

## I CANONI DI BELLEZZA NEL REBUS

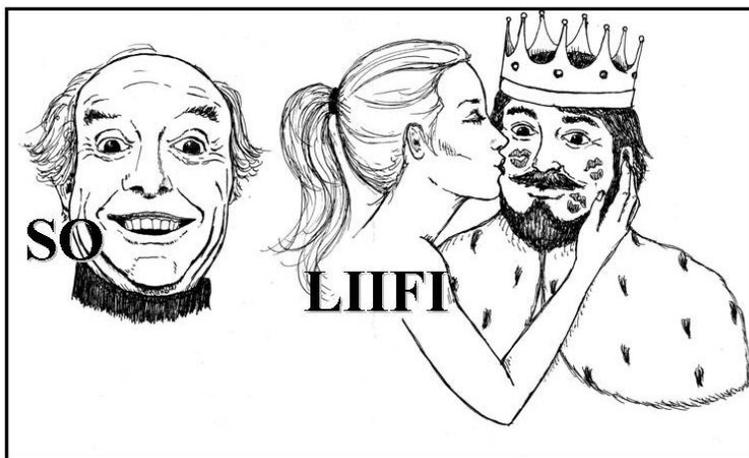
Casciana Terme, 20 ottobre 2007

Negli ultimi anni mi sono trovato spesso a far parte di giurie di concorsi enigmistici, e nella fattispecie di concorsi rebus, e molte volte mi sono chiesto se potessero esistere dei canoni, dei criteri più o meno rigidi a cui far riferimento per formulare un giudizio equo e condivisibile dagli altri giurati (e anche dall'autore stesso). Ci ho pensato, ho chiesto a persone ben più esperte di me, e ho scoperto, senza alcuno stupore, che la risposta è... NO.

La risposta è no, però... se si vuole, se ne può parlare.

Questa presentazione non ha la pretesa di essere una trattazione didattica, formale o assiomatica dell'argomento, bensì semplicemente uno scambio di opinioni riguardo un argomento che io reputo decisamente interessante, ma altrettanto vasto, del quale si potrebbe parlare all'infinito e del quale ognuno potrebbe sottolineare sfumature sempre nuove e degne di nota. Lo scopo di questo intervento, quindi, non è assolutamente quello di cercare una convergenza di pareri, né di convincere nessuno (difficile, direi addirittura sconveniente voler convincere qualcuno quando si parla di bellezza!): è semplicemente una partecipazione della mia visione sull'argomento, oltre a qualche divagazione più o meno in tema... probabilmente, quindi, non dirò nulla di nuovo, ma spero quanto meno di chiarire alcuni punti con ordine.

Prima di cominciare a parlare strettamente di estetica, vorrei chiarire la mia posizione riguardo il famigerato "regolamento", con un esempio – creato ad hoc – che potrà far anche sorridere:



(\*)

**SO** Nobel; **LIIFI** gli dà baci a re = sono belli i figli da baciare

(\*) disegno di *Maybee*

Gli addetti ai lavori converranno tutti con me nel sostenere senza esitazione che questo rebus è BRUTTO, ma io mi chiedo: è solo brutto? E perché? Quali difetti presenta questo gioco?

Sento di poter affermare che questo rebus, oltre a essere decisamente brutto, è sostanzialmente SBAGLIATO: però – si badi – è sbagliato NON perché la chiave è ibrida (in parte statica e in parte dinamica), né per i 5 grafemi consecutivi, neppure perché la frase è insulsa, né perché la sceneggiatura non è realistica e omogenea; è sbagliato perché contravviene alle uniche due “regole” che secondo me vanno rispettate affinché un rebus venga considerato come tale: il gioco in questione è caratterizzato, come si può facilmente notare, da una smaccata equipollenza (“baci” / “baciare”) e da un evidente quanto grave errore di sintassi (non mi invento nulla: queste cose le scriveva già *Zaleuco* più di ottant’anni fa sul primo numero de *L’ENIMMISTICA MODERNA...*).

Mi sono quindi posto la seguente domanda: “Quando un rebus si può definire BELLO?”. La prima risposta che mi sono dato è stata quella dal punto di vista del puro solutore: un rebus è bello quando è risolvibile senza dover ricorrere ad astrusi lambiccamenti o voli pindarici, seppur nella sua complessità, quando insomma la sua risoluzione determina un forte senso di soddisfazione e appagamento (e vanto presso familiari e amici!).

