

"INVITO AI REBUS"

per chi vuole avvicinarsi al settore rebussistico dell'enigmistica classica

a cura di *Orofilo* (Franco Bosio)

giugno 2002

SOMMARIO

	pag.
UN PO' DI STORIA	2
ELEMENTI DI UN REBUS	2
REBUS STATICO E REBUS DINAMICO	3
REGOLE PRINCIPALI	5
IL TRIANGOLO BRIGHIANO	6
LA CHIAVE	6
LA FRASE RISOLUTIVA	8
L'ILLUSTRAZIONE	8
PRINCIPALI VARIETA' DI REBUS	9
REBUS A DOMANDA E RISPOSTA	9
REBUS STEREOSCOPICO	10
ANTOLOGIA DI REBUS	11
PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'	16

- N.B.: - tutti gli esempi proposti, ad eccezione di quelli del capitolo "*Antologia di rebus*", sono del curatore dell'Opuscolo;
- i rebus n. 1, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, B, F, N e U sono pubblicati per gentile concessione de "*La Settimana Enigmistica*" - copyright riservato;
 - le riviste di enigmistica 'classica' tuttora in pubblicazione da cui sono tratti gli altri esempi sono citate, in ultima pagina, nel paragrafo "*Notizie utili*".

PREMESSA

Il *rebus* può essere considerato il più classico dei giochi enigmistici popolari e il più popolare dei giochi classici. Sulle pagine dei settimanali gode il favore di numerosi appassionati, superato solo dal cruciverba, mentre sulle riviste "classiche" diventa più complicato per la gioia e la pena di solutori accaniti e ferrati.

Nel presente opuscolo, dopo averne tracciato una breve storia, si cercherà di spiegare come si presenta il rebus odierno, dandone le regole generali e sottolineandone i pregi particolari; si passerà poi brevemente ad analizzare le principali varietà concludendo con un'antologia dei migliori rebus d'ogni tempo.

Questo "*invito*" è rivolto ai principianti e non può certo essere esaustivo; chi volesse approfondire la materia, che è complessa e ricca di sfumature, potrà consultare le pubblicazioni specializzate riportate in fondo al presente opuscolo.

UN PO' DI STORIA

Già si parla di "scrittura a rebus" per certi geroglifici degli antichi egizi ma i primi esempi moderni di rebus sono considerati quelli di due raccolte francesi di Piccardia dell'inizio del XVI secolo conservate nella Biblioteca Nazionale di Parigi. Da allora e nei secoli successivi il rebus venne impiegato negli stemmi e nelle "imprese" dei nobili e fu occasionale esercizio giocoso per artisti noti e meno noti: Leonardo da Vinci, Agostino Carracci, Stefano della Bella, Jacques Callot, Giuseppe Maria Mitelli, Jean-Baptiste Oudry ed altri.

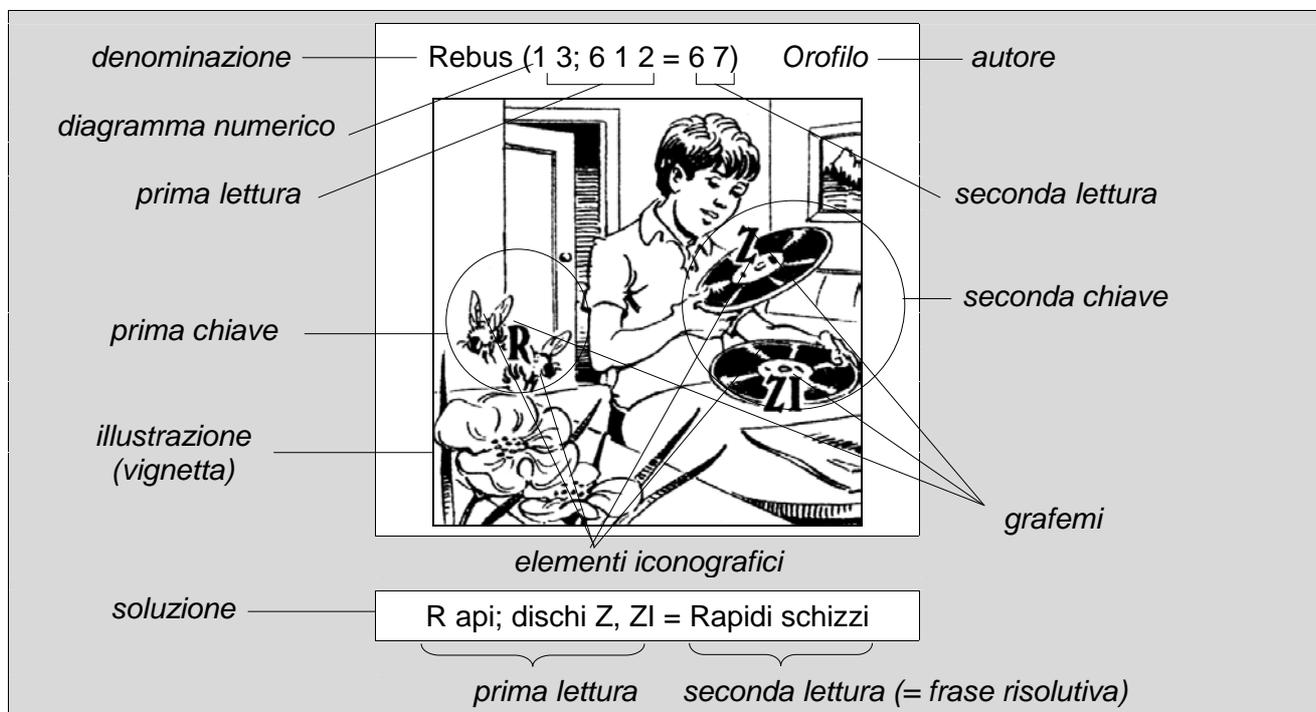
In tutta Europa, nell'Ottocento, divenne un gioco alla moda che appariva regolarmente su ebdomadari ed almanacchi. Solo in Italia però il rebus fu coltivato con particolare passione. Il caricaturista Giorgio Ansaldo (Dalsani, 1844-1922) inventò il rebus-vignetta, cioè il rebus realizzato come un quadretto armonico ed unitario, com'è ancora oggi da noi. Questa fu una trovata tutta nostra mentre negli altri paesi esso continuò a essere proposto com'era anticamente: una successione di elementi figurati e di segni tipografici eterogenei e slegati.

In Italia ci fu anche chi, nel 1924, ne diede le regole principali, presentandone esempi irripetibili: Giuseppe Gamma (*Zaleuco*, 1882-1976). Nella seconda metà del XX secolo, poi, il rebus raggiunse i massimi livelli per merito precipuo di Giancarlo Brighenti (*Briga*, 1924-2001), redattore della "Settimana Enigmistica", grande maestro e autore di splendidi esempi realizzati dalla felice mano della consorte Maria Ghezzi (*La Brighella*).

Nel 1981 si è costituita l'ARI ("*Associazione Rebusistica Italiana*") che ha come compito precipuo quello di diffondere e preservare l'espressione migliore del rebus italiano, considerato quasi una forma d'arte minore; l'organo dell'ARI è la rivista trimestrale "Leonardo", dove si pubblicano rebus originali e interessanti articoli di storia e di tecnica rebusistica.

