontriamo nulla di straordinario per noi, e il contributo della didascalia non è fondamentale; volendo, si potrebbe anche usare una presentazione "italiana" come (4 2 4 = 10). Invece nel secondo esempio di nome di donna, se non ci fosse aggiunta la domanda sottostante sarebbe impossibile indovinare quale nome si intende: rispondendo però alla domanda, il paese a cui si riferisce è la Polonia; e per l'appunto *Apolonia* è proprio un nome spagnolo di donna, anche se poco comune.

Le somiglianze fra la lingua spagnola e quella italiana sono tali che rendono quasi sempre immediata la comprensione della soluzione, solo in rari casi sarà necessaria la consultazione di un dizionario. Per quanto mi riguarda, tuttavia, le differenze di lingua e di tecnica enigmistica, per quanto piccole, mi hanno regolarmente spinto a cercare subito la soluzione alla fine del libro, dopo aver dedicato solo pochi secondi al tentativo di "leggere" l'esempio.

6.4. Jeroglíficos y Pictogramas dall'Andalusia

Si prende in esame un libro[1], o forse si dovrebbe dire un quaderno, considerando la sua appartenenza a una vera e propria raccolta di "quaderni" (*Cuadernos de refuerzo y apoyo*) pensati dalla casa editrice *Editiones Aljibe* di Archidona come sostegno per l'attività scolastica; anche le dimensioni sono quelle tipiche dei quaderni grandi: formato A4 per uno spessore di mezzo centimetro. L'autore è Adolfo Moreno Martínez che risulta aver pubblicato anche altre opere di carattere didattico rivolte all'infanzia. Sulla località di origine è utile indicare proprio l'Andalusia, come nel titolo, perché volendo essere più precisi troviamo una specie di triangolazione fra le località di stesura, edizione e stampa: rispettivamente Cordóba, Archidona e Maracena.

Esaminando varie raccolte enigmistiche provenienti da più paesi mi è capitato abbastanza spesso di imbattermi in quiz ed enigmi proposti agli adulti, ma in realtà piuttosto semplici e risolubili anche dai ragazzi; in questo caso non ci sono ambiguità: il titolo stesso indica la destinazione e lo scopo, scolari dei due sessi e invito a pensare. Diversamente

[1] A. M. Martínez, *564 jeroglífico y pictogramas ó te invito a pensar*. Archidona (Malaga) 1999.

dalla maggioranza dei libri con una destinazione del genere, questo non sfrutta però l'aiuto di disegni a colori vivaci e nemmeno di fotografie a colori; si usano solo lettere e disegni in bianco e nero, come nei libri indirizzati agli adulti; insomma, sono sì per l'età scolare, ma non prescolare.

L'edizione è del 1999, quindi talmente vicina da giustificarne l'esame anche in una rassegna degli sviluppi della materia nel nuovo secolo. Già la struttura del libro è interessante: la grande pagina formato A4 è suddivisa in quattro file di tre quadrati di 5x5 cm; di queste dodici "tessere" teoricamente inseribili in ogni pagina se ne usa una parte, che varia tipicamente fra sei e dieci. Le figure sono numerate progressivamente fino a raggiungere il numero 564 del titolo. Sotto a ognuna, accanto al numero, si legge un suggerimento per la soluzione: di solito restringe subito il campo della ricerca, facilitandola sensibilmente.

In cima a ogni pagina è indicato l'argomento che è uno di quelli mostrati nella seguente tabella, che riporta l'indice del libro. Le somiglianze fra le lingue spagnola e italiana sono tali da far apparire anche troppo meticoloso l'inserimento nella stessa tabella della traduzione italiana, ma per maggiore chiarezza... *melius abundare*.

Índice	*Indice*	*Numeri*	*Pag.*
A modo de introducción	A titolo di introduzione		3
Preguntas y definiciones	Domande e definizioni	1-132	5
Cuerpo humano	Corpo umano	133-152	19
Adjetivos	Aggettivi	153-186	21
Animales	Animali	187-216	25
Objetos-Muebles	Oggetti-Mobili	217-234	28
Prendas de vestir	Abbigliamento	235-244	30
Comidas y bebidas	Cibi e bevande	245-264	31
Geografía	Geografia	265-282	33
Colores	Colori	283-290	35
Oficios y profesiones	Commerci e professioni	291-309	36
Acciones	Azioni	310-349	38
Ciudades y países	Città e paesi	350-365	42
Medios de transporte	Mezzo di trasporto	366-372	44
Lugares	Luoghi	373-392	45
Nombres de personas	Nomi di persone	393-423	47
Apellidos	Cognomi	424-500	50
Tiempo	Tempo	501-520	58
Personajes de la historia	Personaggi della storia	521-546	60
Apodos de Reyes de España	Soprannomi di re di Spagna	547-564	63

Soluciones	Soluzioni		65
Ahora es tu turno	Ora è il tuo turno		69

Dopo questa presentazione generale, si può passare a un esame delle singole "tessere" con i *564 jeroglíficos y pictogramas*. Quello che salta subito all'occhio è la netta prevalenza delle lettere sulle immagini: i disegni sono rari e ancora di più quelli intesi come pittogrammi, cioè immagini dirette dell'oggetto da riconoscere; ne cito uno per tutti, il N. 485: un monte nero con appena un po' di neve sulla cima, che si "leggerà" *Montenegro*.

Per rendere meglio l'idea del contenuto, mi è sembrato opportuno di riprodurre di seguito due pagine dal libro dedicate agli animali, con le relative soluzioni.

187 - 196

187. Perico, 188. Ardilla, 189. Bacalao,
190. Escarabajo, 191. Cienpiés,
192. Cinco vacas, 193. Leopardo,
194. Piojo, 195. Fauna, 196. Chacale

207 - 215

207. Zorra, 208. Termes, 209. Cisne,
210. Gusano,
211. Ocas, 212. Ratón, 213. Pantera,
214. Poney blanco y negro, 215. Percebes, 216. Serpiente.

Non è facile commentare; soprattutto, si deve continuamente tenere presente la destinazione; direi che il livello enigmistico è piuttosto vario fino a scendere a casi di estrema semplicità, mentre appare lodevolmente costante l'impegno prestabilito di *invito a pensar*. Mi soffermerei solo sul numero 214: che con il suggerimento di *Caballito* si possa trovarne la soluzione come "pone+Y" o *Poney* rientra nelle previsioni (e peraltro è già presente in precedenti raccolte spagnole), ma che si debba continuare la lettura con il *blanco y negro* diventa di più immediato ritrovamento... dopo che si è letta la soluzione in fondo al libro.

Forse le due pagine più lodevoli del libro sono proprio le ultime due, che riportano i soliti quadratini, ma proprio alla maniera di un *work in progress* suggerito alla classe: sono vuoti e predisposti per essere riempiti dagli alunni, ormai divenuti esperti del gioco. Sono 9+12 spazi da riempire, 21 nuovi *jeroglíficos y pictogramas* da inventare in maniera originale e autonoma; un invito migliore a quei ragazzi e ragazzine che sono giunti alla fine del libro non sono affatto in grado di immaginarlo.

Se un esperto enigmista andrà a cercare il pelo nell'uovo fra questi 564 numeri o, con il lanternino, un enigma che risulti per lui molto impegnativo non dovrà tuttavia sottovalutare l'impegno didattico e la costanza nelle proposte di questo autore. Eventualmente, se proprio è in vena di sottilizzare, potrà dedicarsi a verificare quanti di questi esempi sono del tutto originali, e non semplicemente ripresi dalla tradizione spagnola precedente.

6.5. Jeroglíficos in forma di quiz

Dopo aver presentato tre libri spagnoli dedicati ai *jeroglíficos*, ho trovato un'altra raccolta più recente e più al passo con i tempi, se non altro per la maniera in cui è presentata. La raccolta in esame ha come autore Cayetano Borja ed è disponibile a partire dal sito web di *Amazon.it*[1]. Dalla medesima fonte ho acquistato e descritto un numero considerevole di libri e di ebook nel formato *Kindle*, esclusivo di *Amazon*. Il caso ora in esame è in una forma ancora diversa e, si direbbe, ancora più moderna.

Diversamente dalle altre raccolte di giochi enigmistici, questa *Amazon* la offre gratis; si deve "solo" accedere dopo aver scaricato anche *Amazon Appstore*. Si dà il caso che una delle frasi che ricordo più spesso dal latino di molto tempo fa è il *timeo dona ferentes*, che anche ora mi ha fatto esitare un po' prima di accettare l'omaggio. L'oggetto così "acquistato" non lo leggo come un libro, e questo si capiva, ma non lo leggo nemmeno come ebook, né sul Kindle, né sul PC; lo leggo solo sul cellulare, dispositivo meno familiare per me e di più faticosa lettura per tutti.

---

[1] C. Borja, *Quiz!! Jeroglíficos*. 2013.

Superate le prime difficoltà, ho potuto fare presto qualche progresso nella "lettura", ma per completare lo studio e poter descrivere tutta l'opera in esame, e non solo una piccola parte iniziale, ho dovuto rivolgermi direttamene all'autore; per fortuna Cayetano Borja è stato molto cortese e disponibile; senza il suo aiuto, mi sarei fermato al livello 4 degli 11 presenti.

In effetti questo insieme di giochi enigmistici ha l'insolita caratteristica di presentarsi già di per sé, nella sua strutturazione complessiva, come un vero e proprio gioco enigmistico composito, nel quale i singoli *jeroglíficos* diventano come gradini da salire in una lunga scala, fino al culmine del gioco. Questa scala virtuale è composta da 11 rampe; ogni rampa da 27 + 1 scalini: il ventottesimo quiz, che completa il livello, si scopre solo se si sono risolti tutti gli altri 27. Invece per accedere ai livelli superiori esiste un numero prefissato di soluzioni indovinate, tale che si può avanzare anche senza aver completato il percorso precedente.

Esistono suggerimenti e spiegazioni, ma l'unico suggerimento disponibile subito, e per ogni quiz, è dato dalla domanda o dall'inizio di frase che si legge sotto ogni enunciato. Questa non è una novità, perché è la prassi ordinaria di presentare tutti i *jeroglíficos* e l'avevamo incontrata anche negli esempi studiati precedentemente. Per questi quiz sono previste anche le *Pistas*, che si possono leggere per avere qualche indizio aggiuntivo; tuttavia appena si supera un determinato numero di richieste di questi suggerimenti, il programma ci dice che per noi queste piste sono esaurite (*agotadas*) e ritornano accessibili solo dopo un certo numero di altre soluzioni trovate senza suggerimenti.

Altro aiuto è dato dai *Consejos*, che non sono altro che istruzioni generali, con la spiegazione dei principali accorgimenti tecnici utilizzati nella composizione dei *jeroglíficos*. Queste istruzioni sono raccolte in nove gruppi e corrispondono a quanto a volte si legge all'inizio delle raccolte di questi giochi e anche nel caso in esame sarebbero particolarmente utili se letti prima di cominciare. Invece qui sembra che compaiano a caso sullo schermo, dopo un prefissato numero di soluzioni indovinate.

Per scrivere la soluzione è previsto un rigo e un tasto per verificare (*Comprobar*) se la soluzione è esatta, nel qual caso il programma segnala il successo con la scritta *¡¡CORRECTO!!* accompagnata da suoni e luci. Fortunatamente sono accettate imprecisioni relative a accenti e vir-

gole; solo in casi rari la soluzione proposta, quasi esatta, non viene accettata, per esempio per la mancanza di una particella che poteva apparire superflua.

1 Notario, 2 Tomas, 3 Se casa,
4 Oca, 5 Soldado, 6 Tomate,
7 Manolo, 8 Te con limon, 9 Cuenca.

Per uno straniero, trovare le soluzioni può essere particolarmente difficile. Due casi li ricordo bene; il primo, nel quiz 4.17, chiedeva un nome di donna, *Remedios*, che risultava da quanto era esposto ma che non avevo mai incontrato; il secondo è stato "riuscire" a leggere nel quiz 3.21 una *banana*, disegnata in modo che non poteva essere chiamata diversamente, né in spagnolo né in italiano, come *Van Ana*. Altre soluzioni simili, e anche più semplici, non le ho trovate.

Una volta però che ho avuto tutte le soluzioni dall'autore, sono estremamente rari i casi in cui, per una mia insufficiente conoscenza del lessico spagnolo, non le ho comprese. Ritengo comunque che per uno spagnolo che abbia letto i *Consejos*, o ne conosca già le basi, questi quiz siano mediamente assai facili da risolvere. Fra l'altro non si avverte neppure un particolare aumento di difficoltà con l'avanzare nei livelli.

