

Sillabare le immagini

Antonella Sbrilli

Se c'è un'immagine per cui il verbo *leggere* ha una pertinenza quasi letterale, questa è la vignetta del rebus. Per arrivare a parlarne, vanno fatti degli accenni alla storia di questo gioco che, alternando figure e lettere, invita a decifrare una frase risolutiva. Per sua natura, il rebus è legato all'idea che le parole siano anche – o almeno siano rappresentabili attraverso – cose (da cui il nome *rebus*, ablativo di *res*): «Tutti i tipi di scrittura in qualche modo raffigurano le parole come cose, oggetti quieti, segni immobili, disponibili ad essere assimilati con la vista. I rebus o i fonogrammi che occasionalmente appaiono in alcune forme di scrittura pittografica, rappresentano il suono di una parola con l'immagine di un'altra» (Ong [1982]: 134).

Il riferimento al suono sottolinea il radicamento del rebus nella lingua in cui è giocato, che ne determina convenzioni di costruzione, disegno e soluzione. La presenza del rebus nel panorama delle lingue mostra di converso l'esistenza di uno scarto, un *gioco*, nei meccanismi della lingua stessa e nei confini fra lingua e disegno.



Il materiale visivo a cui il gioco fa ricorso non illustra – almeno non esplicitamente e non negli esempi moderni – la frase da scoprire, ma raffigura le immagini di cose e di azioni presenti nella

catena di suoni di cui la frase è composta. Un contenuto manifesto e uno latente si intersecano così – accostandosi e allontanandosi – sul piano della visione, che è anche allo stesso tempo il piano di un ascolto e di una doppia lettura: lettura di ciò che si vede di-

scretamente, figura dopo figura, e di ciò a cui i nomi delle figure, pronunciati di seguito, combinati con le lettere residue e opportunamente risegmentati, rimandano.

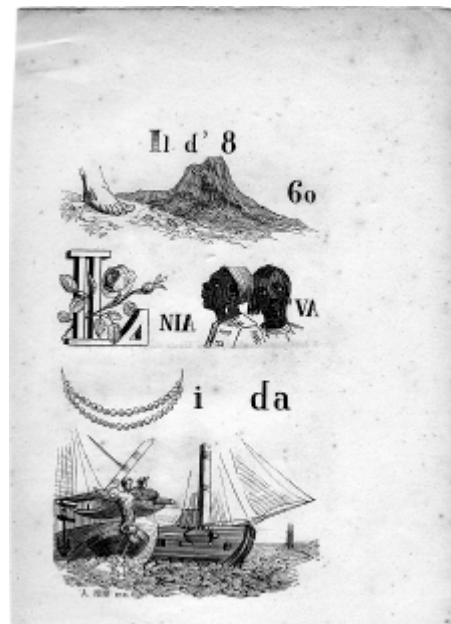
Questo meccanismo, con i suoi non trascurabili aspetti sonori e dinamici e la considerazione dei tempi di reazione del “solutore”, è reso evidente in una serie di video dal titolo *Rebus per Ada* (Fanny & Alexander, Zapruder Filmmakersgroup, 2007). In questi in-



tensi filmati, in cui l'effetto di continuità e quello di frammentazione visiva e sonora sono montati ad arte, lo spettatore è come un allievo di una classe in cui si insegna a leggere simultaneamente su due linee di senso. La voce fuori campo pronuncia ripetutamente spezzoni di parole (che corrispondono a ciò che vediamo) interval-

lati da pause, per poi legare i suoni, finché, dalla catena sonora continua, non si staccano infine parole riconoscibili, ben diverse dalle immagini, con effetto *pedagogico* straniante ed elusivo.