ELEMENTI DI UN REBUS

Il *rebus* è un gioco enigmistico illustrato composto da una o più vignette i cui elementi, con o senza grafemi (lettere, numeri o altri segni tipografici) che li contraddistinguono, devono essere opportunamente interpretati per giungere alla soluzione.



In ogni rebus vi è un *diagramma* composto da una parte letterale (*denominazione della varietà*) e da una parte numerica (*diagramma numerico*). La parte letterale specifica la varietà di rebus (normale, senza altre indicazioni, come nel **rebus n. 1**, oppure "a domanda e risposta", "stereoscopico" ecc.).

La parte numerica è divisa in prima lettura e seconda lettura.

La prima lettura, che di solito manca nei settimanali, precisa il numero delle lettere delle parole e dei grafemi apposti che costituiscono l'interpretazione della vignetta. I *grafemi* possono essere lettere, numeri ed altri segni tipografici; nel primo esempio: 1 = R, 3 = api; 6 = dischi, 1 = Z, 2 = ZI.

La seconda lettura (o *frase risolutiva*) indica i numeri delle lettere delle parole costituenti la soluzione; sempre nel caso del **rebus n. 1**: 6 = rapidi, 7 = schizzi.

La prima lettura, quando presente, è separata dalla seconda lettura da un segno =.

Si chiama *schema rebussistico* l'espressione scritta del rebus, non ancora illustrato.

Gli *elementi iconografici* (o elementi figurati) sono le figure presenti nella vignetta e da interpretare per giungere alla soluzione (in questo primo esempio le "api" e i "dischi").

La *chiave* è quella parte del rebus che porta alla soluzione. Nel **rebus n. 1** le chiavi sono due: la prima è "R api", la seconda è "dischi Z, ZI". Quando nel diagramma numerico è indicata la prima lettura le chiavi sono separate da un punto e virgola. In questo opuscolo si è adottato il sistema diagrammatico della rivista "*Leonardo*"; le riviste settimanali di solito separano i numeri dei diagrammi con una virgola, mentre qui si preferisce lasciare uno spazio vuoto, usando i segni d'interpunzione solo quando sono giustificati sintatticamente.

Come è evidente nel primo esempio la soluzione si ottiene procedendo da sinistra verso destra, in questo caso denominando gli elementi iconografici con i grafemi, unendoli e spezzando la sequenza di lettere ottenute secondo quanto indicato dalla seconda lettura: *R api; dischi Z, ZI = Rapidi schizzi*.

Si noti che le lettere (o altri grafemi) nella sequenza che porta alla frase risolutiva possono essere messe prima o dopo gli elementi iconografici ("R" è posto prima delle "api", mentre le lettere "Z" e "ZI" sono poste dopo i "dischi").

Se per contrassegnare un elemento iconografico compare una stella (o un asterisco) anziché lettere o altri segni tipografici, questa non deve essere interpretata come un grafema da aggiungere alla soluzione; essa indica semplicemente che si tratta di un rebus "*muta*" (o "senza lettere"). Ciò si verifica ad es. nel **rebus n. 2**. La stella non è indicata nell'eventuale prima lettura del diagramma numerico.

REBUS STATICO E REBUS DINAMICO

Il **rebus n. 1** è un "*rebus di denominazione*" (chiamato anche "*statico*") perché il suo procedimento risolutivo consiste solamente nel denominare gli elementi iconografici, contraddistinti o no da lettere o da altri segni tipografici (numeri, lettere antiche, segni matematici ecc.).

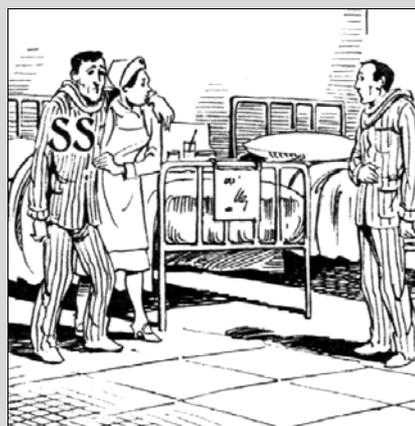
E' invece un "*rebus di relazione*" (chiamato anche "*dinamico*") il **rebus n. 2**. In questo tipo di rebus va scoperto un rapporto tra i vari elementi iconografici che si esprime attraverso verbi, relazioni di qualità, di quantità, di posizione, di mezzo, di compagnia, di modo ecc. Nel **rebus n. 2**, ad esempio, gli anziani ammalati sono in relazione con un degente che non è anziano. Si noti che il paziente non anziano è privo di grafemi ma è un elemento iconografico utile per riuscire a capire, per contrasto, che quelli contrassegnati dalle stelle sono "*avi degenti*".

2 – Rebus (3 7 = 5 5)



soluz.: avi degenti = Avide genti
(da *La Sibilla*, n. 6/1977)

3 – Rebus (6 1 4 2 1 = 8 6)



soluz.: fiacco l'egro SS è = Fiaccole grosse
(da *La Settimana Enigmistica*, marzo 1983)

Un esempio simile è il **rebus n. 3**. Qui il malato in piedi da solo a destra deve essere posto in relazione con il malato sorretto a sinistra; ciò perché deve intendersi che il malato, l'egro "SS", a sinistra, è fiacco. La soluzione sarà: *fiacco l'egro SS è = Fiaccole grosse*. Sono altresì dette rispettivamente "*di denominazione*" o "*di relazione*" le chiavi che costituiscono tali due tipi di rebus.

La vignetta del **rebus n. 4**, invece, illustra un'azione: la rea "O" sbeffeggia, dileggia il re "D". Anche in questo caso vi è un'unica chiave di relazione che si manifesta con una proposizione composta dal soggetto (la rea), dal verbo (dileggia) e dall'oggetto (il re).

4 – Rebus (1 3 8 1 2 = 6 9)



sol.: O rea dileggia D re = Oreadi leggiadre
(da *L'Enimmistica moderna*, n. 2/1976)

5 – Rebus (1 6 1; 1 1 5 = 5 10)

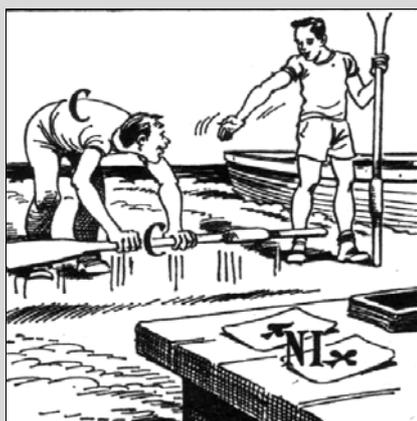


sol.: V alleva L; D O stana = Valle valdostana
(da *La Settimana Enigmistica*, dicembre 1986)

Nei rebus "*di relazione*" non sempre occorre denominare l'elemento iconografico che così diventa solamente supporto di lettere o segni, come ad esempio nel **rebus n. 5**. L'allevatore "V" alleva le trote "L", il cacciatore "D" stana la volpe "O"; non si denominano né l'allevatore, né le trote, né il cacciatore e neppure la volpe. Sono espressi solo i verbi delle azioni, non i nomi degli attori.