Pensando ancora agli stranieri, ma anche agli enigmisti madrelingua che volessero trovare il 100% delle soluzioni, può essere utile sapere che qualche benintenzionato (non l'autore stesso) ha messo in Internet tutte le soluzioni, come, per esempio, tutte quelle del quinto livello[2].

[2] https://www.contenidoandroid.com/soluciones-quiz-jeroglificos-nivel-5/

Una volta risolti i quiz, un utile accorgimento è il disegno di un occhio accanto al quiz: premendoci sopra si può far apparire o scomparire la soluzione, in modo da poter ripresentare il quiz senza che la soluzione sia visibile.

Dopo queste considerazioni generali, possiamo al solito renderci meglio conto del tipo di quiz presentati sulla base di una selezione di esempi.

1.08 Riquadro con T e disegno di mezzo limone. *¿Qué está bebiendo? Té con limón.*
1.14 0 +. *¿Desea algo más? Nada más.*
1.18 Pi greco, nota mi, sotto OS dentro una lettera T. *¿Qué estás cultivando? Pimientos.*
1.24 Sopra A dentro una lettera T; sotto 11. *¿Cómo habéis llegado? En taxi.*
1.28 Solo una grande T. *¿Que lleval puesto? Una tunica.*
2.05 QUIEN con le due lettere estreme irregolari. *Refrán. Quien mal empieza mal acaba.*
2.16 Sopra A 2, sotto una lettera K sfumata. *¿Qué problema tiene Rubén con el coche? Aparca mal.*
2.19 Sopra: pentagramma con le tre note la, fa, mi; sotto 51 A. *Para mi lo más importante es... La familia.*
2.23 Sopra disegno di barcone con dentro N; sotto mano, 50, O. *¿Dónde estuvo Juan José toda la noche? En el bar con Manolo.*
2.26 Uno sotto l'altro: 2, H_2O, S. *Hace mal dia, voy a coger el... Paraguas.*
3.03 Sopra ½ + sotto PP. *¿Por que tienes tantos cromos? Me die más Pepe.*
3.17 In un riquadro: K, scritta ETA cancellata con croce. *Autor del juego. Cayetano.*
3.21 In riquadro: disegno di banana, TO, +. *¿Quiénes van al cine? Van Ana y Tomas.*
3.24 Grande lettera U e triangolo con freccia a indicarne un lato. *Sustancia en granos pequenos. Granulado.*
4.03 T, disegno di nido, E. *Resolver jeroglíficos es... Entretenido.*
4.05 Sopra Fante di bastoni; sotto SODIO. *Vestimenta usada por los sacerdotes. Sotana.*
4.13 Sopra T e pallottoliere; sotto = +. *¿Qué está fumando? Tabaco, nada más.*
4.17 Sopra pentagramma con nota re; sotto ½ ½. *Nombre de mujer. Remedios.*
5.06 Sopra 1000 E L; sotto una grande lettera A fatta con tante piccole B. *Esta cerveza la pagas tu porque... Me la debes.*
5.13 Sopra 1; sotto Ag con croce di cancellatura. *¿Qué quieres de postre? Un plátano.*
5.15 Sopra in un riquadro YO TE; sotto X. *¿Quantos se examinaron contigo? Yo conté diez.*
5.22 Su tre righi: lettera E tratteggiata, 1001, NGO. *Se fue el jueves y quando llegó... Era ya domingo.*
6.08 Lettera O e accanto lettera B formata da tante piccole lettere C. *Siempre te lo digo pero tu nunca... Obedeces.*
6.12 Su tre righi: numero 6 scritto rovesciato, pentagramma con nota fa, 149. *¿Has resuelto ya este jeroglífico? Sí es fácil.*

6.14 Una lattina aperta con scritta BER; SODIO. *¿Dónde estuviste anoche? En la taberna*.
6.24 Solo scritta NO. *¿Sigue Juan ennoviado con Juana? No, está solo.*
7.07 Sopra T con dentro piccola S, C con dentro piccola I; sotto A, NOTA. *Condenado. Sentenciado.*
7.11 Sopra lettera I dentro un sole; sotto TA e disegno di fiume. *Los projectos hay que hacerlos... En solitario.*
7.14 E 50. *¿Cuándo me toca? Detrás de el.*
7.21 Lettere pi greco ed E. *Resbalón. Traspié.*
8.05 Sopra NOTA; sotto 66, grande lettera D con dentro A. *¿Cuál es tu mayor preocupación? La vivienda.*
8.13 Su tre righi 2, figura di tonno, O6O. *¿Para quién es el perfume? Para tu novio.*
8.17 Sopra 1000 A; sotto padella, O. *¿Quieres ver más museos o exposiciónes? Más arte, no.*
8.20 Fiore con scritta SI, lettera C con dentro piccola I, A. *¿Estuviste en Italia? Sì, en Florencia.*
9.03 Sopra 2, sotto tavolo con croce di cancellatura. *Tipo de questo. Parmesano*.
9.10 Sopra trombone con dentro R; sotto 100 O. *¿Cómo vamos a aquella isla? En tu barco*.
9.22 Su tre righi: UNA disegno di squadra, ITA. *Para declararte, lo mejor es... Una carta bonita.*
9.28 Sopra ATON, disegno di capra; sotto lettera greca tau, due mazzi di fiori. *¿Què haceis con los cuadros? Los restauramos.*
10.10 Su tre righi: 1000 barrato con croce E, pentagramma con nota re, pezzo di spago. *Hace tanto que no nos vemos que ahora... No me recuerda.*
10.18 Sopra disegno di sole; sotto MARINO. *¿Qué quieres ser de mayor? Astronauta.*
10.27 Sopra D, sotto disegno di sole. *¿Trabajas mucho? De sol a sol.*
11.05 Disegno di muro con finestra con sbarre e dietro suora. *No le digas nada, quero que sea una... Sorpresa.*
11.16 N, pentagramma con nota si, A. *¿Podemos pasar? Si, entren ya.*
11.21 Solo grande lettera A. *¿Aportan todos lo mismo? Ana da más.*

Come si vede, in diversi casi siamo di fronte a monoverbi e anche quando si ha una frase risolutiva si tratta salvo rare eccezioni di frasi brevissime. Ciò non può meravigliarci se confrontiamo questi *jeroglíficos* con gli altri presentati da raccolte precedenti. Una differenza notevole è che qui l'uso della scritta *NOTA* per indicare una nota musicale qualsiasi è presente solo in pochi casi, mentre di regola viene mostrato il pentagramma con la nota specifica. Prosegue invece l'uso della trasformazione dei numeri da arabi a romani, letti poi come lettere dell'alfabeto, per cui è normale, per esempio, che *66* si legga *vivi*.

Se si trascurano alcune particolarità del genere indicato (che del resto sono e sono state tradizionali nei *jeroglíficos* spagnoli), il sistema di giochi enigmistici che incontriamo è il medesimo che si trova in lingua

tedesca sotto il nome di *Drudel* e in lingua inglese sotto vari nomi, ma principalmente proprio come *Rebus*. La differenza principale è che quasi sempre i giochi di questo genere in lingua tedesca e in lingua inglese sono presentati separatamente a seconda che abbiano alla base figure o solo lettere e numeri. Nei giochi spagnoli sono regolarmente presenti tutti i possibili casi intermedi fra gli estremi di sole lettere e di sole figure.

7. Giochi diversi

7.1. Premessa

La ricerca che si è svolta fin qui è stata focalizzata su quanto si può trovare nelle principali lingue straniere di più simile ai rebus italiani. Certe volte abbiamo esteso il campo a giochi in cui la tipica vignetta dei nostri rebus era come smembrata in più componenti separati; altre volte, e neanche poche, abbiamo accettato di includere nello studio giochi che come figura avevano solo lettere e numeri. Poche volte però ci siamo ritrovati a studiare giochi enigmistici del tutto diversi, soprattutto seguendo l'esigenza di trovare giochi con figure, proprio per bilanciare in qualche modo quelli basati solo su lettere. Un altro motivo per cui ci siamo a volte ritrovati fuori strada è dovuto all'incertezza nella denominazione dei giochi nelle varie lingue: capita anche, fra l'altro, che in qualche lingua il nome "internazionale" di rebus sia attribuito a tipi molto diversi.

In questa sezione invece si va coscientemente fuori dalla strada segnata, si studiano giochi enigmistici che non si possono considerare simili ai rebus, se non per qualche piccolo particolare in comune. Uno dei motivi per cui estendiamo il campo di studio al di là dei confini prefissati è legato all'ambiguità nell'uso della parola tedesca *Drudel*. I giochi che sono denominati in quella maniera possono essere di almeno tre tipi diversi. Il più simile ai rebus è quando nel gioco compare una figura; meno simile ma accettato per le analogie con giochi simili che si incontrano oggi anche in inglese e in spagnolo è quando il *Drudel* contiene solo lettere e numeri. Il terzo caso, che si segue brevemente qui, è quando sempre con quello stesso nome si intende un gioco in cui la figura proposta non corrisponde a un oggetto da indovinare ma intende stimolare molteplici interpretazioni dagli osservatori.

Di questo tipo di *Drudel* vedremo gli esempi che l'inventore del gioco ha raccolto come i più tipici e ne studieremo anche una riedizione recente in lingua francese. A parte saranno esaminati i *Glyphoons*, che rappresentano un caso simile di recente introduzione, caratterizzato dalla condizione addizionale di proporre vari esempi sulla base di un medesimo soggetto prefissato.

Indipendentemente da tutto il resto sono presentati alla fine tre libri molto simili pubblicati nelle lingue italiana, francese e tedesca. Il soggetto è sempre l'illustrazione dei proverbi più comuni nelle varie lingue e la particolarità dell'approccio consiste in una maniera essenziale e

quasi simbolica per esprimerli in forma grafica. L'interesse per noi di questo approccio è che ci permette di verificare quanto è trasferibile e quanto non lo è nel passaggio da una lingua all'altra; in fondo, lo stesso problema della trasferibilità, al cambiare della lingua, delle immagini più adatte si incontra comunemente nello studio dei rebus nei vari paesi.

7.2. Droodels da USA e Francia

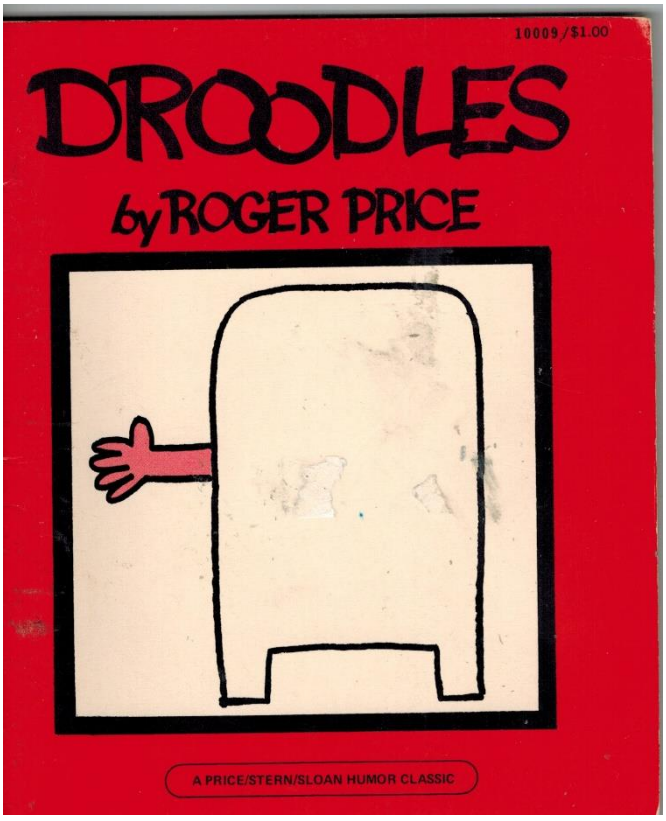
Nello studio dei rebus stranieri ci siamo imbattuti in forme più o meno simili a quelli che circolano oggi in Italia, o almeno a quelli che anche da noi hanno avuto un certo seguito in passato. In alcuni casi la somiglianza appare dubbia e in particolare nei *Drudel* in lingua tedesca[1]; in effetti, all'origine del nome stesso ci sono i *droodels* di Roger Price di cui ci dobbiamo ora occupare. L'unico libro in lingua inglese che ho consultato fra i piuttosto numerosi che sul tema sono apparsi negli USA è una ristampa della storica prima edizione del 1953[2].