Torniamo al disegno del rebus. Prima delle vignette moderne, rese popolari in Italia dalla grande fortuna editoriale della “Settimana Enigmistica” (fondata nel 1932), il gioco era declinato in forma lineare: figure e lettere si susseguono sul rigo della scrittura e vanno compitate di seguito per giungere alla sentenza risolutiva. Questo accade nelle cifre figurate di Leonardo da Vinci, vicine anche al genere dell'impresa; nel sonetto figurato di Giovan Battista Palatino (*Libro nuovo d'imparare a scrivere*, 1540); nei ventagli seicenteschi di Della Bella e di Mitelli; nei fogli volanti di contenuto politico del Risorgimento. In questi casi, il nesso del rebus con la scrittura è strutturale, la direzione di lettura è obbligata, e ricorda il ruolo che il pittogramma ha avuto nella storia della scrittura stessa, nella crittografia e nelle tecniche di memoria.



Eppure, come argomenta Stefano Bartezzaghi (2004: 144, 141) in un capitolo dall'emblematico titolo *Il lato mancante della scrittura: geroglifico, sogno, sciarada, rebus*, anche in questi classici esempi di linearità: «la sovrapposizione delle due sequenze e la manipolazione del materiale linguistico richiedono idealmente di uscire dalla dimensione della riga», attivando un «principio figurale» che troverà la sua espressione nel prosieguo della storia del rebus, con lo spostamento dell'asse di interesse dall'occupazione della riga alla rappresentazione di una scena, dalla linea allo spazio, finché non sarà la scrittura a installarsi «nelle dimensioni della figura».

L'unità della scena

La vignetta moderna si è affermata in Italia nell'ultimo secolo e mezzo, attraverso la messa a punto di regole via via più precise che ne hanno codificato la struttura. Si tratta di rebus il cui disegno presenta una scena unitaria, ambientata in un paesaggio o in un interno, popolata di figure e di cose, su alcune delle quali sono poste le lettere (il cui nome tecnico è "etichette") necessarie a completare la frase risolutiva.

Nella seconda metà del XIX secolo comincia a circolare questo tipo di vignetta che, col tempo, avrebbe scalzato il rebus lineare e le sue espressioni ottocentesche: fantasie grafiche con lettere umanizzate, lettere fatte di lettere, notazioni musicali e matematiche, invenzioni quasi paro-libere, dalla *giocabilità* spesso arbitraria.

È il piemontese Giorgio Ansaldo (in arte Dalsani, 1844-1922) uno dei primi disegnatori a illustrare rebus ambientandoli in un riquadro spaziale, più o meno realistico, talvolta umoristico e caricaturale, ma sempre connotato da coordinate prospettiche e da un taglio narrativo.



Fra i tanti esempi della sua vasta produzione, si possono considerare due giochi che hanno nella soluzione la parola rebus: «Nel rebus fingesi ciò che non è» (1888), con la presenza della sfinge, patrona dell'enigmistica, accanto alle più prosaiche oche, tanto usate come chiave di rebus nella tradizione italiana. E «i rebus tornano in onore» (1922), in cui il re, il busto, il nano e le ore convivono in un interno bizzarro ma coerente. Nella litografia del rebus *La vanità non entra in chi è saggio* (1880), l'atmosfera gotica sembra addirittura alludere trasversalmente al tono morale della soluzione. Bisogna individuare le sillabe "nità" vergate sul vulcano come colate di

lava per ottenere la prima parte della frase; accorgersi che sulla giacca dell'uomo che "entra in chiesa" c'è l'avverbio "non" e infine decifrare un intreccio di lettere sul timpano ("ggio") per arrivare alla soluzione. Malgrado la difficoltà, l'esplorazione della scena parte da sinistra e termina a destra, coniugando la direzionalità della lettura con l'ambientazione figurativa.