Nell'esempio che segue, il **rebus n. 6**, coesistono una chiave di relazione ("C alza remo C") e una di denominazione ("assi NI"). E' un "*rebus misto*" (o "*ibrido*") ed è considerato meno pregevole rispetto a quelli con tutte chiavi di denominazione o con tutte chiavi di relazione. Si noti inoltre che in questa chiave di relazione è denominato compiutamente solo l'oggetto ("remo C") ma non il soggetto "C" che è una persona qualsiasi.

6 – Rebus (1 4 4 1; 4 2 = 7 9)



soluz.: C alza remo C; assi NI =
Calzare mocassini
(da *La Settimana Enigmistica*, set. 1971)

7 – Rebus (2 2 4 3 6; 2 5 = 7 8 3 6)



soluz.: su BD olio sta colino; NS corti =
Subdoli ostacoli non scorti
(da *La Settimana Enigmistica*, maggio 1987)

Il **rebus n. 7** è composto da due chiavi di relazione di tipo diverso. Nella prima vi è una relazione di posizione, nella seconda una relazione di lunghezza. Nella prima chiave un elemento iconografico ("colino") non ha grafemi. Esso fa parte comunque della prima lettura perché è collegato con un elemento ("olio") che porta i grafemi "BD": "su BD olio sta colino" = chiave di relazione di posizione. Nella seconda chiave i pantaloni "NS" sono corti in rapporto con quelli lunghi a fianco: "NS corti" = chiave di relazione di lunghezza.

REGOLE PRINCIPALI

L'EQUIPOLLENZA

Sarebbe meglio chiamarla "identità etimologica": si ha quando una parola di una chiave ed una della frase risolutiva derivano dalle stesse radici etimologiche; nel rebus, come del resto in altri giochi enigmistici, è un difetto molto grave.

Esempio: *IN sacca; tomi STO = Insaccato misto*. La parola "sacca" (prima lettura) e "insaccato" (frase risolutiva) trovano la loro origine etimologica dal latino "saccum" (fenicio "saq"). Un gioco simile non è assolutamente pubblicabile.

Si tollera una certa identità solo quando i due significati, nel tempo, si sono nettamente allontanati.

Esempio: *arma di Odino C è = Armadio di noce*. "Arma" deriva da "armadio" ma si può accettare considerando la netta distanza tra i due concetti.

USO DELLA COPULA

L' "è" dovrebbe essere impiegato se vi è un'unica chiave oppure se è presente in tutte le chiavi del rebus, come ad esempio nel **rebus n. 8**.

Non sarebbe invece ammissibile in un rebus come: *RO manzo; è pistola RE = Romanzo epistolare* (lo sarebbe se fosse: *RO manzo è; pistola R è = idem*). Lo stesso discorso vale per "sono".

8 – Rebus (1 1 5; 5 1 1 = 4 10)



soluz.: T è stele; menta R è =
Test elementare
(da *La Settimana Enigmistica*, lug. 1982)

9 – Rebus (5 1 1 1: 2 6 2 = 3 9 2 4)



sol.: belva S e L: la medica SA =
Bel vasellame di casa
(da *Penombra*, n. 1/1985)

LETTERE ALL'ESPONENTE E CONGIUNZIONE "E"

Per risparmiare grafemi ed alleggerire la vignetta si possono talora trovare espressioni esponenziali, un po' strane a dire il vero, però entrate stabilmente nell'uso, tipo "C^P" per significare "C elevato a P", cioè "CaP" e "M^S" per dire "MaS". Esempio: *CaP pelli; MaS chili = Cappelli maschili*.

Talvolta la congiunzione "e" (o "ed") può essere omessa sull'elemento iconografico se si trova tra due altre lettere, come ad esempio nel **rebus n. 9**.

DIZIONE DELLE CONSONANTI

Di solito le consonanti esposte sono lette foneticamente, come in tutti gli esempi riportati sinora. Possono però anche essere lette alfabeticamente (B = bi, C = ci, D = di ecc.). In questo caso però devono essere lette in questo modo tutte le consonanti presenti come grafemi nel rebus.

Esempio: *Gi oca; rada Di = Giocar a dadi*.

Non dovrebbero essere ammessi rebus con lettura mista, in parte fonetica e in parte alfabetica, del tipo: *C ambi; arca S H (ACCA) = Cambiar casacca*.

ARTICOLI E PREPOSIZIONI ARTICOLATE

Gli articoli e le preposizioni articolate sono ammessi se nel rebus c'è una sola chiave, altrimenti devono essere presenti in tutte le chiavi.

Esempio non ammissibile con articolo determinativo: *F l'auto; STO nato = Flauto stonato* (l'articolo è presente nella prima chiave ma non nella seconda).

Esempio non corretto con una preposizione articolata: *legge R, O alle N; A mento = Leggero allenamento* ("R" è un padre che legge la favola "O" alle bimbe "N"; manca l'articolo a "mento").

Esempio corretto: *pesca R per l'egro SS è = Pescar perle grosse* (in cui "R" è una pesca offerta all'ammalato "SS").

Un altro esempio di rebus corretto, per la presenza dell'articolo in entrambe le chiavi, è il seguente: ★ *la madia; ★ la barda = Lama di alabarda*; come si può notare dall'uso delle "stelle", quest'ultimo è un rebus "muto".

IL TRIANGOLO BRIGHIANO

In estrema sintesi e citando ancora un indiscusso maestro del rebus italiano, Giancarlo Brighenti (*Briga*), si può affermare che:

"Il bello di un rebus è racchiuso in un triangolo equilatero dove

1) trovata originale e coerenza tra le diverse parti costituenti il rebus;

2) bellezza e contenuto della frase risolutiva;

3) artistica illustrazione della scena

ne costituiscono i lati; l'equilibrio di queste tre componenti sono gli elementi che determinano il capolavoro".

LA CHIAVE

In un rebus la "chiave" è la misura della fantasia degli autori e dell'abilità dell'illustratore; è inoltre la croce e la delizia dei solutori. Non dovrebbe mai essere scontata o astrusa, ma possibilmente originale e arguta; sono da evitare termini tecnici o arcaici. Le chiavi migliori, anche se più difficili da illustrare e da risolvere, si trovano tra quelle che abbiamo chiamato "di relazione".

Nel caso del **rebus n. 10**, ad esempio, il solutore deve capire che la signora "C" è in grado di suggerire al bambino "S" ("sa dir") dove si trova la carta "re". Anche con chiavi "di denominazione" si possono però trovare rebus molto belli, come quelli basati sulla ripetizione di chiavi uguali (ad esempio il **rebus n. 11**), simili o antitetici (ad esempio: *NA zio; nipote NTI = Nazioni potenti*).

10 – Rebus (1 1 1 2 3 2 1 2 = 5 2 6)



sol.: C a S sa dir ov'è re = Cassa di rovere
(da *La Settimana Enigmistica*, apr. 1994)

11 – Rebus (1 4; 1 4; 2 4 = 5 11)



sol.: B asso; S asso; FR asso = Basso sassofrasso
(da *La Settimana Enigmistica*, feb. 1985)

Per quanto riguarda i grafemi apposti essi dovrebbero essere ridotti al minimo, possibilmente uno solo per ogni elemento iconografico, al massimo comunque tre e non più di quattro consecutivi (per

chiavi eccezionali). A questo proposito sarebbero senz'altro preferibili, ma sono però abbastanza rari, i rebus "muti", di cui un altro esempio è il **rebus n. 12**.

Questo esempio consente di accennare ad altri due pregi che può presentare la *chiave*: la *cesura* e la *relazione tra elementi iconografici omogenei*.