Roger Price (1918-1990) è stato un personaggio che ha raggiunto considerevole notorietà negli USA soprattutto grazie al suo lancio dei *Droodels*, e poi dei *Mad-Libs*, a metà del Novecento[3]; si tratta di giochi che crearono delle vere mode, con ricchi concorsi a premio e spettacoli TV, oltre che guadagnare il favore di folti gruppi di appassionati. Con un paio di soci e collaboratori Price fondò una casa editrice che poté pubblicare le loro opere; alcune non le avevano potute pubblicare prima perché venivano dirottate dagli editori di libri ai produttori di giochi e viceversa.

Anche sui *Mad-Libs*, la seconda fortunata invenzione, ho consultato solo uno dei numerosi volumi pubblicati, una raccolta pubblicata da *Penguin Random House*[4]. Si tratta in questo caso di brevi storie scritte su un solo foglio di carta e con molti spazi vuoti per i quali è indicata la forma grammaticale da inserire, come nome o aggettivo con genere e numero, forma verbale e, a volte, ulteriori indicazioni come "parte del corpo", "località", "tipo di liquido" e altri. Ovviamente sono giochi di società che possono facilmente destare l'ilarità di un gruppo di amici, ma con i tipici giochi enigmistici che ci interessano non hanno niente a che vedere. Si può capire che arrivare a questo gioco dopo i *droodels* non sia stato del tutto casuale – per qualche elemento in comune nel tipo di stimolo per la fantasia – ma per la nostra ricerca siamo proprio fuori campo e i *Mad Libs* li possiamo trascurare.

---

[1] A. Gyr, *Das grosse Drudelbuch.* Kindle ebook 2013 (V. punto 4.8).
[2] R. Price, *Droodles*. Los Angeles 1972 (1a ed. 1953).
[3] https://en.wikipedia.org/wiki/Roger_Price_(comedian)
[4] R. Price, L. Stern, *Best of Mad Libs*. New York 2008.



Il nostro problema è allora se, allo stesso modo, anche lo studio dei *droodels* ci porterebbe fuori strada. Già a un primo impatto si notano due aspetti, la figura e la soluzione, che ci indurrebbero a ignorare l'argomento, per l'esatta contrapposizione che presentano con i rebus. La figura di un rebus deve essere molto chiara e definita: non è certo quella l'oggetto da indovinare, ma solo il punto di partenza. Invece le figure dei *droodels* si lasciano apprezzare tanto più quanto più sono ambigue e indeterminate, almeno a prima vista. Forse ancora più importante è la soluzione che è ovviamente unica nel rebus, mentre è lasciata alla libera fantasia dell'osservatore per i *droodels*. Si direbbe che un *droodel* è tanto più valido quante più "soluzioni" vengono trovate. Come curiosità si può osservare riprodotto di seguito un *droodel* presentato come quello che, al momento della pubblicazione, aveva ricevuto il maggior numero di interpretazioni "corrette", quindici per la precisione.

FIGURA

Su queste interpretazioni si può aprire una parentesi: è vero che nelle raccolte di *droodels* pubblicati si citano alcune interpretazioni "corrette", ma a giudicarle valide sono coloro che hanno ideato la figura del *droodel*, gli stessi che incitano a suggerire ulteriori interpretazioni. Comunque sia, l'indeterminatezza della figura e della relativa "soluzione" sono due aspetti tipici fondamentali che a noi permettono di sorvolare su gran parte di questa produzione.

Mi soffermerei solo sulla curiosa maniera che l'autore suggerisce ai candidati inventori per facilitare il loro compito. Per fare un passo avanti, passare cioè dall'interpretazione alla composizione di nuovi *droodels*, alla fine del libro sono mostrate due tabelle con gli "arnesi del mestiere"; la seconda, con le lettere dell'alfabeto, era prevedibile (anche se ci lascia incerti il suggerimento di combinarle a caso per trovare parole curiose), ma la prima ci presenta una specie di alfabeto di ventidue segni da usare unendone via via alcuni fra loro fino a ottenere una figura "interpretabile". In questo modo è possibile trovare figure che stimolino la ricerca di associazioni mentali; si capisce bene come tecniche di questo tipo siano entrate nella pratica diagnostica della psicologia.

FIGURA

Tutto questo ci interessa solo per curiosità e impegnarsi in un'analisi ci porterebbe di nuovo fuori strada. Tuttavia, qualcosa ci rimane da esa-

minare, anche perché i confini fra vari giochi non sono precisi; si direbbe che dobbiamo andare alla cerca di *droodels* scadenti, riusciti piuttosto male, tanto che si possono considerare abbastanza simili ai rebus.

In effetti, l'invito degli autori a interpretare a volontà i loro disegni viene quasi sempre a cozzare con la presenza nella raccolta di una figura accompagnata da una sola didascalia, che può essere quindi vista come la sua interpretazione corretta. Ma se l'interpretazione accettata dall'autore si presenta come l'unica a corredo della figura, tanto varrebbe impostare diversamente il gioco e cioè chiederne la "soluzione". Ciò potrebbe avvenire fornendo il numero di lettere delle parole della soluzione, o fornendo un suggerimento o una domanda che indirizzi verso la soluzione stessa.

Forse si può chiarire la cosa elaborando un paio di esempi tolti dal libro in esame. La "soluzione" del primo, *Space Capsule for a Girafe*, potrebbe essere suggerita da (5, 7, 3, 1, 6) ma in questo caso la figura è troppo indeterminata e allora sarebbe più conveniente suggerire qualcosa come "In che veicolo viaggia questo animale?" o una simile indicazione.

FIGURA

Invece nel secondo esempio la figura è ben definita: tutti ci vedono un pesce e un palloncino, il gioco sta solo nel capire come i due soggetti sono collegati. Il pesce presente nella figura rimane anche nella soluzione (cosa che nei rebus sarebbe oggi considerata un grave difetto) e... si sta suicidando, esattamente il contrario di un uomo che si legherebbe una pietra al corpo prima di lanciarsi verso il basso. L'interpretazione è simpatica, ma anche unica; non si immaginano altre soluzioni. Allora forse basterebbe (4, 10, 7), oppure "Che animale è e cosa sta facendo?" di nuovo più conveniente. Si potrebbero trovare altri esempi, non molti però, perché l'interpretazione presentata, anche quando è una sola, contiene di solito lunghe frasi, poco adatte come soluzioni di rebus.

Ci sono però dei casi in cui incontriamo *droodels* che ci ricordano da vicino giochi enigmistici ben noti, a cominciare dai *jeroglíficos* spagnoli e dai *Wörterdrudel* tedeschi. Ecco due esempi, presentati uno accanto all'altro nel medesimo libro. Qui non ci sono interpretazioni alternative (né altri modi per arrivarci, a meno di leggere tutte le lettere C come onde di mari); per questi, bisognerebbe allora concludere che sono fuori posto in questo libro, anche se ce li ha inseriti proprio l'inventore del genere.

A questo punto si potrebbe chiudere l'argomento, ma invece su questi *droodels* ho un altro libro da considerare, perché è caratterizzato da due peculiarità interessanti: è francese e molto recente. La casa editrice parigina *Table Ronde* ha fatto stampare nel 2016 una raccolta dei *droodels* di Roger Price[5]. Il libro è di formato quasi quadrato (16x15 cm) e contiene 168 pagine; il numero di *droodels* è indicato come 120, compreso quello in copertina.

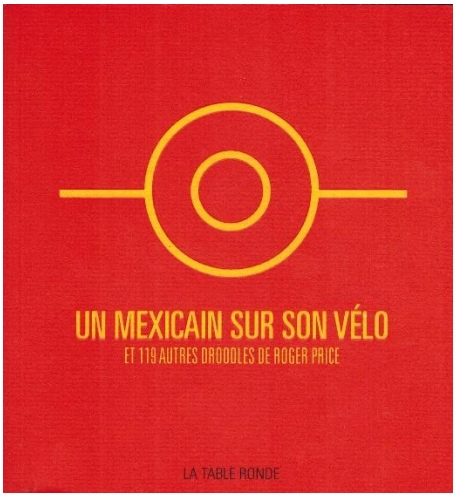
[5] R. Price, *Un Mexicain sur son vélo et 119 autres droodles de Roger Price*. Paris 2015.

FIGURA

FIGURA

All'inizio del libro troviamo due pagine di introduzione generale sui *droodels* e altre due dedicate specificatamente a Roger Price; seguono gli esempi della raccolta, diversi dei quali presenti anche nel libro esaminato in precedenza. Basterà mostrare un esempio fra i nuovi, riprodotto nella figura: come si vede si tratta di un'immagine che ha più interpretazioni proposte e anche un rigo punteggiato per aggiungerci una nuova interpretazione da parte del lettore.

Ci rimane da capire cosa può avere di interessante questo libro in lingua francese. Una prima cosa di interesse è appunto la lingua francese. Nell'introduzione si ricorda come i *droodels* arrivarono in Francia in ritardo rispetto ad altri paesi europei e quindi questo libro ha quasi il senso di una riparazione: finalmente appare una raccolta significativa e bilingue nelle soluzioni. Un secondo punto di interesse per questa edizione è l'anno di pubblicazione: deposito legale 2015, stampa 2016. A Parigi si pensa insomma che non si tratti di vecchi giochi caduti nel dimenticatoio, ma di suggerimenti in grado di stimolare l'intelligenza ancora in questi anni, e nei prossimi. Mi pare infine che ci sia un altro punto importante da sottolineare: la traducibilità immediata di tutto l'impianto. Proprio la presenza qui delle frasi interpretative sia nella lingua inglese che in quella francese ci rende subito palese come cambiando la lingua resta del tutto immutato il "pensiero", l'idea sottostante, che viene comunque stimolata direttamente, e proprio nella stessa maniera, dalla medesima figura. Per i rebus ciò non si verifica, o accade di rado.


UN MEXICAIN SUR SON VÉLO
ET 119 AUTRES DROODLES DE ROGER PRICE
LA TABLE RONDE

FIGURA

7.3. Glyphoons dal Tennesee

Questi *glyphoons* (glifoni, glifuni, o come altro si potrebbero chiamare, volendo, in italiano), sono – almeno di nome – fra gli ultimi animali arrivati nello zoo dei giochi enigmistici. Li ho trovati in un recente ebook di Keren Stepp[1]. Una spiegazione del neologismo ce la dà l'autrice stessa insieme a una descrizione dei giochi: *It's a word combining a glyph and a cartoon. It depicts a minimal cartoon drawn with abstract pictures that beg the reader to guess what they are viewing. A humorous caption makes the cartoon obvious.*

Sono insomma dei disegni in bianco e nero, "combinazioni di glifi e disegni da cartoni animati"; qui i glifi sono intesi come quei disegni schematici o simboli che si usano in alfabeti segreti o in astrologia; si possono considerare come esempi anche i segni nella figura copiata dal libro di Price. I disegni sono racchiusi ciascuno in una medesima cornice rettangolare, di quelle usate correntemente nei giochi enigmistici simili, che siano i nostri rebus o i *jeroglíficos* o i *Bilderrätsel*. Non sono però identici a quelli, se non altro perché questi *glyphoons* hanno la "soluzione" scritta direttamente sotto la figura; forse è anche per questo che per loro l'autrice ha ritenuto opportuno di coniare un nome nuovo.

Per la verità, per ritenere che questi siano dei veri e propri giochi enigmistici si deve essere di manica larga, o almeno rispondere positivamente alla seguente domanda: si considererebbero giochi enigmistici se l'autrice avesse presentato solo i suoi disegni in successione, e poi elencate tutte le corrispondenti soluzioni in apposite pagine alla fine del libro? Se si risponde di sì, allora a mio parere si possono già così considerare dei giochi enigmistici, anche perché questa "soluzione" basterebbe coprirla inizialmente (non facile usando il Kindle, che permette di inviare alla pagina seguente solo una parte di questa soluzione-didascalia, anche usandolo con la massima grandezza dei caratteri).

Volevo chiedere qualche precisazione a questa autrice del Tennesee (almeno così sembrerebbe da Internet dove troviamo anche dati su di lei e sulla sua preparazione professionale)[2], ma l'indirizzo email presente nell'ebook non risulta più attivo; la cosa non sorprende troppo perché con il passare del tempo pare proprio che ciò diventi una regola

[1] K. Stepp, *Elephant: Glyphoons*. Kindle ebook 2015.
[2] https://www.linkedin.com/in/keren-stepp-a6a6aa26

e non un'eccezione; di tempo non ne sarebbe comunque passato molto nel caso specifico.

I *glyphoons* presentati sono una cinquantina (52 pagine indicate) e in questo ebook sono tutti basati sugli elefanti, anzi, a guardare bene, solo sulle proboscidi degli elefanti; per di più, di solito è sufficiente solo la parte finale di una proboscide per creare un nuovo *glyphoon*. Proviamo a "vederne" qualcuno, elencandoli a seconda della loro posizione nell'ebook.