Dalsani è attivo a Torino, prima capitale del Regno d'Italia e perno di sviluppo industriale, negli anni in cui la fotografia, la litografia, le riviste illustrate, le esposizioni, l'editoria libraria creavano un pubblico più vasto e attrezzato sia per la scrittura sia per l'immagine; e l'alfabetizzazione avanzava anche



Fig. 85. Rebus dell'Enigma da "L'Enigma", a. II, Torino, 5, marzo 1880. Litografia di Dalsani

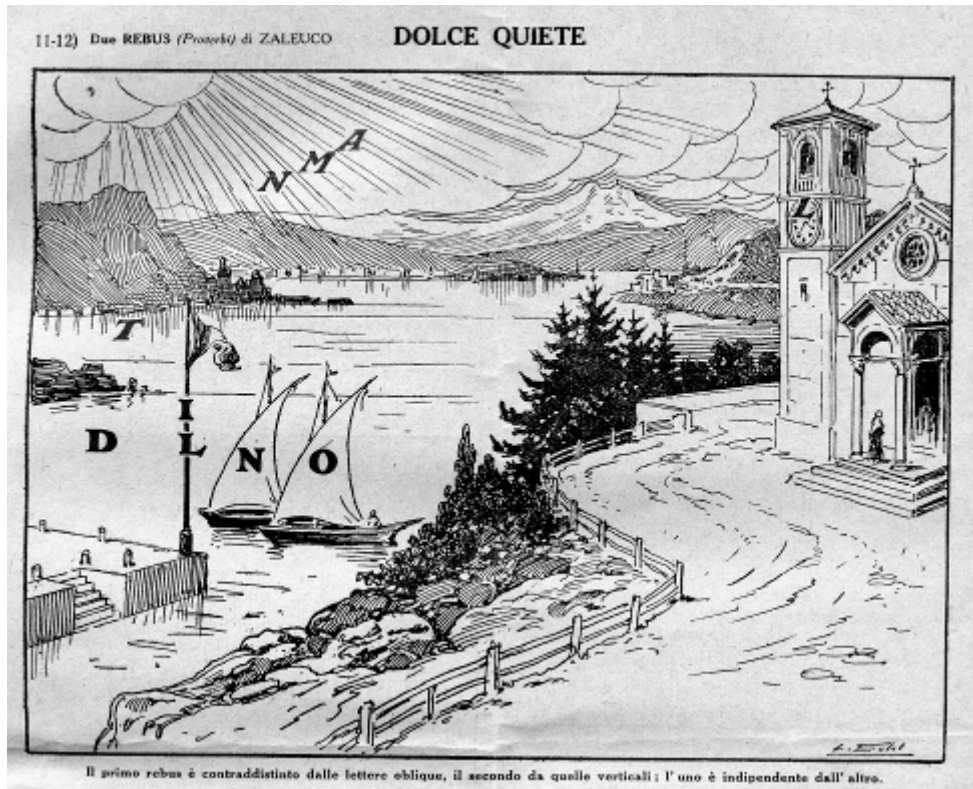


nelle classi lavoratrici, come racconta il suo contemporaneo Edmondo De Amicis. E in una “scuola municipale d’Italia” come la Baretti del libro *Cuore* potevano essere usati i cartelloni di scrittura per sillabari, per i quali Dalsani inventò gustosi passaggi analogici fra le lettere dell’alfabeto e le cose, a riprova, ancora una volta, dell’aura educativa che il paradigma del rebus diffonde, modulandola nei modi e nelle sfumature dei tempi e dei talenti coinvolti.

Cornice alfabetica e prospettiva

Un’altra tappa verso la codificazione del rebus a vignetta unica si colloca negli anni Venti del Novecento – gli stessi della riforma Gentile del sistema scolastico nazionale – intorno all’opera e alle riviste di Giuseppe Gamna (in arte Zaleuco, 1882-1976), inventore anche

del rebus a rovescio e del rebus doppio. Si afferma allora che il disegno non abbia analogie con la frase risolutiva; che non vi siano dunque illustrazioni pittografiche di parole che compaiano nella soluzione; che le figure-chiave siano indicate con chiarezza dalle lettere a cui vanno legate, sfrondando la scena da dettagli inutili e fuorvianti.