Si ha il rebus con *cesura* quando le parole delle chiavi sono 'tagliate' per dare origine ad altre parole della frase risolutiva; la *cesura* è un pregio tecnico molto apprezzato nei concorsi per autori.

Nel **rebus n. 12** la parola "separa" è divisa per dare origine al finale della parola "pretese" e all'inizio della parola "paradossali". Altri esempi con cesure (più precisamente, in termini tecnici, con una buona "spezzettatura") sono i **rebus n. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 e 9**. Senza cesura è invece il **rebus n. 11** in cui il termine della parola "asso", elemento iconografico della prima lettura, coincide con il termine della parola "basso", facente parte della frase risolutiva. Il **rebus n. 10** è invece cesurato solo in parte: non dopo la parola "cassa" ma nella parola "dir".

La *relazione tra elementi iconografici omogenei* si ha quando tra questi ci sono evidenti analogie. Nel **rebus n. 12**, ad esempio, c'è un'affinità evidente tra il prete e i dossali, che sono le copertine dei dossi dei messali.

12 – Rebus (5 6 7 = 7 11)



sol.: prete separa dossali =
Pretese paradossali
(da *La Sibilla*, n. 11/1978)

13 – Rebus (2 1 1 1 1, 1 4 1, 1 3 1 4 = 8 2 4 7)



sol.: su C c'è S; S odia N; N ama G nani =
Successo di Anna Magnani
(da *La Settimana Enigmistica*, agosto 1984)

Pregevoli sono anche i rebus con chiave unica coinvolgente molti elementi iconografici omogenei, come ad esempio nel **rebus n. 13**. Si noti qui come le lettere esposte "S" e "N" facciano da pronomi per dare origine ad una prima lettura che riassume quasi la favola di Biancaneve e i Sette Nani.

Notevoli poi sono anche i rebus che, pur essendo di relazione, hanno gli elementi iconografici compiutamente denominati. Vedasi a tale proposito il **rebus n. 4**: *O rea dilleggia D re = Oreadi leggiasdre*. Di minor pregio, anche se accettabile, è il **rebus n. 5**: *V alleva L; D, O stana = Valle valdostana*, in cui sono espresse solo le azioni, ma non sono denominati i soggetti e gli oggetti.

Un discorso a parte meritano i rebus denominati, dagli addetti ai lavori, "*della nuova frontiera*", che presentano chiavi molto originali, difficilmente illustrabili e altrettanto difficilmente risolvibili. Essi richiedono da parte del solutore un ragionamento particolare, che va oltre ciò che effettivamente il disegno rappresenta. Un esempio può essere il **rebus n. 14**, in cui il "ci fosse" in chiave adombra la possibilità, tutta congetturata, che la moglie "A" possa essere presente in una situazione un po' imbarazzante per il marito "C".

Il lettore non si stupisca per l'uso di "à", terza persona singolare del presente del verbo avere, al posto di "ha". Si trova normalmente nei rebus, in cui solo occasionalmente si può impiegare "ha". E' forma grammaticalmente corretta.

14 – Rebus (1 1 1: 1 2 5... = 6 5)



sol.: C à P: A ci fosse = Capaci fosse
(da *La Sibilla*, 9/1988)

LA FRASE RISOLUTIVA

La *frase risolutiva*, nel rebus, deve avere un senso facilmente comprensibile; dovrebbe essere una locuzione di comune riscontro nei dizionari e negli scritti letterari o giornalistici. E' vero che ciò può limitare l'estro degli autori, che spesso devono rinunciare a chiavi originali perché non sono ammissibili le frasi risultanti.

Fraasi inaccettabili, per motivi facilmente comprensibili, sono ad esempio: "*afa memoranda*", "*la tinnozza riparata*" o "*sarto pistoiese*". Ci può senz'altro essere un *sarto pistoiese* ma è buona regola che la frase risolutiva suggerisca concetti comuni e plausibili. Sono apprezzabili le frasi 'sentenziose' (dette tecnicamente "*gnomiche*") del tipo: "*conta di noi ciò che lasceremo*", "*ragiona colla testa tua*", "*conosci te stesso*". Tutti gli esempi proposti in questo Opuscolo hanno frasi ampiamente accettabili.

L'ILLUSTRAZIONE

E' necessario che l'illustratore metta in risalto gli elementi iconografici utili alla soluzione del rebus senza appesantire la vignetta con altri elementi che possono confondere il solutore. E' anche importante che i particolari vengano posti in primo piano e sono preferibili vignette armoniche e realistiche.

Si misura la bravura del disegnatore proprio nel rendere credibile una vignetta con elementi eterogenei, nell'illustrare con naturalezza e senza forzature relazioni o azioni complesse. In linea di massima sono più apprezzabili le vignette che presentano scene di vita, con persone o animali, senza l'impiego di cartelloni o carte geografiche e di troppe indicazioni scritte.

Non è necessario che l'illustrazione sia artistica; l'importante è che renda chiaramente l'idea della chiave (o delle chiavi) su cui il rebus si basa. Di solito i rebus con chiavi di relazione sono i più difficili da illustrare.

Molto graditi, anche se non particolarmente frequenti, sono i rebus costruiti su opere d'arte (dipinti, sculture, incisioni ecc.). In questi casi è l'opera d'arte stessa che suggerisce lo schema rebussistico all'autore. Un esempio è il **rebus n. 9**, costruito su un dipinto di Colantonio: "San Girolamo".

Anche le vignette umoristiche possono suggerire chiavi originali che sarebbe difficile o impossibile illustrare in maniera diversa. Si tratta del rebus umoristico (o "su vignetta umoristica") in cui l'autore deve cogliere lo spunto umoristico e tradurlo, se possibile, in una chiave che lo interpreti spiritosamente. Quando c'è, occorre considerare anche la didascalia come elemento talora indispensabile per la composizione e la soluzione del gioco, come ad esempio nel **rebus n. 15**. La chiave, in questo caso, è un'interrogazione perché non è chiaro (ma in realtà, comicamente, lo è) se a confondere il signore sia la giovane "osé" piuttosto che la birra che sta bevendo.

15 – Rebus (1 7 1 1 1 3? = 8 6)

- Fa molto caldo, ma non so se è l'effetto della birra!

sol.: F accende N o I osé? = Faccende noiose
(da *Il Leonardo*, 4/1996)

Gli autori italiani di rebus sono diventati così bravi che riescono spesso a inventare ottimi rebus partendo da opere d'arte, vignette umoristiche, fotografie, cartoline ecc. tant'è vero che ogni anno sono banditi concorsi particolari "a tema". Normalmente succede invece che gli autori inventino solamente gli schemi rebussistici, che vengono poi realizzati da esperti disegnatori.

Concludendo questo capitolo sui pregi e sui difetti si può affermare che un rebus che racchiuda in sé tutti i pregi e sia esente da tutti i difetti non esiste. L'importante è che esso posseda un certo numero di pregi e che non sia difettoso per altri versi. Si può, ad esempio, accettare un rebus con una chiave originalissima senza cesure, e una bella illustrazione o una bella frase risolutiva, magari sentenziosa, con chiavi già sfruttate e via dicendo. Una frase risolutiva solo accettabile deve implicare una chiave eccezionale, ma mai si deve ammettere una frase risolutiva troppo costruita o assurda.