Tuttavia, nel nostro contesto, siamo più interessati al punto di vista dell’autore o giudice (la soluzione è certamente importante, ma in questo caso è il veicolo momentaneo che permette di accedere all’oggetto estetico), perciò ho provato a formulare una risposta più articolata e “seria”, ma che forse può risultare altrettanto banale, che è sulla falsariga di questa: “Un rebus è bello quando la frase risultante è lineare e plausibile, la chiave fila senza alcuna ambiguità o intoppo e il disegno rende perfettamente l’idea della scena descritta in chiave”... pensate che novità!

Leggendo i vari interessanti e autorevoli interventi della “Tavola rotonda” incentrata proprio su questo tema, pubblicata sul numero 5/2007 de *LA SIBILLA*, ho notato che la maggior parte degli autorevoli intervistati è partita, nella sua risposta, dal famoso *triangolo brighiano* nel quale, prima o poi, ognuno di noi, nel corso della propria... carriera rebussistica, si è imbattuto:

*“Il bello di un rebus è, a mio avviso, racchiuso in un triangolo equilatero in cui*

- 1. trovata originale e coerenza tra le diverse parti costituenti il rebus,*
- 2. bellezza e contenuto della frase risolutiva,*
- 3. artistica illustrazione e armonicità della scena*

*ne costituiscono i lati: l'equilibrio di queste tre componenti sono per me gli elementi che determinano il capolavoro”.*

Queste parole del grande *Briga*, apparse su *IL LABIRINTO* nel 1974, sono considerate a ragione il “manifesto estetico” del rebus moderno, sebbene diano delle linee guida a livello molto generale e non da un punto di vista puramente pratico. Da questi tre concetti di alto livello, però, discendono gli aspetti di dettaglio che vengono considerati nella valutazione di un gioco: aspetti che lo stesso *Briga*, naturalmente, conosceva molto bene, ma che preferiva trasmettere direttamente ai suoi allievi attraverso una fittissima corrispondenza, piuttosto che pontificare sulle riviste specializzate. Le parole del Maestro erano riferite alla visione di insieme del rebus da un punto di vista puramente artistico e percettivo, in quanto raffigurazione e trasposizione della realtà.

Quindi, in parole povere: chiave, frase, immagine.

Entrando più strettamente nell'argomento della trattazione, che riguarda i canoni estetici utilizzati come criteri di valutazione dei rebus, mi riferirò quindi propriamente ai rebus da concorso, cioè agli elaborati che vengono sottoposti al giudizio di una giuria composta da addetti ai lavori.

Solitamente per i concorsi, come è ben noto, all'autore non viene richiesto alcun supporto illustrativo (o glielo si fornisce a priori nel caso di concorsi a tema preassegnato); il disegno quindi, partendo ogni autore alla pari con gli altri, non costituisce una discriminante in fase di giudizio: possiamo così accantonare un lato del triangolo.

Facendo un ulteriore passo avanti, e parlando di frase risolutiva (o frase finale), mi permetto di affermare drasticamente che una frase da rebus “va” oppure “non va”. Portando un esempio forse un po' banale, ma accessibile, io considero la frase risolutiva come l'interruttore generale di un impianto elettrico (on/off): se l'interruttore generale è “on”, allora anche ogni elemento, ogni lampadina, ogni accessorio può essere acceso, ma se l'interruttore è spento, non può funzionare nulla ed è inutile provare ad accendere altre cose. Allo stesso modo, se la frase è accettabile, si possono anche considerare gli altri elementi del gioco e fare le opportune valutazioni, ma se la frase non è accettabile, senza alcuna deroga, il rebus, a mio modo di vedere, non merita di essere giudicato oltre (sempre tenendo ben presente che si parla di rebus da concorso!). In sostanza, una buona frase è la *conditio sine qua non* di un rebus, il minimo indispensabile affinché il gioco venga valutato nei suoi diversi aspetti: come si è già detto altre volte, molto

spesso occorre avere il coraggio di cestinare, a malincuore, o per lo meno accantonare, accorciare, rivisitare giochi che di per sé presenterebbero una trovata magari geniale in chiave, ma che sfociano – ahimè – in frasi assolutamente non sostenibili.