31. Proboscide piegata verso l'alto con un rigonfiamento subito sotto l'estremità. *Peanut stuck in nose*.
35. (V. figura) Cinque proboscidi che da varie posizioni della cornice terminano tutte su un cespuglio centrale con puntini sparsi. *Picking blueberries*.
40. Proboscide piegata in basso, senza avvicinarsi a una carota sospesa a un filo. *Unmotivated*.
47. Da sinistra, estremità di proboscide da cui escono due getti d'acqua, uno orizzontale, uno che scende subito. *Dual showerhead*.
59. Da sinistra, estremità di proboscide in cui convergono quattro sigarette. *Hard day at the office!*
69. Da una proboscide a sinistra esce un filo che lega con un cappio altre quattro proboscidi più sottili. *Angry babysitter.*
83. Proboscide con curva verso il basso e due baffi aggiunti all'estremità. *Secret agent.*
87. Proboscide curvata verso l'alto, con un anello sull'estremità. *Proposal.*
94. Proboscide con sei cerotti sparsi. *New razor*.
96. Proboscide con brufoli e foruncoli. *Teenager*.
106. Proboscide vista da vicino verso l'interno, quasi irriconoscibile. *Close up!*
110. Cinque estremità di proboscidi che emergono dalla onde. *Flash flood!*
114. Dal basso emergono le estremità delle quattro zampe e della proboscide ripiegata. *Playing dead.*

Nell'ultima pagina l'autrice inserisce tre cornici vuote e l'invito ai lettori a riempirle con nuovi *glyphoons*, ora che dovrebbero aver imparato il metodo. Un invito dello stesso genere era stato trovato in un libro di *jeroglíficos* spagnoli, chiaramente rivolto a scolari o giovani studenti[3]. In questo caso la mia impressione è stata che l'autrice abbia invece proposto piuttosto una sfida a chi intendesse criticarla: se non vi piacciono le mie trovate, provate voi a ottenere risultati migliori!

FIGURA

In effetti si deve riconoscere che la parte finale di una proboscide, e per di più fortemente stilizzata, non si presta a molte creazioni originali. Il disegno consiste nel tracciare due segmenti quasi paralleli che da una parte finiscono al margine della cornice e dall'altra sono uniti insieme da una linea curva irregolare a indicare l'estremità della proboscide. Questa parte finale si può prestare a volte a simulare una specie di pinza capace di trattenere oggetti vari. Per il resto, si può solo decidere se disegnare i due segmenti paralleli in orizzontale, in verticale, o anche introducendo curve verso l'alto o verso il basso. Di queste proboscidi se ne possono usare più di una e allora si può avere qualche ispirazione dalle loro disposizione nella cornice e dalle varie posizioni relative.

L'impresa di comunicare idee nuove per questa via rimane comunque ardua, ma il compito di utilizzare questo difficile mezzo tecnico Karen Stepp se l'è imposto da sé. Si scopre anche che pochi mesi dopo questa autrice ha pubblicato un secondo libro di *glyphoons*, scegliendo questa volta uno squalo come soggetto ripetuto[4].

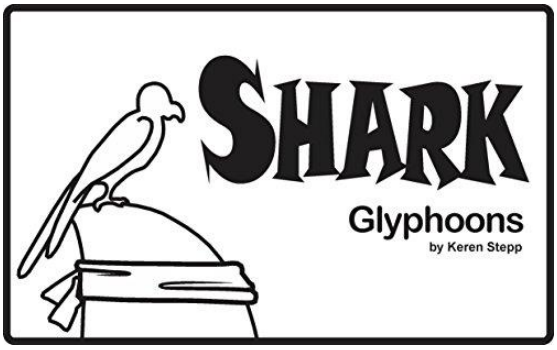
C'era da scommettere, come si può immaginare anche dalla copertina, che poi di tutto lo squalo si finisce con il vedere riprodotta di continuo solo una pinna. Ho voluto verificare, e in effetti l'ipotesi della

[3] A. M. Martínez, *564 jeroglífico y pictogramas ó te invito a pensar.* Archidona 1999 (V. punto 6.4).

[4] K. Stepp, *Shark: Glyphoons.* Kindle ebook 2015.

pinna si è rivelata giusta: sono rare le figure con motivo di base differente. Ovviamente, anche con le pinne, come con le proboscidi, la sfida rimane difficile. Ecco qualche esempio.

35. Pinna che scende dall'alto. *Flying shark!*
36. (V. figura) Pinna con accanto tronco, ramo e foglia di albero. *Lost!*
47. Una linea seghettata fra due linee orizzontali (schema della bocca). *Close up!*
51. Sei piccole pinne sul fondo. *Convoy!*
54. Pinna che sporge dalle onde, ma di profilo, alta e molto sottile. *Charge!*
59. Pinna indicata solo da tratti radi. *Lurking in the fog.*
73. Sulle onde, pinna con la punta mancante. *Low bridge!*
93. Pinna con linea intermedia e punta smussata. *Banana shark.*



Non è facile dare un giudizio su questa produzione; si capisce che il compito diventerebbe molto facile per un giudice severo. Un indizio che questi giochi hanno avuto poco successo si può ricavare da una circostanza: non sembrano ancora usciti gli altri cinque lavori simili annunciati alla fine dell'ebook sugli squali (*Coming Soon: Ship, Giraffe, Porcupine, Butterfly, Jellyfish*). In ogni caso, una qualche incertezza rimane relativamente alla destinazione e in particolare all'età più adatta per i lettori. Anche nelle pagine di *Amazon.com* (dicembre 2017), accanto a una recensione positiva, ce n'è una che avanza qualche perplessità proprio su questo punto[5].

[5] https://www.amazon.com/Elephant-Glyphoons-Keren-Stepp-ebook/dp/B00TXWW036/ref=sr_1_1?s=digital-text&ie=UTF8&qid=1514105222&sr=1-1&keywords=stepp+keren#customerReviews

FIGURA

Alla fine si direbbe che per questi giochi la trovata più originale è consistita nel presentarli con un nuovo nome di battesimo; ma forse si dovrebbero chiamare in un altro modo, rientrando in fondo, sia pure come variazione sul tema, nel vasto campo dei *droodles*, e allora invece che con un nome nuovo si potrebbero indicare, fra quelli, con un attributo caratterizzante del tipo di "serie di *droodles* a soggetto fisso" in cui il soggetto imposto sarebbe un qualche glifo stilizzato, come ha fatto la Stepp prima usando le proboscidi, e poi le pinne.

7.4. Proverbiology da Milano

In questa lunga ricerca sulle varie maniere in cui i rebus trovano ancora seguito in vari paesi stranieri è capitato più volte di incontrare casi di giochi enigmistici figurati non uguali, ma di un tipo più o meno simile. Di solito, non sono stati presi in considerazione i giochi che potevano avere lo stesso nome ma si presentavano del tutto diversi; tuttavia, si sono incontrati più volte casi incerti, troppo simili per essere trascurati; non si può infatti pretendere che i rebus italiani siano adottati senza nessuna modifica in tutti gli altri paesi, e i confini fra i vari tipi sono piuttosto sfumati.

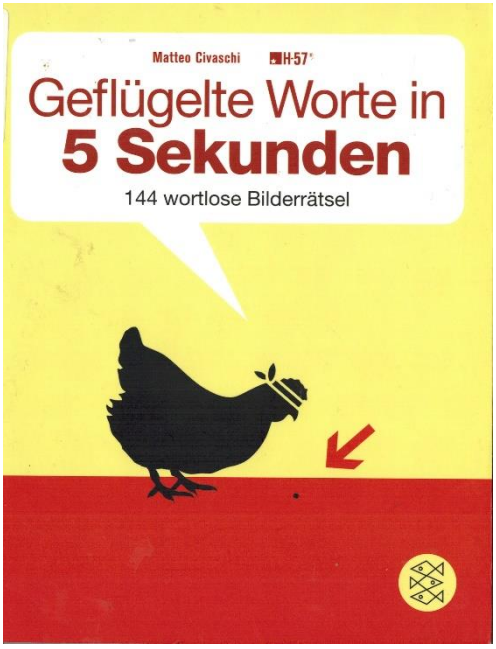
Alla fine della rassegna ci si imbatte in un evento imprevisto, sia come tipologia dei giochi, sia anche come loro nascita e diffusione. Particolarmente interessante per noi è che si tratta di una forma piuttosto nuova e originale di comunicazione, che ha ormai conquistato in brevissimo tempo largo seguito in molti paesi, partendo, guarda caso, proprio dall'Italia, e da Milano nel caso specifico.

In realtà, la nuova tecnica di comunicazione grafica – che ha ricevuto il nome di *Shortology* per il carattere minimalista delle illustrazioni – non riguarda propriamente i rebus, che ci interessano in particolare, ma viene a coprire i settori più imprevedibili della cultura internazionale. I libri già usciti in più lingue consistono in repertori di storia, cinema, letteratura, sociologia... diventa difficile trovare cosa è finora sfuggito a Matteo Civaschi e collaboratori, attivi nella società milanese denominata *H-57*. Sul fondatore e sui suoi collaboratori è facile trovare notizie nel web[1], compreso un video chiarificatore di un quarto d'ora[2]. I loro libri in vendita nei cataloghi di *Amazon.it*, a dicembre 2017, sono già più di una ventina, in diverse lingue[3].

Di tutta questa copiosa produzione, di successo internazionale, a noi interessa proprio l'immediatezza con cui in questo modo riescono a passare da una lingua all'altra, trasferimento che costituisce proprio un tema ricorrente nel presente studio. La cosa sarà verificata qui solo per una piccola parte: soffermerò infatti l'attenzione soltanto su tre dei loro

1 https://www.h-57.com/about/?lang=it#team
2 https://youtu.be/KBGXchZ2bz4
3 https://www.amazon.it/s/ref=sr_pg_1?rh=i%3Aaps%2Ck%3Amatteo+civaschi&keywords=matteo+civaschi&ie=UTF8&qid=1513150496

libri, che riguardano proverbi e detti popolari. L'argomento generale è lo stesso nei tre casi; quello che cambia è la lingua utilizzata, e precisamente italiana (*Fausto Lupetti Editore*)[4], francese (*Editions Prisma* tradotto da Alain Gibier)[5], e tedesca (*Fischer Taschenbuch* tradotto e rielaborato da Christine Ammann)[6]. C'è da scommettere che presto ne appariranno anche versioni inglese e spagnola come ulteriori membri della stessa serie.



Nonostante il coinvolgimento di varie lingue straniere, l'ambiente non è di linguisti, ma di professionisti di design e grafica; l'obiettivo è di mostrare come i proverbi e i detti popolari delle diverse lingue si possono rappresentare graficamente in una stessa maniera sintetica e interessante, in effetti quasi sempre di una sorprendente semplicità. Questa semplicità non può meravigliare visto che un sottotitolo corrente

[4] H-57, *Proverbiology. I proverbi, i modi di dire italiani e non solo, per chi non ha tempo da perdere*. Bologna e Milano 2015.
[5] M. Civaschi, *Pictologies : 100 proverbes en bref*. Gennevilliers 2016.
[6] M. Civaschi, *Geflügelte Worte in 5 Sekunden: 144 wortlose Bilderrätsel*. Frankfurt am Main 2017.

(esplicito o implicito) per tutte le opere del gruppo milanese richiama un'applicazione alla lettura della durata di "cinque secondi".

Naturalmente, se l'impegno grafico si rivolge a illustrare una serie di film, vederci un qualche carattere rebussistico sarebbe in fondo sempre possibile, volendo, ma darebbe un risultato poco convincente, mentre l'illustrazione dei proverbi e dei detti popolari è un campo da sempre talmente coltivato dagli appassionati di rebus che il richiamo diventa immediato e forte, tanto da rendere accettabile un esame anche di queste opere. Indipendentemente dal giudizio se l'assimilazione con i rebus sia accettabile o meno, la cosa più straordinaria, almeno per me, è che questi ideatori hanno davvero conquistato da Milano un'attenzione internazionale, proprio quello che a lungo ho cercato, di solito invano, per i giochi enigmistici italiani "genuini".

Nell'esame di queste opere, ritengo utile seguire la mia esperienza personale, ancora più del mio solito – che già sembrerà troppo. Non avevo mai sentito parlare di Matteo Civaschi e collaboratori (e d'altra parte solo un ultimo frammento della mia lunga vita sarebbe potuto servire allo scopo). Cercando libri recenti su rebus e giochi simili ho trovato in vendita il libro tedesco con i *Bilderrätsel* nel sottotitolo, e l'ho acquistato. Il formato è di 19x15 cm per 188 pagine. Per le pagine si

usa carta di vari colori e i disegni risaltano in piccoli riquadri con fondo bianco al centro della pagina. In qualche caso si vedono figure più grandi che occupano quasi tutta la pagina, o addirittura due pagine affiancate.

