

## Cartoon Rebuses – Fumetti da New York

Franco Pratesi

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 in questa sede.

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

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 (Will Shortz, *Best Brain Bursters*, B and P, New York 1991, 128p.) che contiene una selezione dei migliori lavori di WILLz, storico della National Puzzlers' League e direttore di *Games*, noto ai partecipanti al Convegno di Capri dell'ottobre scorso. La raccolta in questione contiene indovinelli di vario genere compresi linguistici, numerici e geometrici. Qui di tutto il libro ci interessano solo due pagine, quelle con i cartoon-rebus.

Drink: 9

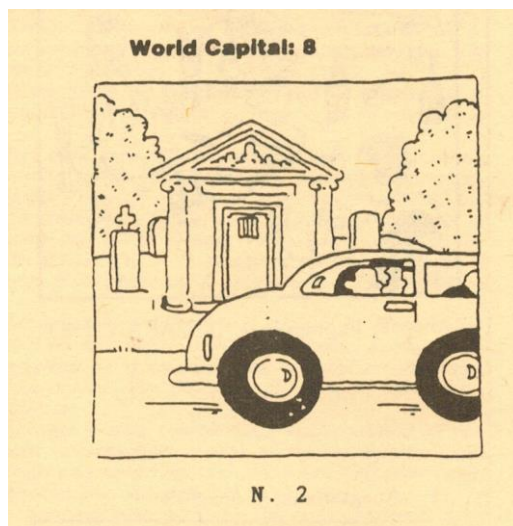


N. 1

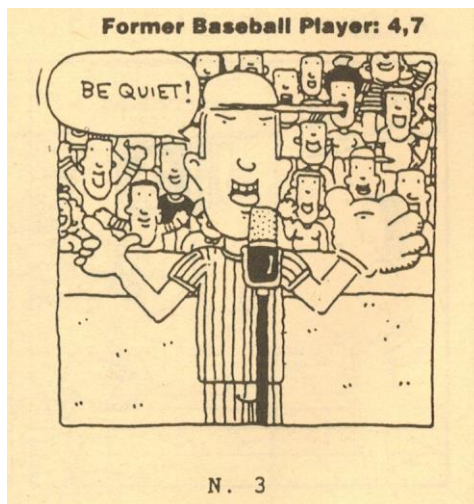
Si deve subito notare come in questi rebus sia sempre presente un titolo, oltre al diagramma. Questo titolo rappresenta un aiuto indispensabile per indicarci cosa cercare nella figura. Infatti, se è vero che le vignette con i fumetti rispettano la «nostra» regola moderna di mostrare

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 a prima vista perché nelle vignette compaiono in effetti 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.

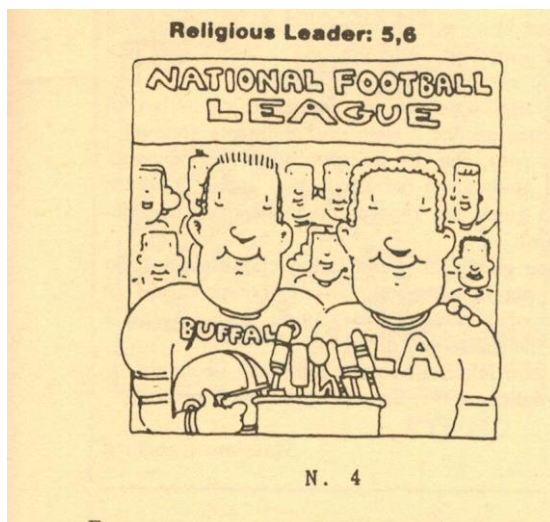


Indipendentemente da singole lettere, le varie parti della soluzione provengono o da oggetti presenti nel disegno o da concetti o da parole presenti nelle frasi del fumetto, o da questi ricavabili, per esempio trovandone un adatto sinonimo. Si deve però notare che, diversamente dalle nostre abitudini, 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.



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 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 di 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.