Non sono quindi molto d'accordo con chi invoca una maggiore indulgenza riguardo l'accettabilità delle frasi finali, allo scopo di salvaguardare chiavi interessanti altrimenti non proponibili. Questa è una questione molto controversa ed è naturalmente subordinata alla sensibilità di ognuno, ma l'incontestabilità della frase finale discende proprio dal fatto che il rebus è a pieno titolo un gioco appartenente all'enigmistica classica che, come ben sappiamo, si basa sul concetto di doppio soggetto: ma, mentre nei giochi in versi il soggetto apparente e quello reale vengono descritti attraverso le stesse parole utilizzando la dilogia e i bisensi, nel rebus, il soggetto apparente è, sì, rappresentato dalla scena e dalla chiave ritratta, ma non c'è alcuna traccia di indicazione per il soggetto reale, che è in effetti la soluzione. Va da sé, quindi, che la soluzione stessa deve per forza essere una frase non necessariamente "fatta", ma quantomeno plausibile e soprattutto per nulla arbitraria. In sostanza, il solutore deve essere sicuro, una volta trovata la soluzione, di aver risolto correttamente il rebus.

A differenza dell'illustrazione, che viene generalmente abbuonata in toto agli autori, l'accettabilità o meno della frase risolutiva può essere comunque oggetto di discussione, potendo costituire argomento di dibattito all'interno delle varie giurie. Per esperienza personale, posso però affermare che su questo aspetto solitamente il giudizio è piuttosto unanime e, malgrado la sensibilità personale di ognuno, che naturalmente varia da soggetto a soggetto, si arriva a una convergenza di opinioni che permette al gioco in questione di essere accettato o meno senza troppe difficoltà.

Prendo una piccola parentesi, parlando di rebus da concorso, solitamente ci si riferisce a rebus con chiavi dinamiche o di relazione, e questo non perché ci sia una preclusione a priori, ma semplicemente per il fatto che gli autori stessi si rivolgono per lo più verso questa direzione, che inevitabilmente apre più strade alla creatività. Ciò non toglie che anche un bel rebus di pura denominazione (così come è originariamente nato, in effetti) non possa essere più che apprezzato: anzi, ritengo che ideare un bel rebus di denominazione, originale, con chiavi omogenee, sia paradossalmente più difficile. Sarei curioso di vedere cosa uscirebbe se si indicasse un concorso per rebus di pura denominazione, come era stato fatto 'informalmente' da *Briga* più di vent'anni fa...

Per chiudere questa breve digressione, vorrei citare, a tal riguardo, due celebri, esplicativi esempi per tutti:



Squali **F**; **I** capesante = squalifica pesante  
*(Briga, LA SETTIMANA ENIGMISTICA 1974)*



**S** conti; contesse **R E** = sconti con tessere  
*(Picar, LA SETTIMANA ENIGMISTICA 1980)*

La frase finale, si diceva, è come un interruttore, acceso o spento, quindi, a mio modo di vedere anch'essa non costituisce materia di giudizio, non esistono cioè frasi belle o meno belle, appena

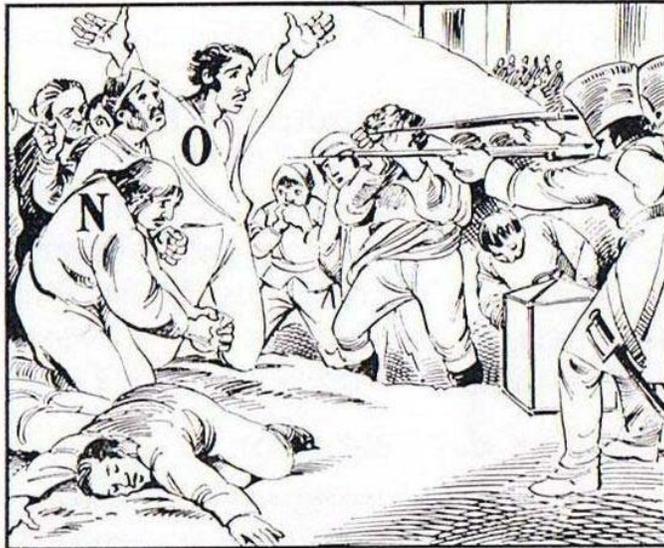
passabili o ottime, la frase va oppure non va: una volta che il rebus viene accettato, possiamo perciò mettere da parte anche questo lato del triangolo.