Mi ero immaginato che questo Civaschi fosse un italiano che viveva in Germania, forse addirittura un cittadino tedesco, italiano solo di origine, ed ero un po' curioso di capire cosa aveva da insegnare sotto forma di *Bilderrätsel* ai tedeschi nella loro lingua, sui loro proverbi. Dopo un primo rapido esame del libro mi sono però reso conto di due fatti importanti. La prima osservazione è stata che un'edizione del libro (di cui non avevo notizie, anche perché come suo autore compare *H-57*) era apparsa in italiano due anni prima, e con questo mi si sono già chiariti molti dubbi: opera italiana di un italiano ritenuta talmente valida da meritare una traduzione in tedesco. Bene. (Subito dopo ho trovato in Internet che nel frattempo era apparsa anche un'edizione francese, e le ho ordinate subito entrambe.)

La seconda osservazione ha riguardato la coerenza fra illustrazioni e soluzioni. Come in altri casi simili, è un po' forzato parlare di soluzioni, anche se è così che la cosa è presentata. In realtà il processo è alla rovescia: uno ha in mente un proverbio e va a cercare la maniera più attraente per esprimerlo graficamente con un'illustrazione adatta. Anche per il "solutore" la parte interessante del gioco diventa, a mio parere, la verifica di quanto valida, attraente e originale, è stata la maniera in cui il dato proverbio è stato descritto in modo figurativo.

Ora, il giudizio complessivo sulla validità delle figure, e su quella della rispondenza alle frasi collegate, ci si può risparmiare. Se questi artisti di *Shortology* non avessero avuto l'inventiva e la capacità tecnica che hanno, i loro lavori non avrebbero dato origine a intere collane di questo tipo, pubblicate in più paesi. Insomma, anche nel caso specifico, niente da criticare per la maniera di rappresentare graficamente i proverbi tedeschi con tutta la possibile originalità e bravura. Dato quindi per scontato il successo dell'impegno nelle illustrazioni, mi ha dato comunque da riflettere la selezione dei proverbi.

Il fatto è che diversi di questi proverbi hanno un'origine lontana e magari risalgono fino alla tradizione classica, quando il latino era la lingua corrente di tutta l'Europa, o quasi; anche nella lingua italiana se ne usano di simili. Leggendo i proverbi tedeschi, mi sono subito immaginato che i due libri che stavo attendendo avrebbero semplicemente cambiato la lingua dei proverbi lasciando del tutto inalterate le figure.

Si trattava di un'ipotesi provvisoria, facile da verificare all'arrivo dei libri. Allo stesso tempo mi sono però reso conto che la corrispondenza fra le diverse lingue era possibile solo in parte e a farmi dubitare del risultato della verifica attesa ci sono stati alcuni proverbi tedeschi, a cominciare da uno che mi ha colpito subito.

P. 14-15. (V. figura) Immagine su due pagine affiancate, come ce ne sono altre, sia pure in minoranza. Nella pagina di sinistra un cielo celeste con due piccoli uccelli neri e sette nuvole bianche a forma di pecora, nella pagina di destra un passante che tiene in mano l'ombrello chiuso, sbarrato però da una linea rossa. La soluzione è: *Wenn Schäfchenwolken am Himmel steh[e]n, kann man ohne Schirm spazieren gehen.*

FIGURA

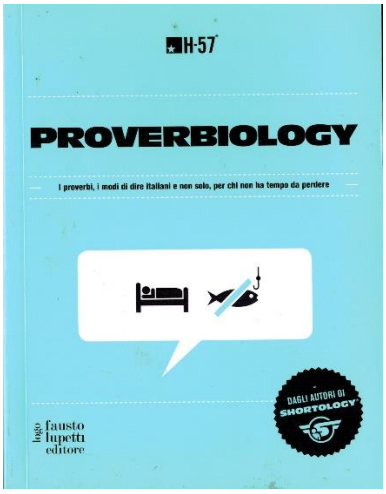
Allora, la barra rossa sta per cancellare l'ombrello; i tedeschi che vedono il cielo a pecorelle possono uscire a passeggio senza l'ombrello. Bene, per loro. Per noi, al contrario, la stessa pagina di sinistra presupporrebbe accanto questa stessa pagina di destra, ma senza la barra rossa, perché lo stesso "cielo a catinelle" ci annuncerebbe "acqua a catinelle"; tutto fuori che barrare l'ombrello, utilissimo invece in prospettiva. Per ora mi limito a questo esempio ma mi sono riproposto di controllare come gli autori se la cavano in questo caso, e in diversi altri in cui i proverbi tradizionali sono più o meno diversi passando da una lingua all'altra. D'altra parte, è facile immaginare che sarà usata l'identica illustrazione tutte le volte in cui, cambiando la lingua, il proverbio viene tradotto nell'espressione corrispondente.

Arrivati i due ultimi libri sull'argomento (almeno per ora), ho subito verificato in quello italiano l'acqua a catinelle e in effetti avevo fatto una previsione sbagliata: qui non c'è il solito uomo con l'ombrello, ora non barrato, ma ci sono addirittura tre grossi catini da cui scendono gocce d'acqua in grande quantità (P. 18-19, V. figura). Naturalmente la figura del cielo a pecorelle a sinistra è rimasta identica.

Vediamo separatamente qualche particolarità dei due libri francese e italiano, prima di confrontare il contenuto di tutti e tre.

FIGURA

Il libro francese, di 128 pagine, è l'unico di formato quadrato, 15x15 cm. Come previsto, cambiando la lingua non cambia per niente lo stile del lavoro e le differenze si dovranno cercare per i singoli proverbi, trovarne eventualmente alcuni illustrati solo per la lingua francese e soprattutto confrontare quelli simili che si trovano anche nelle altre lingue. Il numero di proverbi illustrati qui è minore che negli altri due casi: nel titolo se ne indicano 100; ammesso che sia invece vero il numero di 103, come avrei contato, la cosa non modifica certamente la situazione: i tre esempi in più si possono accettare come un piccolo omaggio al lettore. (Si potrebbe supporre che il numero minore dei proverbi francesi sia dovuto alla soppressione di quelli senza corrispondenza con le altre lingue, ma in verità anche in questi 103 ce ne sono numerosi che non hanno corrispondenti negli altri due libri.)



Nel nostro percorso che si è svolto a risalire la corrente delle pubblicazioni, si arriva alla fine al primo libro della serie, quello italiano. Il formato è di nuovo rettangolare, di 18x14 cm, simile ma non identico a quello tedesco. Le pagine in questo caso sono ben 224 e gli "omaggi al lettore" sono qui più consistenti. Si nota infatti subito, già nell'*Indice*

alla fine del volume, un'interessante e inattesa novità: dopo i proverbi italiani, che sono 149, compare una sezione di 29 proverbi sempre italiani ma nei vari dialetti – il che di regola rende necessaria per la comprensione l'aggiunta di una loro traduzione in lingua italiana – e infine, ancora di più con l'aspetto di un omaggio ai lettori, una breve sezione con 9 esempi di *Proverbi da tutto il mondo*, corrispondenti ad altrettante lingue straniere (polacco, giapponese, francese, spagnolo, tedesco, finlandese, russo, portoghese, danese).

In effetti, sarebbero bastate queste due sezioni, e l'ultima in modo speciale – anche se qui lo stile grafico è più tradizionale con figure a tutta pagina – per dimostrarci la versatilità del metodo, tale da interpretare graficamente una data materia in tutte le lingue. A noi però ormai interessa il confronto che nei tre libri studiati si può fare sul medesimo materiale: i proverbi nelle varie lingue interpretati in una stessa forma grafica, ridotta ai minimi termini, con l'aiuto solo di pochi segni addizionali come segni di uguale o diverso, frecce, segni di esalazione, punti esclamativi e interrogativi, pollice verso o alzato, piccoli fumetti, e pochi altri.

La questione è semplice: si possono usare le stesse figure nelle varie lingue? Certo che si possono usare, e anzi il vantaggio della forma grafica ridotta così ai minimi termini è proprio quello di rendersi indipendente dalla specifica forma lessicale! Sono in effetti numerosi i proverbi che si lasciano visualizzare nel medesimo modo, senza dipendere dalla lingua. Ciò vale ovviamente a condizione che le forme letterali siano davvero corrispondenti. Un piccolo dubbio rimane solo per alcuni casi in cui qui manca il proverbio in una delle tre lingue e non è chiaro se quello equivalente non è stato considerato o non esiste proprio. Comunque, se uno dice, nelle varie lingue, che "Il tempo è denaro" si capisce che la figurina introdotta per l'italiano si può copiare tale e quale per le corrispondenti espressioni francese e tedesca.

Si possono considerare alcuni esempi di questo tipo; per semplicità, userò I per indicare le pagine del proverbio nel libro italiano, F in quello francese e D in quello tedesco.

A sinistra la silhouette di un cavallino nero circondato da un fiocco rosso, a destra un occhio barrato di rosso con una freccia intermedia tratteggiata a indicare la direzione dello sguardo. *I 10 A caval donato non si guarda in bocca. F 28 A cheval donné, on ne regarde pas la denture. D 10 Einem geschenktem Gaul schaut man nicht ins Maul.*

Una coppia che saluta con una valigia in terra e *Hi!* scritto sopra; segno uguale; pesce; tre fogli di calendario; stessa coppia con valigia e segni di esalazioni. *I 12 L'ospite*

è come il pesce, dopo tre giorni puzza. D 12 Ein Gast ist wie der Fisch: Am dritten Tag fängt er an zu stinken.

Quadrante di grosso orologio, segno uguale, due banconote sovrapposte con simbolo del dollaro sulla superiore. *I 20 Il tempo è denaro. F 26 Le temps, c'est de l'argent. D 20 Zeit ist Geld.*

A sinistra vasetto di miele con una mosca dentro e 14 sopra; a destra bottiglia di aceto con sopra 2 mosche. *I 21 Si prendono più mosche con il miele che con l'aceto. F 27 On attrape plus de mouches avec du miel qu'avec du vinaigre.*

Occhio; freccia; panorama col Vomero; tomba. *I 32 Vedi Napoli e poi muori. F 58 Voir Naples et mourir. D 32 Neapel sehen und sterben.*

Prima pagina: omino, freccia, orecchio; seconda pagina: orecchio, freccia, omino. *I 48-49 Entra da un orecchio ed esce dall'altro. F 46-47 Entrer par une oreille et en ressortir par l'autre. D 48-49 Zum einen Ohr rein, zum anderen raus.*

Tre silhouette identiche, separate da freccia, di uomo che porta la forchetta alla bocca; sopra fumetto con per il primo carota, secondo galletto alla griglia, terzo maiale intero allo spiedo. *I 53 L'appetito vien mangiando. F 15 L'appétit vient en mangeant. D 53 Der Appetit kommt beim Essen.*

A sinistra omino con la torcia accesa, a destra pagliaio in nero con dentro un ago da cucire bianco. *I 60 Cercare l'ago nel pagliaio. D 60 Die Nadel im Heuhafen suchen.*

Grosso coccodrillo su due pagine con evidenziati gli occhi e le lacrime. *I 64-65 Lacrime di coccodrillo. F 36-37 Verser des larmes de crocodile* (riprodotto anche in copertina). *D 64-65Krokodilstränen weinen.*

A sinistra rondine; a destra albero con sotto due farfalle e una decina di fiori, il tutto con barra rossa. *I 110 Una rondine non fa primavera. F 61 Une hirondelle ne fait pas le printemps. D 110 Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer.*

Due pagine interamente riempite da un cielo azzurro con 8 nuvole bianche; a sinistra una pulsantiera da ascensore con il numero sette "acceso" (quindi forse in migliore accordo col proverbio francese). *I 114-115 Essere al settimo cielo. F 88-89 Monter au septième ciel. D 114-115 Im siebten Himmel sein.*

Figura su due pagine con a destra il Colosseo in un cerchio dal quale si diramano una decina di strade, con curve ad angolo retto, fino al margine della pagina, con corsie marcate da linee diritte o tratteggiate. *I 126-127 Tutte le strade portano a Roma. F 102-103 Tous les chemins mènent à Rome. D 126-127 Alle Wege führen nach Rom.*

(V. figura) Su due pagine: per una pagina e mezza, lunga fila di una ventina di uomini e donne che si tengono per mano, segno uguale, espressione matematica che definisce la forza. (Anche in tedesco sono forti, ma la forza come grandezza fisica non compare.) *I 138-139 L'unione fa la forza. F 112-113 L'union fait la force. D 138-139 Gemeinsam sind wir stark.*

A sinistra omino (con forse ombra accanto) e sopra pollice alzato; a destra barrato in rosso un gruppo di quattro personaggi cattivi compreso uno stregone e Belzebù. *I 160 Meglio soli che mal accompagnati. F 90 Mieux vaut être seul que mal accompagné. D 160 Besser allein als in schlechter Gesellschaft.*

Questi sono solo pochi esempi fra tanti, ma la serie si può estendere anche a casi in cui le differenze linguistiche si possono "assorbire" in una medesima figura. Così "cadere dalle nuvole" resta uguale in francese e anche se in tedesco diventerebbe "cadere da tutte le nuvole", la figura può rimanere la stessa; oppure quando cambiando lingua si passa da "ultima" a "quinta" per la ruota del carro; e anche "ferisce" o "vive" di spada si possono rappresentare nello stesso modo.