Mentre la scrittura si installa nell'immagine, l'immagine rinuncia al superfluo, alla varietà e alle distrazioni del visibile, per consentire al solutore di rintracciare il filo *embedded* della frase. Se i rebus ottocenteschi, con le loro licenze e invenzioni grafiche, si proponevano come eventi mai del tutto verificabili, la codifica di regole precise segna l'affermazione di un occhio tipografico, che nello spazio della pagina cerca completezza, coerenza, direzione.

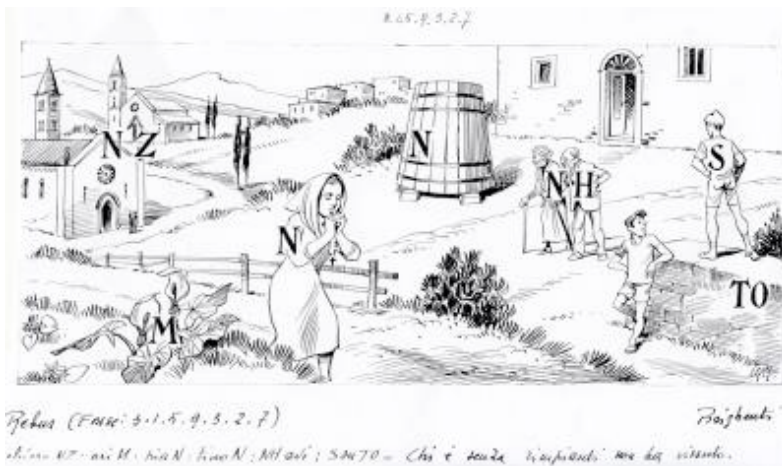
Nel rispondere alle domande "perché scriviamo verso destra e perché questo è importante?", Derrick de Kerckhove ha argomentato che l'alfabeto genera un proprio metodo di "messa in quadro": «La prospettiva, ovvero l'arte di rappresentare lo spazio secondo proporzioni tridimensionali, è una diretta proiezione del *brainframe* alfabetico. È l'immagine speculare rovesciata dell'organizzazione della coscienza alfabetica» (de Ker-

ckhove [1991]: 41).

C'è dunque un punto, nell'evoluzione del rebus italiano, in cui la direzionalità alfabetica e l'organizzazione prospettica si incontrano, producendo immagini, figurazioni, contesti visivi che nascondono una sequenza letterale, che non ha a che fare col contesto raffigurato. Qui, il nesso con la direzione della scrittura è vincolante, così come il rispetto delle convenzioni prospettiche e temporali della composizione: parafrasando Wölfflin (riportato in Pinotti [2010]: 52), è a destra che viene pronunciata l'ultima parola di/in queste immagini.

Competenza in letture parallele

Nel dopoguerra, nella redazione della "Settimana Enigmistica", grazie a geniali inventori di giochi come – fra gli altri – Giancarlo Brighenti (che inventò anche il rebus stereoscopico su due vignette) e a Maria Ghezzi, disegnatrice formatasi a Brera, il rebus giunge a stabilire una sorta di canone. La forma visibile, la sottotraccia verbale, il meccanismo risolutivo stanno in perfetto equilibrio davanti al solutore che è chiamato a vedere, a leggere, a decifrare, mettendo in azione sinergica le aree del cervello corrispondenti alle diverse attività, che giocano, in qualche modo, anche con se stesse. È un repertorio di im-



magini il cui stile ha segnato un'epoca: strade, case, campagne, statue, situazioni tipiche si ripetono con tratti di inchiostro nero di assoluta precisione nel piccolo riquadro della vignetta. I solutori devono dare un nome alle figure

con ordine, una dopo l'altra, e interpretare contesti ricorrenti (il bambino che *mente*, l'uomo che *osa*) per decifrare, alla fine, proverbi, massime e sentenze, che emergono, con fatica e soddisfazione, da questa doppia lettura.