PRINCIPALI VARIETA' DI REBUS

Numerose sono le varianti al rebus *normale*. In questa sede verranno brevemente trattate quelle considerate "classiche": il *rebus a domanda e risposta* e il *rebus stereoscopico*.

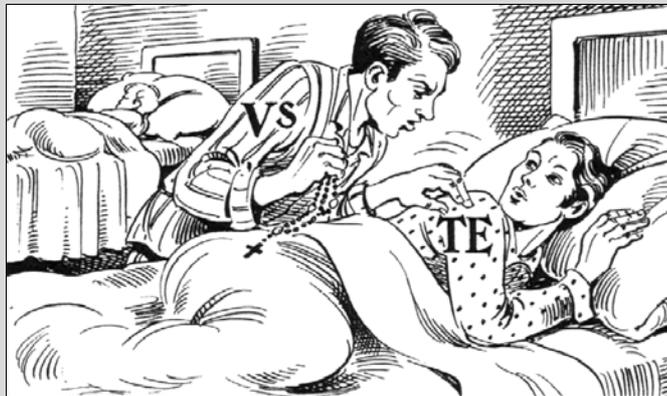
REBUS A DOMANDA E RISPOSTA

In questa varietà di rebus la *chiave* (o le chiavi) sono domande a cui si deve dare una risposta interpretando opportunamente la vignetta. Le chiavi sono quasi sempre di relazione. Sono ammissibili chiavi di denominazione solo quando c'è qualche spunto pregevole e possibilmente originale nella domanda o nella risposta.

Ecco un esempio negativo: *CA vite? Sì!* = *Cavi tesi*. Eccone invece uno positivo: *SeR gente? E', sì, gente!* = *Sergente esigente* (in cui è graziosa la ripetizione, nella domanda e nella risposta, della parola "gente").

Le domande possono richiedere risposte positive (ad esempio: sì, già, certo ecc.) o negative (ad esempio: no, macché ecc.) oppure anche una persona, una cosa, un'azione. Nel **rebus n. 16** la risposta sono le lettere "TE" che indicano il signore che il pio "VaS" desta.

16 – Rebus a domanda e risposta (3 1 1 1 3 5? 2! = 9 1 6)



soluz.: pio V a S chi desta? TE! = Piovaschi d'estate
(da *La Settimana Enigmistica*, maggio 1981)

Ci possono essere rebus a domande e risposte, come il **n. 17**. Qui i "conti N, U" sono alacri, e la risposta alla prima domanda è "sì", mentre il conte "CO" non lo è, e la risposta alla seconda domanda sarà: "no, mica!".

17 – Rebus a domande e risposte (5 1 1 6? 2! 1 2? 2 4! = 8 2 5 9)



sol.: conti N, U alacri? sì! e CO? no, mica! = Continua la crisi economica
(da *La Settimana Enigmistica*, agosto 1979)

REBUS STEREOSCOPICO

Il "*rebus stereoscopico*" è stata un'invenzione geniale di Giancarlo Brighenti (*Briga*) e il primo esempio è apparso nel 1958 sulla "*Settimana Enigmistica*" n. 1374.

E' un rebus costituito da due o più vignette in quanto la soluzione deve essere trovata confrontandole. E' sempre formato da chiavi di relazione. Qualcuno lo chiama anche "*cronorebus*" perché implica di solito una relazione temporale. Convenzionalmente la prima vignetta è cronologicamente precedente alle vignette successive, di conseguenza se i grafemi sono posti nella prima vignetta vorrà dire che una certa azione verrà compiuta nella successiva e suggerirà l'impiego di verbi al futuro; se invece i grafemi sono posti nella seconda vignetta (o in una vignetta successiva) vorrà dire che l'azione è stata compiuta e suggerirà l'uso di verbi al passato.

Il **rebus n. 18** è un esempio del primo tipo mentre il **rebus n. 19** è del secondo tipo. Si noti, in questi due casi, che non è importante considerare ciò che gli elementi iconografici fanno quando sono contrassegnati dai grafemi, perché l'azione utile per la soluzione dovrà ancora compiersi (**rebus n. 18**) o è già stata compiuta (**rebus n. 19**).

18 – Rebus stereoscopico (3 1 4 6 2 = 7 9)



sol.: tra I nere sonerà TO = *Trainer esonerato*
(da *La Settimana Enigmistica*, gennaio 1978)

19 – Rebus stereoscopico (1 1 5, 1 8 = 7 9)



sol.: O G gettò, P ignorato = *Oggetto pignorato*
(da *La Settimana Enigmistica*, aprile 1978)

Un tipo diverso dai precedenti, con uso di verbi al presente, è il **rebus n. 20**, in cui nella prima vignetta vi è un re fermo e un cielo minaccioso, mentre nella seconda comincia a grandinare e il re se ne va via. La soluzione sarà: *grandina: via va PO re = Grandi navi a vapore*.

Questa varietà, oltre a consentire l'uso di verbi al passato e al futuro, permette l'impiego di avverbi (dopo, ora, indi ecc.), di verbi iterativi (rilegge, rielleggia, rifà ecc.) e di altre chiavi non illustrabili con l'uso di una sola vignetta.

20 – Rebus stereoscopico (8: 3 2 2 2 = 6 4 1 6)



Sol.: grandina: via va PO re = *Grandi navi a vapore*
da *La Sibilla*, n. 10/1976)

A - Rebus (32; 52; 15; 1 1 1 4 = 1 4 2 4 7 7) di Zaleuco



soluz.: Eva NO; Adamo RA; R dente; O,P,P orsi =
E' vano ad amor ardente opporsi
(da *Diana d'Alteno*, n. 9/1923)

Rebus con chiavi di denominazione. Bella scena raffigurante l'Eden con chiavi attinenti. Frase risolutiva di tipo gnomico.

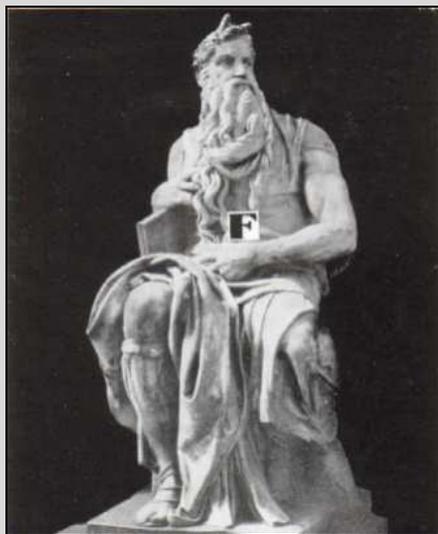
B - Rebus (2 6 4 7 = 8 11) di Aronte



sol.: Di amante inca stonato =
Diamante incastonato
(da *La Settimana Enigmistica*, marzo 1963)

Rebus con chiave scorrevole, con una sola consonante esposta da leggersi alfabeticamente. Realizzazione grafica precisa e convincente. Frase risolutiva ineccepibile.

C - Rebus (1 2 3 = 4 3) di Paolino



soluz.: F il Mosè = Film osé
(da *Aenigma*, n. 6/1970)

Rebus di denominazione su opera d'arte (il "Mosè" di Michelangelo) stringato ma preciso. Originale la cesura sulla parola "Mosè". Frase corretta.