A sinistra spada con croce accanto; a destra spada con tomba accanto. *I 31 Chi di spada ferisce, di spada perisce. F 43 Qui vit par l'épée périra par l'épée.*

Un omino un segno uguale al centro un lungo carro coperto con una freccia che indica l'ultima delle cinque ruote. *I 51 L'ultima ruota del carro. F 17 Être la cinquième roue du carrosse. D 51 Das fünfte Rad am Wagen.*

Figurina con fondo celeste e tre nuvole bianche, da una di queste una freccia indica un omino nero che sta cadendo. *I 71 Cadere dalle nuvole. F 116 Tomber des nues. D 71 Aus allen Wolken fallen.*

Ci sono tuttavia situazioni in cui la differenza fra le varie lingue non si può trascurare, e i casi sono numerosi. Allora si vedrà spesso una figura che rimane uguale solo per metà, come del resto è successo nell'esempio del cielo a pecorelle che mi incuriosiva già in partenza. Si possono vedere altri esempi del genere.

Figura con a destra un frate e a sinistra un abito appeso a una gruccia con in mezzo un segno uguale barrato di rosso. L'abito diventa un saio in tedesco e la metà sinistra della figura si adegua. *I 66 L'abito non fa il monaco. F 44 L'habit ne fait pas le moine. D 43 Die Kutte macht noch keinen Mönch.*

Omino che cammina sulla lametta di un rasoio, ma in tedesco su una lama di coltello: *I 68 Camminare sul filo del rasoio. F 50 Marcher sur le fil du rasoir. D 44 Auf des Messers Schneide.*

I e D: Ostrica con la perla dentro; mano con due perle e altre sotto: due maiali (che valgono sia per i porci italiani che per le troie tedesche); F barattolo di marmellata e un po' di questa sul palmo come prima. *I 75 Dare perle ai porci. F 57 Donner de la confiture aux cochons. D 75 Perlen vor die Säue werfen.*

Porta uguale a sinistra nei due casi; a destra rispettivamente portone o seconda porta. *I 79 Si chiude una porta, si apre un portone. D 56 Wenn sich eine Tür schließt, öffnet sich eine andere.*

Neonato a destra e a sinistra, rispettivamente: I una camicia, F un cucchiaio con stelle, D due cucchiai con stelle. *I 91 Nascere con la camicia. F 63 Naître avec une cuillère d'argent dans la bouche. D 70 Mit goldenen Löffeln im Mund zur Welt kommen.*

Ovviamente, se un proverbio è tipico di una sola lingua e non ha corrispondenze nelle altre si osserverà un nuova creazione degli artisti di *Shortology*. Trovare ancora nuovi disegni può fare piacere a tutti coloro che apprezzano questi lavori, ma non serve per la nostra ricerca dei possibili sconfinamenti.

Ci sono casi abbastanza numerosi in cui almeno una lingua ha bisogno di una figura diversa. Si possono esaminare alcuni esempi, ma quando i proverbi appaiono diversi, è logico aspettarsi figure differenti in corrispondenza, come quando lo scheletro italiano diventa un cadavere francese o tedesco e, per di più, in Germania va in cantina (V. figura).

I (anche nella copertina) A sinistra uno che dorme sul letto, a destra un pesce con l'amo sopra, barrati di rosso. F A sinistra parte di mappamondo; a destra omino che sta per alzarsi dal letto con sveglia accanto. D Sveglia alle sei meno un quarto, letto vuoto, uccello con papalina e verme nel becco. *I 22 Chi dorme non piglia pesci. F 22 Le monde appartient à ceux qui se lèvent tôt. D 17 Der frühe Vogel fängt den Wurm.*

I Uovo al tegamino con lente d'ingrandimento che evidenzia un pelo; D Scodella con cucchiaio e zuppa fumante, sopra lente d'ingrandimento che evidenzia un pelo. *I 69 Cercare il pelo nell'uovo. D 45 Das Haar in der Suppe suchen.*

(V. figure) I Un solo armadio nero con dentro due scheletri bianchi; F stesso armadio con due uomini come appesi, ognuno con un teschio a lato; D un grande palazzo con segnata la cantina e una bara collegata. *I 112 Avere scheletri nell'armadio. F 105 Avoir un cadavre dans le placard. D 86 Eine Leiche im Keller haben.*

Sempre a titolo di esempio si può osservare la figura riprodotta nella copertina del libro tedesco: l'immagine potrà risultare immediatamente "leggibile" da chi ha il tedesco come madrelingua, ma il detto che un pollo anche se cieco può alla fine trovare un chicco non è familiare in altre lingue.

Gallina bendata con freccia che punta su un grano a terra. Anche un pollo cieco prima o poi può trovare un chicco. *D 128 Ein blindes Huhn findet auch mal ein Korn.*

3 FIGURE

Ricapitolando la situazione, Matteo Civaschi e collaboratori di *H-57* lavorano a Milano, città che per il design industriale è da lungo tempo all'avanguardia nel mondo; hanno anche una lunga esperienza nell'ideazione di immagini pubblicitarie. Ci sono insomma tutte le premesse per verificare come si può risolvere la questione della trasferibilità delle stesse immagini per conseguire una "traduzione" immediata da una lingua all'altra, che in fondo è la questione che ci ha interessato in tutto questo studio, a partire dalle vignette dei rebus utilizzate, o almeno utilizzabili, nei vari paesi.

Qui il soggetto sono i proverbi e le espressioni popolari e allora ci troviamo di fronte a situazioni diverse. Certamente, il compito sarebbe stato più facile se si fosse inteso illustrare oggetti entrati di recente nell'uso a livello internazionale, o anche neologismi che nelle varie lingue hanno una stessa origine. I detti popolari, al contrario, sono di solito specifici di una data popolazione con la propria lingua e allora il compito dei disegnatori si complicherà e si dovranno proporre immagini diverse per espressioni nel migliore dei casi abbastanza simili ma non proprio corrispondenti. Per i proverbi tuttavia esiste spesso, direi fortunatamente, una tradizione europea più antica che in più casi permette invece di utilizzare una medesima illustrazione figurativa per le diverse lingue.

Sfogliando i tre libri in esame, a prima vista le differenze non si notano: il tipo minimalista delle illustrazioni rimane sempre lo stesso (eventualmente con qualche differenza per poche immagini a doppia

pagina che sembrano di mani diverse). Immagino che il compito di questi artisti sia stato più difficile per i proverbi che per altri soggetti delle loro serie dedicate ai film, o alla letteratura, o alla storia. Si deve tuttavia concludere che hanno saputo farci apprezzare anche visivamente i proverbi popolari nelle varie lingue, sia pure in soli cinque secondi.

8. Rebus italiani per l’esportazione

8.1. Premessa

Dopo tanti esempi di rebus stranieri è giunto il momento di tornare all'origine, all'Italia, all'ARI, a Franco Bosio e a Federico Mussano. Finora i rebus italiani sono sempre stati sullo sfondo, se non altro come termini di confronto, ma ora si deve rovesciare la prospettiva.

In tutta questa ricerca lo scopo principale era quello di verificare se nella produzione enigmistica nelle principali lingue straniere esisteva oggi qualcosa che lasciasse intravedere la possibilità di raggiungere anche per i rebus una circolazione internazionale che superasse le barriere linguistiche. A suggerire che si trattava di una possibilità concreta si potevano indicare un paio di constatazioni preliminari. Da una parte è facile verificare che i cruciverba sono oggi diffusi ovunque, con molte riviste popolari che hanno come base proprio questo stesso gioco enigmistico, per quanto impostato nelle lingue più diverse. Perché una situazione del genere non si può incontrare anche per i rebus?

A conferma della plausibilità che un auspicio del genere trovi una realizzazione concreta si può riflettere sul fatto che per più secoli una internazionalizzazione dei rebus si è effettivamente verificata. Si può trovarne una spiegazione nel fatto che molti rebus di epoca rinascimentale furono composti nella lingua latina, compresa dovunque; ma è altrettanto vero che i rebus si diffusero presto anche nelle lingue volgari. Inoltre i rebus sono entrati come appendice nei molti periodici di cultura generale che hanno avuto larga popolarità specialmente nell'Ottocento e con principale provenienza dalla Francia. Uno stesso tipo di rebus circolava allora in molte lingue diverse.

Anche questa ricerca sulla produzione enigmistica recente in vari paesi ha confermato che il rebus italiano di oggi non trova abbastanza riscontro nelle altre lingue. Le convenzioni accettate sono diverse e i giochi che si chiamano rebus all'estero, o che comunque ai rebus somigliano, si presentano in genere a uno stadio piuttosto primitivo per quanto riguarda, se non altro, la brevità e l'immediatezza delle loro soluzioni. Molti rebus stranieri mantengono una base di lettere senza figura, tale che in italiano oggi si chiamerebbero spesso crittografie e sicuramente non più rebus.

La conclusione "semplice" anche di questa ricerca sarebbe che se gli appassionati italiani volessero raggiungere una partecipazione internazionale per il loro gioco preferito sarebbe necessario riesumare un tipo

di rebus che ebbe fortuna anche in Italia (come i vecchi rebus di sole lettere) e in tal modo arrivare alla produzione di giochi e pubblicazioni che si presenterebbero simili a quelli che circolano oggi in lingua inglese, tedesca e spagnola.

Quando Federico Mussano ha letto in anteprima i molti esempi di "rebus" stranieri presentati in questo libro mi ha spesso risposto associando a un dato rebus straniero di oggi uno molto simile proposto in Italia... uno o più spesso due secoli fa. Evidentemente, non è facile accettare l'invito a impegnarsi per raggiungere una diffusione internazionale dei rebus se lo stesso invito suona come tornare indietro di un secolo o più. Ecco allora che alla fine di questa ricerca sento la necessità di dare la parola agli "addetti ai lavori", e a Federico Mussano in particolare che più di tutti si è impegnato in tempi recenti nello studio dei rebus stranieri di ogni epoca e luogo.

Il cambio di prospettiva porta a un rovesciamento completo. Ora la domanda non è più come gli appassionati italiani possono cercare di uniformarsi ai modelli oggi tradizionali nelle altre lingue in modo da raggiungere una partecipazione internazionale. Un approccio di quel genere era alla base della mia ricerca, ma ora entrano in gioco i veri conoscitori della materia e la domanda diventa un'altra, quella contraria: è possibile che i rebus italiani di oggi trovino un seguito fra gli appassionati che usano lingue diverse?

Cambiando paese e lingua non possiamo pretendere che rimanga valido il *Regolamento* dell'ARI. Si dovrà per esempio accettare in alcuni casi che si usino passaggi fra parole o frammenti o sillabe che si scrivono diversamente ma hanno la stessa pronuncia, perché proibirlo è possibile nella lingua italiana ma sarebbe troppo stringente in francese o in inglese. In definitiva, la principale esigenza sarebbe di usare pochi grafemi in una vignetta unica, senza soppressione o sostituzione di lettere nelle parole della prima lettura. Si potrebbe chiedere anche di evitare il ricorso alla pittografia, sia pure parziale, che appare ancora molto frequente all'estero.

Alla base ci vorrà comunque un certo riconoscimento iniziale del valore enigmistico dei rebus italiani. Una via che appare più promettente è quella di stabilire contatti con i vertici delle associazioni enigmistiche straniere, dove esistono, o comunque con i più esperti compositori in altre lingue. Ovviamente non si può prevedere un successo ampio e immediato, ma qualche piccolo passo è già stato fatto in questa che si può presentare come la "giusta" direzione.