Rimane quindi il lato che in sede di giudizio costituisce la vera materia di discussione, vale a dire la cosiddetta “prima lettura”, o chiave, del rebus. Questo aspetto, che è l’impianto, il meccanismo vero e proprio del gioco, si può prestare a considerazioni di vario tipo, che sono naturalmente soggettive, ma che si possono inquadrare in un elenco, più o meno condivisibile, di “qualità”.

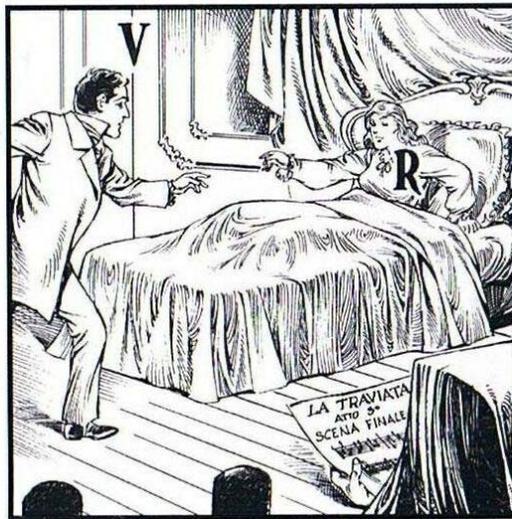
Per ogni aspetto che elencherò, citerò, a titolo esplicativo, anche qualche gioco “storico”, appartenente allo sterminato patrimonio rebussistico del repertorio nazionale:

- PLAUSIBILITÀ DELLA SCENA
- SCORREVOLEZZA DELLA CHIAVE
- ORIGINALITÀ
- GRADO DI DEDUTTIVITÀ
- *CONTINUUM* FRASEOLOGICO
- CESURA
- LETTERE ESPOSTE

PLAUSIBILITÀ DELLA SCENA – la sceneggiatura plausibile raggiunge il suo massimo quando il rebus viene costruito su un’immagine colta da un’opera pittorica esistente, da un avvenimento storico, da una scena teatrale, da una locandina cinematografica; naturalmente anche una sceneggiatura di stretta attualità, oppure riguardante una comune situazione tratta dalla quotidianità è altrettanto buona. In molti casi spetta all’abilità dello sceneggiatore ambientare la chiave in un contesto plausibile, ma è molto spesso la chiave stessa a rendere impossibile tutto ciò, giungendo quasi alla soglia dei famigerati “rebus folli”...



A morte **N** eroe, pur **O** = amor tenero e puro  
(Zio Igna, Concorso "LA SETTIMANA ENIGMISTICA" 1983)



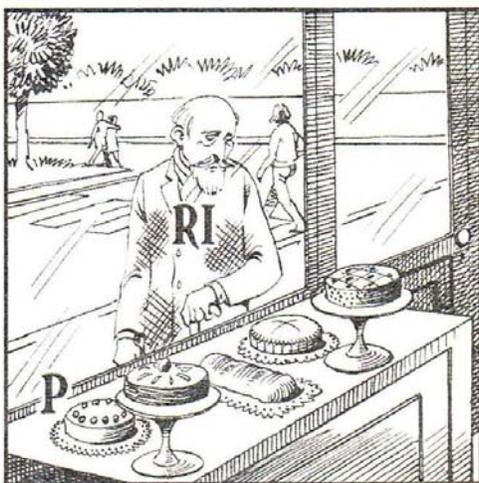
A morir in **V** è **R** di tisi = amori rinverditisi  
(McAabel, Concorso "LA SETTIMANA ENIGMISTICA" 2004)

SCORREVOLEZZA DELLA CHIAVE – una frase completa, di senso compiuto, all'interno del rebus (costituita cioè da tutti gli elementi sintattici), così come un'espressione di uso comune, un'esclamazione, una locuzione possono costituire certamente un forte punto di merito.