D - Rebus (9 6 = 4 3 8) di Lacerbio Novalis



soluz.: verecondi amanti = Vere con diamanti
(da *Penombra*, n. 12/1987)

Rebus muto. L'illustrazione che raffigura gli innamorati di Peynet rende perfettamente l'idea della chiave. Belle le cesure nella parola "verecondi". Frase risolutiva ineccepibile.

E - Rebus (1 3 8 = 6 6) di Nucci



sol.: I dio malatino = Idioma latino
(da *Le Stagioni*, n. 3/1966)

Bellissimo esempio di rebus su opera d'arte (il "Bacchino Infermo" del Caravaggio). Difficilmente si sarebbe potuto illustrare meglio la chiave. Frase risolutiva corretta.

F - Rebus (6 2 6 6 7 1 1 1 = 4 8 8 3 7) di Giaco



soluz.: attori di colore presso confine Z, Z, A =
Atto ridicolo represso con finezza
(da *La Settimana Enigmistica*, marzo 1957)

Lunga chiave di relazione con gli elementi iconografici interamente denominati. Buona spezzettatura. Convincente illustrazione. Frase risolutiva accettabile

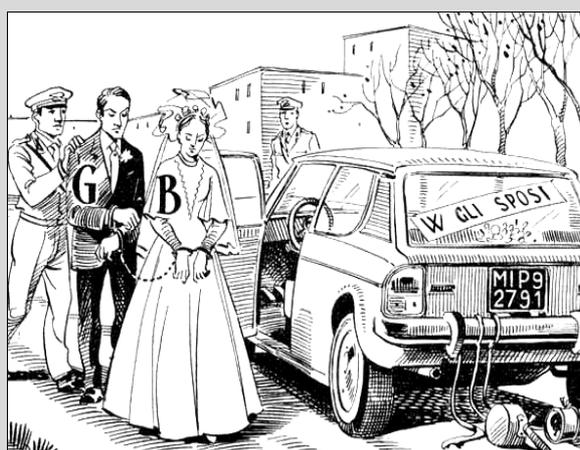
G - Rebus (2 7 1 6 3 = 6 1 6 6) di Ames



sol.: di schiena S triste reo = Dischi e nastri stereo
(da *Penombra*, n. 11/1974)

Esempio che si avvicina all'ideale teorizzato da *Briga*. Bella e significativa scena ambientata in un parlatorio di un carcere in cui un detenuto triste e solo è posto di schiena. Cesure presenti. Un solo grafema esposto. Frase risolutiva ineccepibile.

H - Rebus (1 1 3 6 1 3 = 4 3 3 5) di Tenaviv



soluz.: G e sua moglie B rei = Gesù amò gli ebrei
(da *L'Enimmistica Moderna*, n. 11/1975)

Curiosa e suggestiva vignetta. Chiave scorrevole con un'inedita cesura sulla parola "sua". Bella la frase risolutiva.

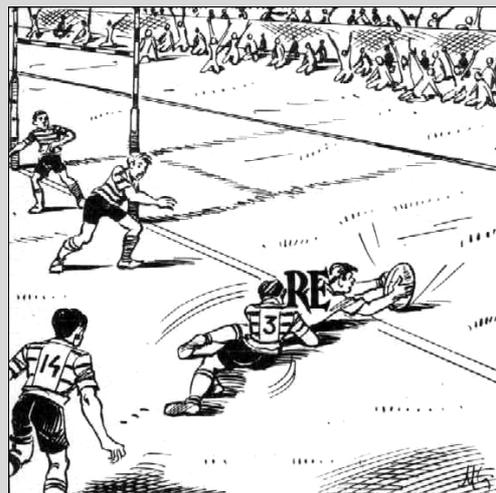
I - Rebus (1 4: 1 1 1 1 7 4 = 4 9 7) di Triton



sol.: F Ares: BeR l'effigiò così = Fare sberleffi giocosi
(da *La Sibilla*, n. 12/1977)

In questo rebus è da rimarcare l'ottima trovata del pittore estroso "BeR" che alla sua maniera ("così") effigia il dio Ares "F". Buona spezzettatura. Si noti l'assenza della congiunzione "e" tra le lettere esposte "B" e "R" e l'uso del verbo al passato in quanto l'azione è, chiaramente, già avvenuta. Bella frase risolutiva.

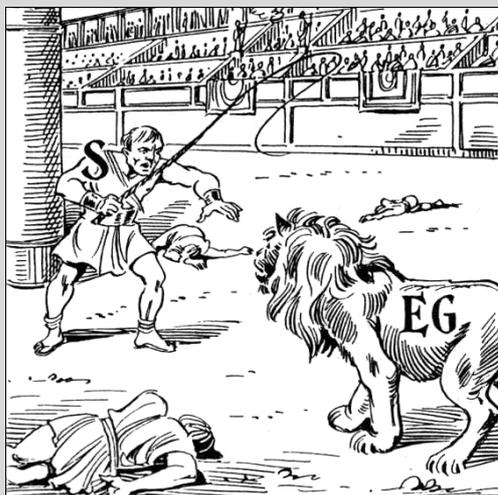
L - Rebus (4! 3 10 2 = 9 10) di Spirto Gentil



soluz.: meta! Sta siglandola RE =
Metastasi glandolare
(da *La Sibilla*, n. 11/1980)

Rebus con una chiave curiosa per l'impiego dell'esclamazione "Meta!" e l'uso del gerundio. Frase risolutiva accettabile anche se il termine "glandolare", pur corretto, è disusato.

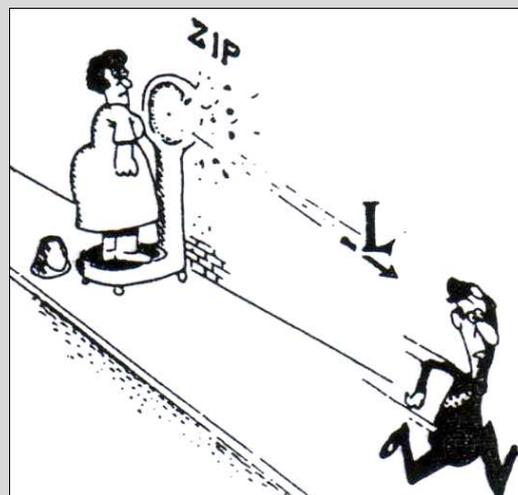
M - Rebus (1 1 4 2 1 5 = 6 1 7) di Leone da Cagliari



sol.: S o doma EG o morrà = Sodoma e Gomorra
(da *Penombra*, n. 12/1985)

Rebus con chiave originalissima che si esprime attraverso una frase con una coordinazione disgiuntiva. Resa grafica magistrale di una situazione difficile da illustrare: l'eventuale morte di "S" che tenta di domare il leone "EG" è ipotizzabile dalla presenza di corpi distesi nell'arena. Frase risolutiva ineccepibile.