8.2 Dall'Italia agli USA

Abbiamo constatato da numerosi esempi che i giochi enigmistici simili ai rebus che circolano negli USA sono ancora di tipo "primitivo", cioè quando sono del tipo figurato sono costituiti da una successione di lettere e disegnini ognuno dei quali rappresenta un sillaba o due. Non ho trovato raccolte recenti di *Picture Puzzles* del tipo simile ai nostri rebus, che pure proprio negli USA ebbero un grande successo nella prima metà del Novecento[1].

La situazione si può presentare diversamente se si riesce a salire di livello, enigmisticamente parlando, e cioè a raggiungere i vertici della composizione enigmistica. Individuare questi vertici non è in fondo difficile: difficile risulta eventualmente metterli in comunicazione. Per l'Italia siamo molto fortunati perché esiste dal 1982 la *Associazione Rebussistica Italiana*, che raccoglie il fior fiore degli esperti e degli appassionati a questo specifico settore dell'enigmistica. Di più non si poteva certo pretendere. Per gli USA la situazione è... più lontana, e le occasioni per scambi di informazioni e di esperienze sono limitate.

Un minimo di coinvolgimento l'ho avuto in passato di persona; avevo rintracciato nel 1991 notizie sulla *National Puzzlers' League*[2], nata nel 1883, mi ero abbonato al loro periodico *The Enigma* e descrissi anche la mia esperienza al riguardo per gli enigmisti italiani[3]. Fra l'altro ebbi l'opportunità di favorire la partecipazione di WILLz al *Premio Capri dell'Enigma* del 1992 e durante la sua successiva visita a Firenze di discutere a lungo con lui sulle possibilità di trovare qualche convergenza nelle tecniche enigmistiche e nei modelli di giochi apprezzati nei nostri due paesi.

Non ho conosciuto di persona altri enigmisti statunitensi e, per la verità, ne ho conosciuti pochi anche di quelli italiani decisamente più vicini. Seguendo le mie cattive abitudini, dopo poco ho ripreso a seguire altre vie di studio e di ricerca e non mi sono più interessato di enigmistica per un bel pezzo.

Rimaneva aperto il problema se i rebus italiani avrebbero potuto trovare un seguito negli USA. Naturalmente, la condizione principale era

---

[1] B. Bradley, W. S. Meyerson, *Picture puzzles and how to solve them*. New York 1937.
[2] http://www.puzzlers.org/dokuwiki/doku.php
[3] F. Pratesi, *Penombra*, 73 N. 8 (1992) 14-15.

che prima di tutto fossero conosciuti e riconosciuti validi nella lingua di origine e, come se non bastasse, risultassero anche trasferibili in quella inglese. In particolare, la tradizione statunitense dei *Picture Puzzles*[4] poteva apparire come un fattore favorevole per il riconoscimento e l'accettazione.

Come per molti altri paesi, anche per l'enigmistica degli USA abbiamo diverse notizie provenienti dalla penna di Federico Mussano, a cominciare da una rassegna sulla produzione pubblicata su *The Enigma* degli anni 2000 e 2001[5] e del novembre 2007[6]. Ora però non ci interessa il fatto che ci abbia informato sulla situazione negli USA; ci interessa invece l'inserimento degli italiani, e suo personale, in quell'ambiente.

In effetti, in tempi recenti, diversi enigmisti italiani hanno stabilito rapporti con i colleghi statunitensi. Con il passare degli anni sono sempre più numerosi gli italiani (e non solo!) che hanno dovuto imparare abbastanza bene la lingua inglese e il richiamo degli USA è forte per un numero crescente di stranieri, in linea generale. Tuttavia, mi risulterebbe che solo un paio di esperti italiani di enigmistica sono riusciti a entrare efficacemente nell'ambiente della NPL e della sua rivista, Franco Bosio e Federico Mussano.

I primi contatti Italia-USA che ebbero poi un seguito concreto si verificarono nel 1999, secondo quanto ci riferisce lo stesso Federico Mussano nell'articolo del 2002 citato.

> ...di un 2001 inteso come primo anno della storia di *The Enigma* a mostrare almeno un gioco illustrato (fino a tre) in ogni numero, senza eccezioni, preceduto dall'anno 2000 in cui, assieme a giochi dal sapore antico, cominciava ad affacciarsi il nuovo (e, arretrando ancora di un anno l'asse temporale, non è un caso che a Verona nel 1999 ci sia stato un fertile scambio di idee tra enigmisti italiani a congresso e Hot, attuale responsabile NPL per gli *Illustrated Flats*: scambio particolarmente proficuo in particolare con Orofilo, da anni iscritto alla NPL e profondo conoscitore della rebussistica internazionale).

Quello "scambio particolarmente proficuo" ha avuto più di un seguito. Intanto, un evento particolarmente significativo fu la partecipazione di Franco Bosio (Orofilo) alla *Convention* della NPL tenuta a Boston nel luglio 2004. In quell'occasione, il nostro rappresentante ebbe un ruolo primario, tenendo l'unica conferenza invitata in cui descrisse

[4] F. Bosio, *Il libro dei rebus*. Milano 1993, pp. 227-230.
[5] F. Mussano, *Leonardo*, N. 2 (2002) 13-16.
[6] F. Mussano, *Leonardo*, N. 1 (2008) 11-13.

le particolarità dei rebus italiani con notevole interesse e partecipazione alla discussione da parte degli enigmisti statunitensi. Di quell'evento fu pubblicato un breve resoconto sul *Leonardo*[7] e si possono trovare ancora notizie nelle pagine web della NPL[8] da cui riprendo la seguente fotografia ufficiale con i partecipanti (Orofilo è il terzo da sinistra della seconda fila in basso).

Un'altra via per consolidare la collaborazione era stata seguita da Federico Mussano, grazie al quale i nostri giochi figurati hanno fatto la loro comparsa su *The Enigma* e di questi cercheremo le tracce. Comunque deve essere chiara la diversità degli orizzonti implicati. Per gli enigmisti dell'ARI il rebus rappresenta comprensibilmente il non plus ultra di tutti i giochi enigmistici. Pensando agli altri paesi che "sono rimasti indietro" si avverte quasi uno spirito missionario per farne apprezzare similmente la validità e la bellezza a chi ancora non li conosce.

Ebbene, oggi si possono trovare negli USA i "nostri" rebus riconosciuti come *Italian picture puzzles* fra i giochi di cui si forniscono le linee guida. La conquista insomma c'è stata e possiamo esserne fieri, ma il bicchiere è pieno solo a metà: gli statunitensi sono dei giocherelloni che ci forniscono le linee guida di ben 77 giochi enigmistici diversi

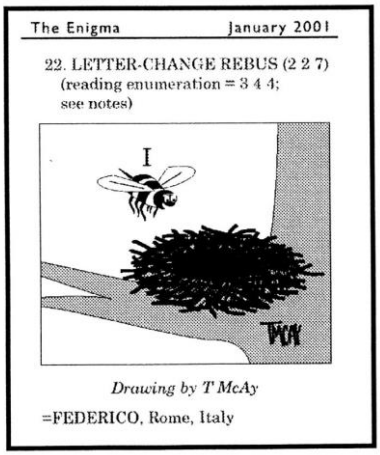
[7] (Orofilo) *Leonardo*, Anno I N. 3 (2004) 4.
[8] http://www.puzzlers.org/dokuwiki/doku.php?id=cons:2004:photos

(febbraio 2018) fra i loro *flats*[9]. Fra questi sono stati inseriti ultimamente anche gli *Italian picture puzzles*? No, questi "rebus Italiani" ci sono, ma sono elencati in seguito, fra i pochi *Supplements*[10].

La lunga lista di un centinaio di giochi è interattiva e basta cliccare su una voce per aprire le corrispondenti pagine di informazioni e guida, con esempi. Per nostra fortuna è solo una la voce da prendere in esame. All'apertura della guida sugli *Italian picture puzzles*, compilata da Hot, si legge che questi giochi comparvero nella rivista solo nel 1999 e quindi è ancora presto per una regolamentazione completa. Si spiega il tipo di gioco e si propongono alcuni esempi.

Fra gli autori dei giochi portati come esempio si incontra un certo FEDERICO Rome Italy, che conosciamo bene dalla rassegna sul *Leonardo* del 2002 di Federico Mussano, in cui erano presentati anche alcuni di questi stessi rebus. Anche dove il rebus è firmato diversamente può darsi che ci sia sotto una mezza firma del nostro Federico, come quando l'autore si firma CALDO e sappiamo che questo pseudonimo corrisponde alla collaborazione degli stessi Hot e Federico.

Per completezza riproduco alcuni di questi rebus, copiandoli di preferenza dal *Leonardo*, perché hanno il vantaggio di presentare anche l'intestazione del numero di *The Enigma* in cui furono pubblicati.


The Enigma January 2001

22. LETTER-CHANGE REBUS (2 2 7)
(reading enumeration = 3 4 4;
see notes)

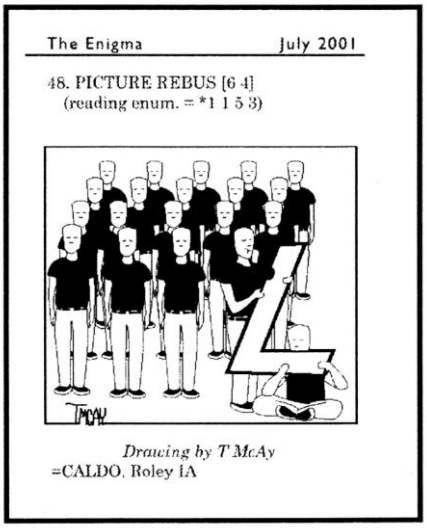
Drawing by T McAy

=FEDERICO, Rome, Italy

[9] http://enigma.puzzlers.org/guide/flat
[10] http://enigma.puzzlers.org/guide/non-guide/picture-puzzles

Questo rebus è segnalato come rebus a cambio di lettera perché da *bee near nest* si passa a *be in earnest*, il che mi sembra che dimostri di per sé la provenienza italiana perché queste differenze fra *i* ed *e* raramente sono avvertite o segnalate in inglese.

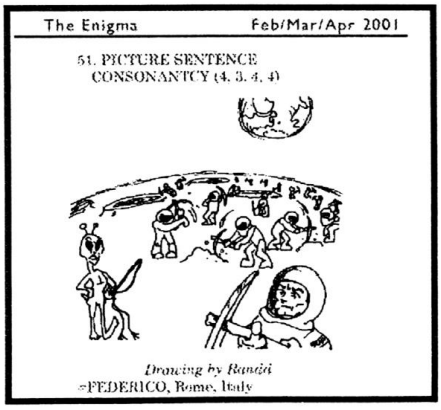
La soluzione del seguente rebus di CALDO (derivato, come detto, alla collaborazione dei due autori citati) è *Latent heat*, in quanto *L a tenth eat*, dove *a tenth* corrisponde a un decimo dei presenti.


The Enigma July 2001

48. PICTURE REBUS [6 4]
(reading enum. = *1 1 5 3)

Drawing by T McAy
=CALDO, Roley IA

La soluzione del rebus seguente in cui si devono ripetere le consonanti è *Many men mine Moon*.


The Enigma Feb/Mar/Apr 2001

51. PICTURE SENTENCE
CONSONANTCY (4, 3, 4, 4)

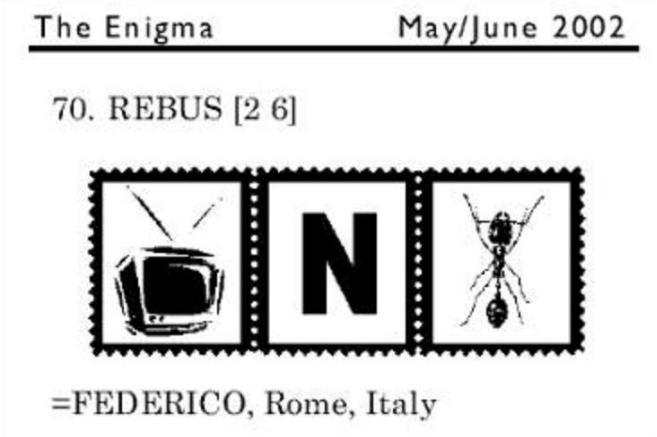
Drawing by Rancàri
=FEDERICO, Rome, Italy

Un altro rebus, sempre di FEDERICO, lo prendo dalle pagine di *The Enigma*. La particolarità di questo "addition rebus", o rebus a incastro, è che le lettere sulla figura possono essere inserite in mezzo alla parola, qui trasformando in "tempo" la "cravatta" stranamente mangiata da B; così *(B)eating ti(m)e* porta subito a *Beating time.*

4. ADDITION REBUS (7 4)

=FEDERICO
(drawing by T MCAY)
Solution: (B)eating ti(M)e

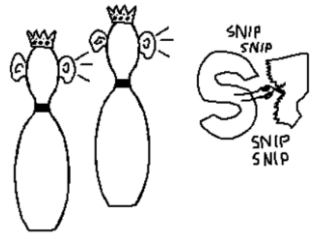
Un ultimo rebus di FEDERICO pubblicato sempre su *The Enigma* è il seguente che si legge *set* (televisore) *en* (enne) *ant* (formica) per dare come soluzione *se-tenant* (francobolli diversi uniti tra loro).