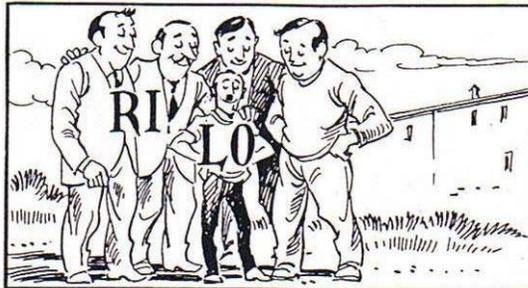
Chi a rate si comprò **V** à bile = chiara tesi comprovabile  
(*Ilion*, Concorso "LA SETTIMANA ENIGMISTICA" 1986)

ORIGINALITÀ – è l'apoteosi del genio dell'autore, la folgorazione, il rebus di getto, la trovata spiazzante, la domanda provocatoria.

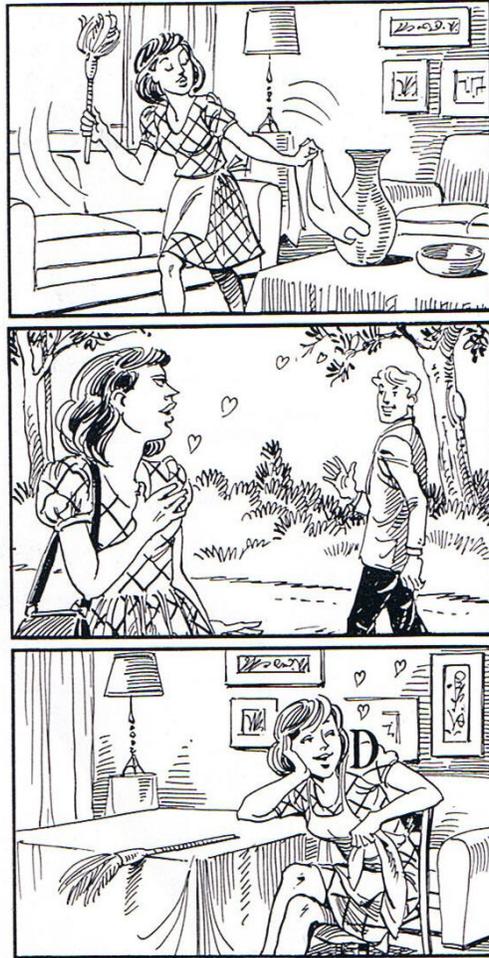


È sporca **P** o l'avo **RI**? = espor capolavori  
(Guido, IL LEONARDO 1999)

GRADO DI DEDUTTIVITÀ – è forse l'aspetto che più soddisfa il solutore, l'aspetto puramente semantico del rebus: la trasposizione del pensiero dell'autore che va oltre a ciò che giace sulla carta. La sceneggiatura vale semplicemente come esempio di un concetto di più alto livello: la chiave del rebus non consiste in una mera descrizione della scena, bensì nell'astrazione concettuale della stessa.