Malgrado la «predisposizione innata per la lettura» degli esseri umani, Oliver Sacks rileva la difficoltà insita nel compito di diventare un lettore fluente (Sacks [2010]: 80, 82),

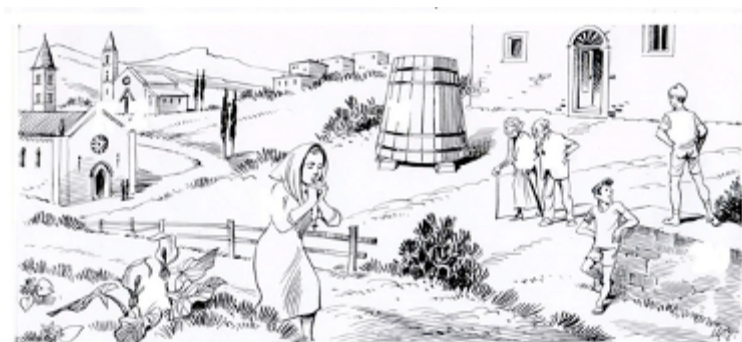
compito che dipende da una complessa rete di processi mentali e richiede anni di scuola ed esercizio. Se l'enigmistica del Novecento ha svolto una funzione di verifica delle conoscenze di base del vasto pubblico, come Bartezzaghi ha ricostruito nella sua storia sociale del cruciverba (Bartezzaghi [2007]), la specialità del rebus ha contribuito a suo modo



a questo banco di prova collettivo dell'alfabetizzazione italiana. Mentre l'editoria enigmistica diffonde capillarmente sul territorio gli strumenti per un allenamento nelle operazioni combinatorie e sequenziali della lingua, nella memorizzazione di termini e nozioni, in quegli stessi anni Cinquanta-Sessanta la Rai promuove diversi programmi di scolarizzazione, fra i quali l'indimenticato *Non è mai troppo tardi*, condotto da Alberto Manzi. Il maestro romano, plurilaureato e versato anche per il disegno, si serve delle immagini per connettere le cose con le parole scritte, passando per il loro suono. Procedendo da sinistra verso destra disegna gli elementi discreti di un paesaggio familiare e li nomina sintetizzando, per il suo pubblico di adulti illetterati, con ineccepibile chiarezza, il lungo processo che porta dai suoni ai segni, dalle cose viste alle parole.

Se togliamo le lettere alla vignetta di un rebus, rimane un disegno. Se chi ha fatto il disegno è molto bravo, come nel caso di Maria Ghezzi, può accadere che il disegno abbia una sua sussistenza del tutto autonoma dal gioco (anche se è stato ideato insieme al

meccanismo linguistico) e che possa addirittura essere rovesciato specularmente senza perdere equilibrio compositivo e atmosfera. Si potrebbe anche ideare un nuovo rebus per l'immagine rovesciata, cambiando



le chiavi e le lettere, e di nuovo la frase si disporrebbe da sinistra a destra. Quando la scrittura si insedia nell'immagine, la mette in riga, in un certo senso, ma mentre lo fa, stacca l'immagine dall'analogia con ciò che rappresenta, la carica di un senso imprevisto,

pag. 66

captando, anche dalla direzionalità delle figure, un significato che non appartiene del tutto né al disegno né alla frase.

Sottosopra

Un'altra etimologia fa derivare la parola rebus da *rebours*, contrario, cogliendo tra l'altro «il senso del capovolgimento, l'atmosfera del "mondo alla rovescia" delle feste medievali» (Bosio [1993]: 65,

66). Qui si salta dal verso della scrittura o dell'immagine a quello dell'ordine sociale, in una prospettiva che va dai ready-made di Duchamp (oggetti quotidiani capovolti come



l'orinatoio e la ruota) al cavallo sospeso di Maurizio Cattelan, indovinelli figurati che capovolgono lo sguardo, le aspettative, il giudizio sull'arte e sulle cose.