Oltre a quelli di Federico e Hot sono stati pubblicati anche "rebus italiani" di altri autori statunitensi come il seguente di Winthrop che si

legge *pin kings hear S = pinking shears* (re birilli sentono S = cesoie con taglio a zig-zag).

8. PICTURE REBUS [7 6]



=/dev/joe, Winthrop MA

Personalmente non sono in grado di giudicare con precisione i meriti di questa produzione, ma per la mia piena approvazione è più che sufficiente il fatto – per me assolutamente imprevedibile e di per sé degno di elogio – che il nostro maggiore esperto di rebus stranieri abbia collaborato concretamente con il maggiore esperto di giochi enigmistici simili degli USA per lanciare anche nel Nuovo Mondo il modello italiano.

Non mi risulta che l'iniziativa abbia poi dato frutti notevoli, e la cosa si spiega facilmente se non altro perché gli enigmisti americani hanno già un numero elevato di giochi e per il fatto che osservano la regola, molto condizionante, che la frase risolutiva deve essere compresa nel loro onnipresente *Merriam-Webster Dictionary*. Non è di poco rilievo comunque il fatto che i nostri rebus siano conosciuti all'estero ed evidentemente riconosciuti come giochi enigmistici validi, sia pure, come in questo caso, insieme a molte dozzine di tipi più o meno differenti.

D'altra parte, mi sembrerebbe probabile che ci possa essere in futuro anche qualche passaggio nella direzione opposta. Con il progredire della comunicazione e degli scambi di notizie, sarebbe piuttosto strano che dalla conoscenza di qualcosa come 77 giochi enigmistici piuttosto simili non derivassero nuove idee da introdurre dentro o accanto ai rebus italiani. Sono convinto che una simile interazione sarebbe in fondo auspicabile (tanto che l'ho posta alla base di questa ricerca) anche con altre lingue e con altri paesi. Al riguardo, ho cercato di capire meglio la situazione presente, intravedere quella futura supera le mie capacità.

Epilogo

La rassegna presentata è stata focalizzata sulle produzioni enigmistiche recenti − nelle lingue inglese, tedesca, francese e spagnola − che presentano qualche somiglianza con i rebus ideati oggi in Italia. Tutto sommato, i tipi più comuni sono risultati i cosiddetti rebus tipografici che però non risultano più coltivati in lingua francese (e nemmeno in italiano). Per i rebus figurati le analogie sono eventualmente con la produzione italiana di alcuni decenni fa e in definitiva appare auspicabile un maggiore interscambio fra i vari paesi delle rispettive esperienze e regole di composizione enigmistica.

La mia indagine su questo argomento iniziò più di un quarto di secolo fa. Già allora mi interessavano le possibilità di un'interazione costruttiva fra enigmisti di paesi diversi, e quindi fra giochi enigmistici compilati in lingue differenti. Oggi devo riconoscere che da allora sono stati fatti alcuni significativi passi avanti, come quelli segnalati nelle ultime pagine, tanto che posso sperare che fra un altro quarto di secolo sarà raggiunta una diffusione soddisfacente della pratica enigmistica a livello internazionale. Sarà interessante comparare quanto raccolto in questo libro con un'edizione simile che apparirà fra un altro quarto di secolo, ammesso che ancora esistano i libri, gli enigmisti, e gli storici interessati a studiare e descrivere la situazione relativa.

Riferimenti bibliografici

B. Bradley, W. S. Meyerson, *Picture puzzles and how to solve them*. New York 1937.
R. Price, *Droodles*. Los Angeles 1972 (1ª ed. 1953).
E-M. Schenck, *Das Bilderrätsel*. Hildesheim 1973.
U. Torrijos, *Cómo se resuelve un jeroglifico*. Barcelona 1975.
G. Obermair, *Bilderrätsel, Rebus - Drudel - Fotorätsel.* München 1982.
Puzzles 5 - Bilderrätsel. Frankfurt/M 1984.
H. Gebert, *Das grosse Rätselbuch*. Weinheim 1986, (1ª ed. 1979).
H. Steuer, C. Voigt, *Das neue rororo Spielbuch.* Reinbek bei Hamburg 1990, (1ª ed. 1980).
W. Shortz, *Best Brain Bursters*. New York 1991.
P. Ocón de Oro, *500 jeroglíficos : antología*. Barcelona 1993.
F. Bosio, *Il libro dei rebus*. Milano 1993.
L. Vautrin, *Rébus*. Paris 1994.
D. Parlett. *The Guinness Book of Word Games*. Enfield 1995.
M. Greif, *The Rebus Book – Picture Puzzles to Tax Your Minds*. New York 1996
A. M. Martínez, *564 jeroglíficos y pictogramas ó te invito a pensar.* Archidona 1999.
M. Serra, *Verbalia : juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario*. Barcelona 2000. (consultata solo la sezione sui rebus tradotta nel *Leonardo*)
Ph. Honoré, *Cent rébus littéraires*. Paris 2002.
R. Topor (choix de), *Rébus*. Paris 2003 (1ª ed. 1964).
Ph. Honoré, *Cent nouveaux rébus littéraires : Avec leur question-devinette et leur solution*. Paris 2006.
R. Price, *Best of Mad Libs*. New York 2008.
W. Schober, *Pocket Quiz Bilderrätsel : 50 Bildmotive kreativ entschlüsseln*. Kempen 2010.
Ph. Kiefer, *Pocket Quiz Rebus-Rätsel*. Kempen 2011. (non consultato)
A. Gyr, *Das grosse Drudelbuch Gliederung, Herstellung und Verwendung von Drudels*. Kindle ebook 2013.
Dr E. Devinette, *Cryptic Picture Puzzles - Volume 1*. Kindle ebook 2013.
C. Borja, *Quiz!! Jeroglíficos*. (Applicazione Android) 2013.
B. Shirley, *Harder "N" `ell (Picture Puzzles Book 1).* Kindle ebook 2013.
B. Shirley, *Harder "N" ell (More `ell Book 2).* Kindle ebook 2013.
M. Babić, *Pretty rebuses for You*. Kindle ebook 2013.
L. Audouin, *Rébus et messages secrets.* Champigny-sur-Marne 2014.
S. Heine, *Pocket Quiz - Drudel: Buchstabenrätsel mit Querdenkfaktor*. Kempen 2014.
J. West, *Picture That: A Rebus Puzzle Book.* Kindle ebook 2015.
K. Stepp, *Elephant : Glyphoons*. Kindle ebook 2015.
K. Stepp, *Shark : Glyphoons.* Kindle ebook 2015.
LD Nations, *Rebus Puzzles : Word Games for the Mind*. Kindle ebook 2015.
LD Nations, *Rebus Puzzles :Word Games for the Mind: Book 2*. Kindle ebook 2015.
M. Roloff, *BilderRätsel : Gehirnjogging + Spaß für die ganze Familie*. Berlin 2015, ISBN 978-3734758928 (e altro ISBN 9783734753732 non consultato).

M. Roloff, *high noon: Das amüsante Ratebuch für Männer mit KomikBildrätseln.* Berlin 2015.
M. Roloff, *BilderRätsel für Frauen, Komik und Hirnjogging.* Berlin 2015. ISBN 978-3-7347-6873-6. (e altro ISBN 978-3-7347-6754-8 non consultato).
M. Roloff, *BilderRätsel: Gehirnjogging + Spaß. Nicht freigegeben unter 16 Jahren!* Berlin 2015.
Mr Drudel, *33 Neue Wörter-drudel Rätsel Mit Lösungstipps: Rätselbuch N° 1. Rätselbuch N° 2. Rätselbuch N° 3. Rätselbuch N° 4.* (Bielefeld) 2015.
S. Marschall, *Berlin, Berlin, wat macht es. Die Berliner Schnauze in Bilderrätsel*. Berlin 2015.
H-57, *Proverbiology. I proverbi, i modi di dire italiani e non solo, per chi non ha tempo da perdere*. Bologna e Milano 2015.
M. Civaschi, *Pictologies : 100 proverbes en bref.* Gennevilliers 2016.
L. Audoin, *Rébus et messages secrets*. Champigny-sur-Marne 2016.
R. Price, *Un Mexicain sur son vélo et 119 autres droodles de Roger Price*. Paris 2015.
KLOOTO Games, *Scribble Riddles*. Kindle ebook 2016.
R. Rodgers, *The Rodgers Rebus book*. Kindle ebook 2016.
Mr Drudel, *Neue Wörter-drudel Rätsel Mit Lösungstipps: Rätselbuch. 6. Aufl*. 2016.
(I. Marquette), *Rébus. A propos de ce qui se*. Marseille, Arles 2016. ISBN: 978-2330069186.
Collectif, *Rébus à propos de ce qui se passe*. Marseille, Arles 2016. ISBN: 978-2330069193.
D. Geier, *Fragmente : Ein Bilderrätsel-Quiz für demenziell veränderte Menschen*. Charleston 2016.
D. Geier, *Bilderrätsel für Senioren*. Charleston 2017.
I. Marquette. *Rebus. A propos de ce qui se passe*. Marseille, Arles 2017. ISBN: 978-2330069179.
M. Civaschi, *Geflügelte Worte in 5 Sekunden : 144 wortlose Bilderrätsel.* Frankfurt am Main 2017.
Zentopia Designs, *Rebus Puzzles for the Dirty Mind : Book 1.* Kindle ebook 2017.
Zentopia Designs, *Big Book of Rebus Puzzles*. Kindle ebook 2017.
Zentopia Designs, *Holiday Rebus Puzzles*. Kindle ebook 2017.
D. Moran, *The Big Book of Rebuses : Brain Training for Kids and Adults*. Kindle ebook 2017.

Indice

1. Introduzione **5**

2. Considerazioni generali **9**
2.1. Premessa 11
2.2. Enigmistica oltre i confini 12
2.3. Rimbalzi da Internet 17
2.4. Rebus stranieri nel Leonardo (1989-2000) 21
2.5. Rebus stranieri nel Leonardo (2001-2018) 27
2.6. Rebus rintracciabili con Google 37

3. Giochi in lingua inglese **43**
3.1. Premessa 45
3.2. Fumetti da New York 48
3.3. Cinquanta rebus troppo facili dagli USA 52
3.4. Rebus di David Moran per ragazzi e adulti 59
3.5. Rebus inglesi per sporcaccioni 64
3.6. Libri grande e piccolo di rebus puzzles 69
3.7. Scribble Riddles da Amazon 75
3.8. Due volumi di Rebus Puzzles 80
3.9. Word Twister dal Sudafrica 87
3.10. Pretty rebuses di Mirko Babić 92
3.11. Picture Puzzles da Las Vegas 96
3.12. Cryptic Picture Puzzles 100

4. Giochi in lingua tedesca **105**
4.1. Premessa 107
4.2. Una vecchia storia dei rebus 108
4.3. Informazioni da Heidelberg 112
4.4. Carte da gioco? No, Bilderrätsel! 117
4.5. Da Berlino Bilderrätsel per tutti 121
4.6. Bilderrätsel nella lingua di Berlino 127
4.7. Bilderrätsel per vecchi e dementi 131
4.8. Drudel analizzati dalla Svizzera 136
4.9. Mazzo di Drudel da Kempen 141
4.10. Wörterdrudel da Bielefield 146

5. Giochi in lingua francese **151**
5.1. Premessa 153
5.2. Rebus dell'Ottocento dalla Francia 154
5.3. Rebus da collezione, da Marsiglia 157
5.4. Bronzi da Parigi 165
5.5. Rebus letterari da Parigi 171
5.6. Dalla Francia, passatempi per scolari 179

6. Giochi in lingua spagnola **183**
6.1. Premessa 185
6.2. Jeroglíficos con molte istruzioni 187
6.3. Antología de pasatiempos 192
6.4. Jeroglíficos y Pictogramas dall'Andalusia 199
6.5. Jeroglíficos in forma di quiz 204

7. Giochi diversi **211**
7.1. Premessa 213
7.2. Droodels da USA e Francia 215
7.3. Glyphoons dal Tennesee 223
7.4. Proverbiology da Milano 228

8. Rebus italiani per l'esportazione **241**
8.1. Premessa 243
8.2. Dall'Italia agli USA 245

Epilogo **252**

Riferimenti bibliografici **253**