**RI** prove volevan da **LO** = riprovevole vandalo  
(Bardo, Concorso "LA SETTIMANA ENIGMISTICA" 1988)

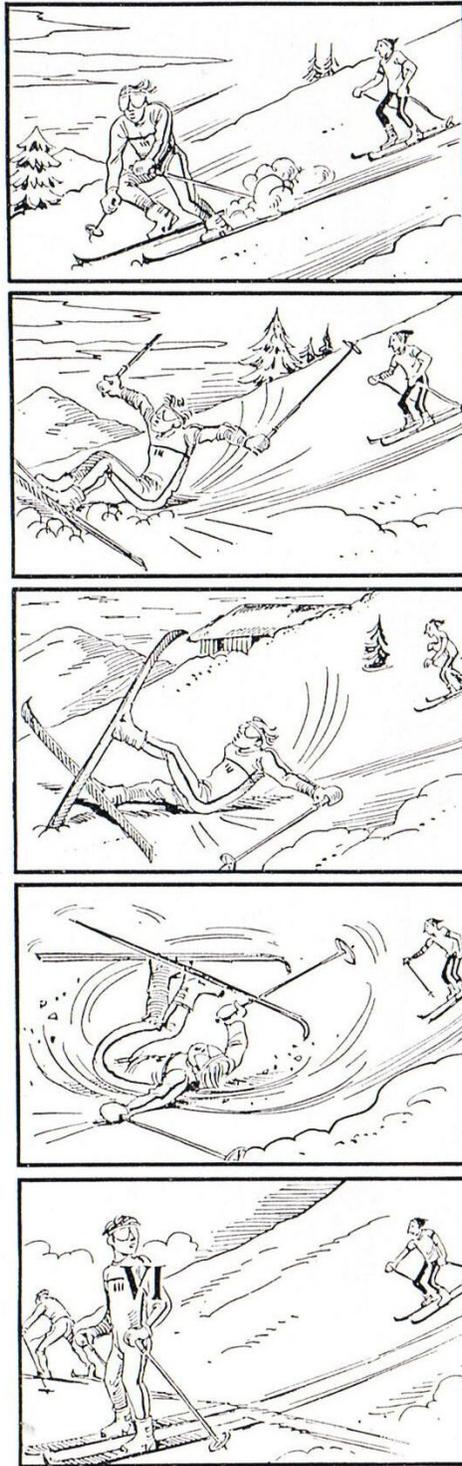


**D** ama: lena scemale = da male nasce male  
(Snoopy, Concorso “LA SETTIMANA ENIGMISTICA” 1992)

Questo per ciò che riguarda gli aspetti “semantici” del gioco, concernenti cioè il contenuto della chiave o il contesto della sceneggiatura.

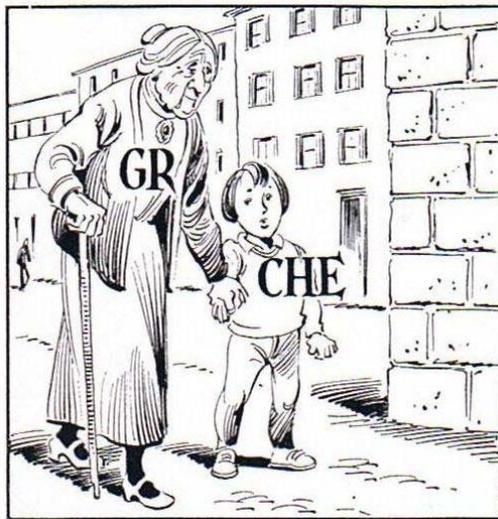
Esistono naturalmente anche alcune peculiarità puramente tecniche o “meccaniche”, che costituiscono fattori di merito ulteriore.

*CONTINUUM* FRASEOLOGICO – qualità puramente estetica: la “sciaradona”, una lunga frase in chiave non interrotta dall’ ... espediente dei grafemi.

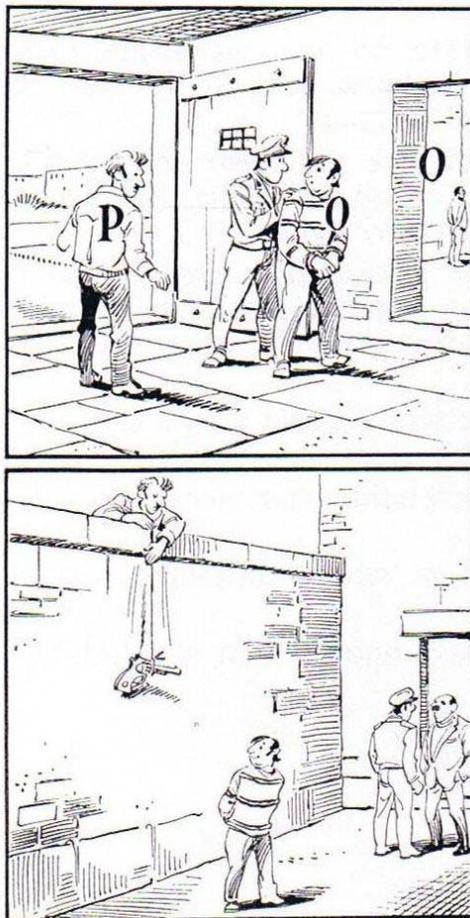


**VI** sciò lesto, ma che voli! = visciole stomachevoli  
(*Atlante*, Concorso “LA SETTIMANA ENIGMISTICA” 1986)

CESURA – può essere di vario tipo: parziale, totale, rara, falsa. Se presente, è l'aspetto forse più affascinante di un rebus: la diversa spezzettatura delle parole in prima lettura che dà luogo magicamente a una nuova frase. È sicuramente una qualità molto importante, ma non indispensabile, a mio avviso, malgrado per alcuni stimati enigmofili costituisca un aspetto imprescindibile addirittura per la pubblicabilità del gioco stesso!