Didascalie

[Fig. 1] Stefano Della Bella, *Rebus sulla Fortuna*, acquaforte, stampa per ventaglio, intero cm. 29,1 x 20,7, prima metà XVII secolo. Dettaglio del quinto rigo con il proverbio "Migliore è un'oncia di Fortuna che due libbre di sapere", immagine del rebus Sa-pere.

[Fig. 2] Fanny & Alexander, *Zapruder Filmmakersgroup*, montaggio di fotogrammi dal video Rebus per Ada, 2007, edizioni Sossella, Roma. Soluzione del rebus: Persona volenterosa.

[Fig. 3] Figura 1 Stefano Della Bella, *Rebus sulla Fortuna*, acquaforte, stampa per ventaglio, intero cm. 29,1 x 20,7, prima metà XVII secolo.

[Fig. 4] Agostino Nini, *Il dotto piemontese Santarosa in Ellenia moriva per lei da prode*, 1847, rebus su carta, collezione privata.

[Fig. 5] Francesco Redenti, Domanda-rebus pubblicata su "Il Fischietto", VIII, 31 luglio 1855.

[Fig. 6] Giorgio Ansaldo (Dalsani), Rebus, "L'Enigma", III, 5 marzo 1880.

[Fig. 7] Giorgio Ansaldo (Dalsani), Rebus, "L'Enigma", I, 3 marzo 1878.

[Fig. 8] Due rebus (proverbi) di Zaleuco in "L'Enimmistica Moderna", I, 25 marzo 1924,

soluzioni: La gola tira in malora; nella coda sta il veleno.

[Fig. 9] Maria Ghezzi, disegno per il rebus *Chi è senza rimpianti non ha vissuto*, autore della frase Briga, china su carta, s. d., cm. 23 x 38, collezione privata.

[Fig. 10] La disegnatrice Maria Ghezzi, nei primi anni Cinquanta, nel suo studio milanese, fotografia di G. Brighenti.

[Fig. 11] Alberto Manzi, fotogramma dalla trasmissione *Non è mai troppo tardi* (presa da youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=kKy3DoquC8o>)

[Fig. 12 & 13] una accanto all'altra: Maria Ghezzi, disegno per rebus in fig. 10, senza lettere, immagine dritta e invertita.

Bibliografia

Bartezzaghi, S., 2004: *Incontri con la Sfinge. Nuove lezioni di enigmistica*, Einaudi, Torino.

Bartezzaghi, S., 2007: *L'orizzonte verticale. Invenzione e storia del cruciverba*, Einaudi, Torino.

Bosio, F., 1993: *Il libro dei rebus*, Vallardi, Milano.

de Kerckhove, D., 1991: *Brainframes. Technology, mind and business*, Bosch & Keuning, Utrecht. Trad. it. *Brainframes. Mente tecnologia mercato*, Baskerville, Bologna, 1993.

Fanny & Alexander, Zapruder Filmmakersgroup, 2007: *Rebus per Ada*, dvd, Luca Sossella editore, Roma.

Ong, W.J., 1982: *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, Methuen, London and New York. Trad. it. *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Il Mulino, Bologna, 1986.

Pinotti, A., 2010: *Il rovescio dell'immagine. Destra e sinistra nell'arte*, Tre Lune Edizioni, Mantova.

Sacks, O., 2010: *The Mind's Eye*, Alfred A. Knopf, New York. Trad. it. *L'occhio della mente*, Adelphi, Milano 2011.

Sbrilli, A., De Pirro, A. (a cura di), 2010: *Ah, che rebus! Cinque secoli di enigmi fra arte e gioco in Italia*, Roma, Istituto Nazionale per la Grafica, 16 dicembre 2010-8 marzo 2011, catalogo Mazzotta, Milano.