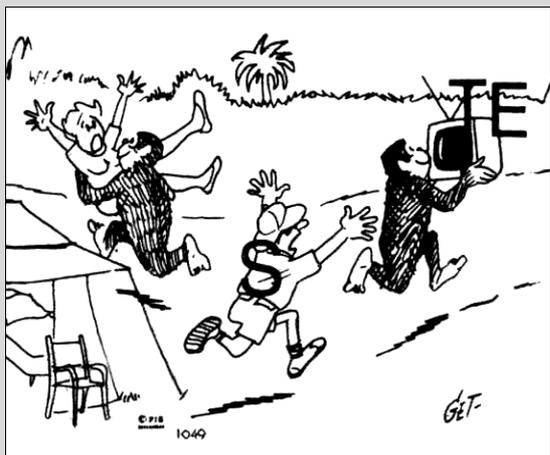
N - Rebus (5 1 2 1 = 3 6) di Cocola



soluz.: dardo L or è = Dar dolore
(da *Penombra*, n. 11/1986)

Grazioso esempio di rebus umoristico. L'idea della chiave è comicamente espressa. Frase risolutiva inappuntabile.

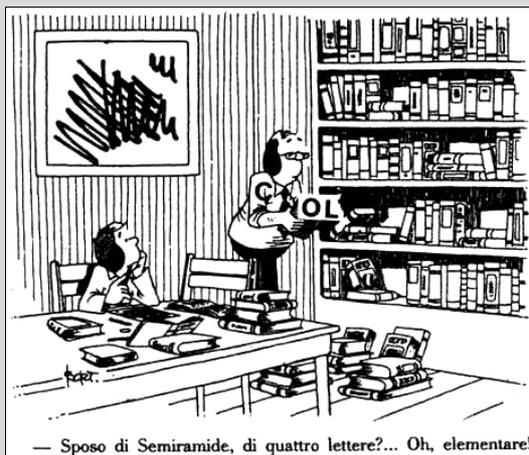
O - Rebus (1 1 5 2 = 5 4) di *Il Faro*



soluz.: a S preme TE = Aspre mete
(da *La Sibilla*, n. 1/1979)

Divertente rebus su vignetta umoristica. Semplice ma graziosa la chiave. Frase risolutiva plausibile.

P - Rebus (1 2 5 4: 4! = 8 2 6) di *Quizzetto*

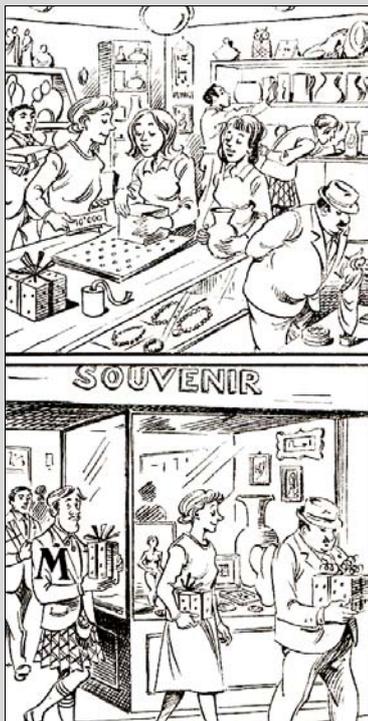


— Sposo di Semiramide, di quattro lettere?... Oh, elementare!

soluz.: C, OL letto dica: "Nino!" = Colletto di canino
(da *Il Leonardo*, ottobre 1991)

In questo elaborato vi è una singolare chiave umoristica che l'autore ha dedotto spiritosamente dalla vignetta e dalla didascalia. Si noti che Nino è il vero nome dello sposo di Semiramide. Frase risolutiva accettabile.

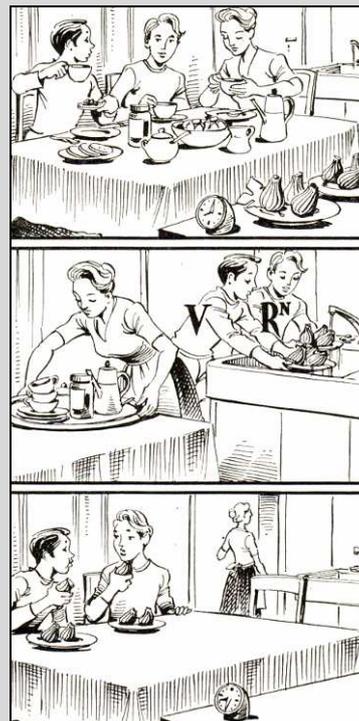
Q - Rebus stereosc. (1 - 4 4 - 5 = 7 7) di *Il Felsineo*



sol.: M - anch'esso - spese = *Manches sospese*
(da *"Il Labirinto"*, n. 1/1985)

Simpatico stereoscopico che sembra sfatare il luogo comune dell'avarizia degli scozzesi. Infatti anche "M" spese soldi in un negozio di souvenir. Convincente l'illustrazione. Corretta la frase risolutiva.

R - Rebus ster. (3 2 1 1 1 1 1 4 9 5 1 5 = 12 4 1 6 2 9)
di *Snoopy*



sol.: per se V e RaN dopo colazione lavan i fichi =
Perseverando poco l'azione la vanifichi
(da *"L'Enimmistica Moderna"*, n. 11/1976)

Ottimo stereoscopico che presenta una chiave lunga e ricca di spunti originali. Esso è formato da tre vignette. I grafemi sono posti nella seconda vignetta perché i ragazzi "V" e "RaN" dopo aver fatto colazione (nella prima vignetta) li lavano i fichi. La terza vignetta serve per chiarire che i fichi erano per loro. Si noti l'impiego di "RaN" (R elevato a N) per alleggerire il numero dei grafemi. Bella la frase risolutiva sentenziosa

S - Rebus stereo a dom. e risp. (4? 5? 5? 2 4! = 9 3 8

di Briga

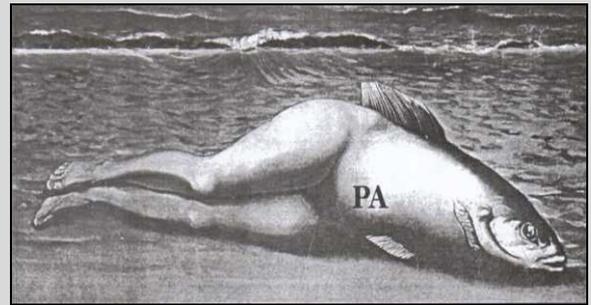


soluz.: Barò? Nettò? Colmò? No, colò! =
Baronetto col monocolo
(da *Penombra*, n. 7/1996)

Raro e bell'esempio di stereoscopico a domande e risposta muto. Dei quattro personaggi solo quello contrassegnato dalla stella "colò" mentre gli altri fecero azioni diverse. Curiosa la ripetizione dei verbi al passato remoto che ha richiesto l'uso di quattro vignette. Frase risolutiva più che accettabile.

T - Rebus a dom. e risp. (2 1 6? 2! = 5 6

di Atlante

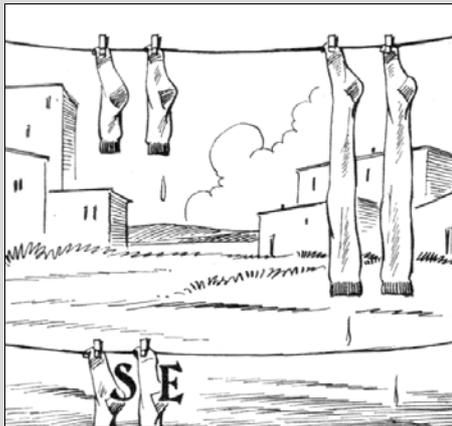


soluz.: PA è sirena? Ni! = *Paesi renani*
(da *Morgana*, n. 23/1999)

Rebus a domanda e risposta composto su di un quadro di Magritte. "PA" è un mostro con la testa di pesce e il corpo di donna. È una sirena? La risposta è dubbia: "Ni". Frase risolutiva accettabile.