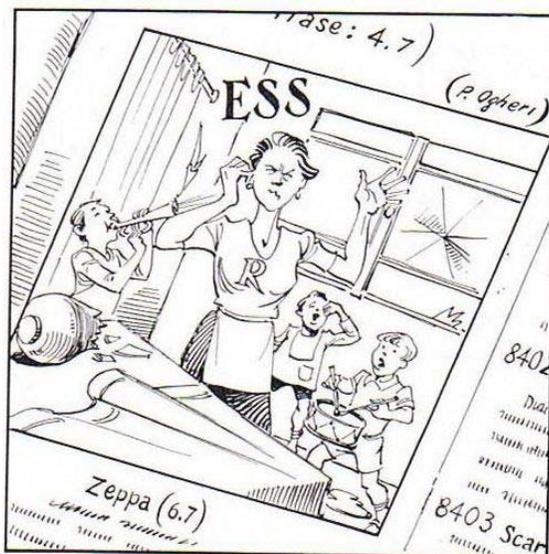
**GR** ava reca seco nipote **CHE** = gravare case con ipoteche  
(*Quizzetto*, Concorso “LA SETTIMANA ENIGMISTICA” 1985)



**P O** tenterà d'armar in **O** = potente radar marino  
 (Orofilo, Concorso "LA SETTIMANA ENIGMISTICA" 1985)

LETTERE ESPOSTE – Secondo alcuni teorici, un rebus senza grafemi addirittura non può essere definito *rebus*, in quanto si tratterebbe semplicemente di “una particolare frase a sciarada presentabile a mezzo di figure”; secondo un'altra corrente di pensiero, invece, il vero rebus è esclusivamente quello “puro”, o muto, non contaminato, per così dire, da alcun segno grafico che possa rovinare il disegno o la scena che rappresenta la chiave (la cosiddetta “paniconna”). Credo che si sarà tutti d'accordo nell'affermare che nei giochi illustrati il rapporto tra la lunghezza della frase risolutiva e il numero delle lettere impiegate costituisce un indice di merito ai fini della valutazione del lavoro (meno lettere si usano e meglio è!), senza per questo, però, dover necessariamente fissare un tetto massimo, e la stessa cosa la si può dire per ciò che riguarda il numero di lettere esposte consecutive. Un oculato utilizzo dei grafemi, non solo nella loro quantità, è quindi sicuramente un aspetto da valutare nel giudizio complessivo. Una

menzione particolare merita la *ripresa* o ripetizione degli stessi grafemi, come si può notare ancora in quest'ultimo celeberrimo quanto raro esempio di "rebus su rebus":



**ESS** è rebus: in **ESS** manca pace = essere businessman capace  
(Triton, Concorso "LA SETTIMANA ENIGMISTICA" 1991)

Illustrati quelli che, secondo me, sono i canoni estetici da valutare in un rebus, il lavoro divertente può essere adesso quello di determinare quale gioco, appartenente allo sterminato patrimonio della produzione rebussistica totale, più si avvicina alla... perfezione, cioè che soddisfa tutte, o la maggior parte delle caratteristiche descritte: la discussione può continuare sulle pagine del *LEONARDO* o sui forum specializzati.

## *Il Langense*

*Alla presentazione, tenutasi in sede congressuale (63° Congresso Enigmistico Nazionale – XXVIII Convegno Rebus A.R.I.), è seguito un acceso dibattito tra i numerosi partecipanti, ravvivato in particolare dagli interessanti interventi di Guido, Magopide, Moise, N'ba N'ga, Orofilo, Pipino il Breve, Till, Triton.*

*I rebus presentati appaiono per gentile concessione de LA SETTIMANA ENIGMISTICA – Copyright riservato*