U - Rebus a domanda e risposta (5 1 1? 1 6! = 7 7)

di Franger



soluz.: corte S,E? S'ignora! = *Cortese signora*
(da *La Settimana Enigmistica*, giugno 1975)

Bell'esempio di rebus a domanda e risposta che si avvale di una trovata grafica. Infatti il quadretto illustrato impedisce di vedere se le calze "S" ed "E" sono corte (o lunghe) mentre le altre calze nella vignetta sono chiaramente corte o lunghe. Così si giustifica l'originale risposta "s'ignora". Frase risolutiva ineccepibile.

V - Rebus a dom. e risp. (5 2 1 1? 2 6, 2! = 12 7)

di Sabina



soluz.: entra in E, U? Se single, sì! =
Entraineuses inglesi
(da *Il Leonardo*, n. 4/1991)

Molto valida la resa grafica di questo rebus a domanda e risposta in cui un tipo un po' strano cerca di accedere in un club per "single". Bella la chiave con una funambolica cesura sulla parola "single". Frase risolutiva appena accettabile.

PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'

Opere consultate

Baslini (<i>Cielo d'Alcamo</i>), Jacobucci (<i>Dameta</i>)	<i>L'Enigmistica - Enciclopedia dei giochi</i>	Librex, Milano	1970
Cuzzi F. (<i>Franger</i>)	<i>Un discorso sui nostri rebus</i>	La Sett. Enigm., Milano	1975
Bosio F. (<i>Orofilo</i>)	<i>Il libro dei rebus</i>	Vallardi, Milano	1993
Caso G. (<i>Cleos</i>)	<i>Rebus - Le regole del gioco</i>	"Leonardo" a.l n.1, Roma	2001
Bartezzaghi S.	<i>Lezioni di enigmistica</i>	Einaudi, Torino	2001
Corvi G. (<i>Giacco</i>)	<i>Appunti per una raccolta di rebus</i>	inedito, Milano	s.d.

Bibliografia essenziale

Tolosani (<i>Bajardo</i>), Rastrelli (<i>L'Alfiere di Re</i>)	<i>Enimmistica</i>	Hoepli, Milano	1938
Gallina A. (<i>Artù</i>)	<i>Vademecum dell'enigmista moderno</i>	La Sett. Enigm., Milano	1938
Santi A. (<i>Il Duca Borso</i>)	<i>Bibliografia dell'enigmistica</i>	Sansoni, Firenze	1952
Musetti M. (<i>Il Troviero</i>)	<i>Dizionario enciclopedico dell'enigmistica</i>	Mursia, Milano	1970
Cusatelli G., Sordi I.	<i>Da Edipo alle nostre nonne</i>	Garzanti, Milano	1975
Auzzani A., Bucella S.	<i>Il libro dei rebus</i>	Rizzoli, Milano	1976
Bartezzaghi S.	<i>Come risolvere facilmente i giochi enig.</i>	De Vecchi, Milano	1984
Sinesio S. (<i>Sin & Sio</i>), Parodi E. (<i>Snoopy</i>)	<i>Rebuss</i>	Il Labirinto, Roma	1984
Peres E. (<i>Mister Aster</i>)	<i>Rebus</i>	Stampa Alternativa, Roma	1989
Continolo D. (<i>Papù</i>)	<i>Il rebus contemporaneo</i>	A.E.R.E.C., Bologna	1996
autori vari	<i>Millerebus</i>	Xenia, Milano	1996
autori vari	<i>Il rebus moderno nell'enigm. classica</i>	A.R.I., Roma	2000
Tucciarelli N. (<i>Lionello</i>)	<i>Il Rebus</i>	A.R.I., Roma	2001

Altri "Opuscoli" in questa collana (scaricabili da Internet sul sito della B.E.I. <http://www.enignet.it>)

1.1	<i>Pippo</i>	<i>Guida rapida all'enigmistica classica</i>	luglio 2002
2.2	<i>Pippo</i>	<i>Invito alla crittografia</i>	ottobre 2005
3	<i>Fra Diavolo e Pippo</i>	<i>Anagrammi... che passione!</i>	maggio 2002
4.1	<i>Nam e Pippo</i>	<i>Antologia tematica di crittografie mnemoniche</i>	ottobre 2005
6	<i>L'Esule</i>	<i>Invito ai poetici</i>	luglio 2003
7	<i>Lacerbio Novalis</i>	<i>Fra Ristoro, Il Valletto, Il Paladino</i>	settembre 2001
8	<i>Ciampolino e Pippo</i>	<i>Associazioni e biblioteche enigmistiche in Italia</i>	giugno 2004
9.1	<i>Nam e Pippo</i>	<i>Terminologia enigmistica</i>	settembre 2005
10.1	a cura di <i>Pippo</i>	<i>Ricordo di Lacerbio Novalis</i>	marzo 2004

Indirizzi utili

- **A.R.I. - Associazione Rebusistica Italiana** - sito Internet: www.cantodellasfinge.net/ARI
CorrISP.: Franco Diotallevi - Via delle Cave 38 - 00181 Roma - diotallevif@hotmail.com
- **B.E.I. - Biblioteca Enigmistica Italiana** - sito Internet: www.enignet.it - bei.modena@tiscali.it
Associazione "G. Panini" - Via Emilia Ovest 707 - 41100 Modena (tel. 059.331269)
CorrISP.: Giuseppe Riva - Viale Taormina 17/c - 41049 Sassuolo (MO) - giuseppe.riva@tiscali.it
- **IL LABIRINTO** - Mensile di cultura enigmistica
Via Ciorani 1 - 84085 Mercato San Severino (SA) (tel. 089.826021) - cleoshorus@inwind.it
- **LA SIBILLA** - Rivista bimestrale di enigmistica
Via Boezio, 26 - 80124 Napoli (tel. 081.5706248) - sybilla@libero.it
- **LEONARDO** - Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'A.R.I.
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma (tel./fax 06.7827789) - diotallevif@hotmail.it
- **PENOMBRA** - Mensile di enimmistica
Via Cola di Rienzo 243 (C/8) - 00192 Roma (tel. 06.3241788) - penombra.roma@tiscali.it

(spazio a disposizione dei gruppi enigmistici)

Gruppi Enigmistici "Duca Borso - Fra Ristoro" e "I Paladini"

Svolgono funzioni di coordinamento e a loro ci si può rivolgere per informazioni:

- Andrea Baracchi (*Barak*) - Via M. Sempione 43, Carpi (MO) (tel. 059.694253) - baracchi.andrea@virgilio.it
- Giulio Ferrari (*Hammer*) - Via M.L.King 7, Campogalliano (MO) (tel. 059.851344) - giulio.ferrari@edis.it
- Giuseppe Riva (*Pippo*) - Viale Taormina 17/c, Sassuolo (MO) (tel. 0536.871244) - giuseppe.riva@tiscali.it

La B.E.I. e gli autori ringraziano tutti coloro che hanno collaborato all'elaborazione di questo opuscolo. Gli amici enigmisti sono invitati a suggerire miglioramenti alla struttura e al testo ed a proporre esempi più adatti allo scopo essenzialmente divulgativo e didattico del lavoro.