

In tutta Europa, nell'Ottocento, il rebus divenne un gioco alla moda, ma solo in Italia fu coltivato con passione e col caricaturista Giorgio Ansaldo (*Dalsani*, 1844-1922) si arrivò al rebus-vignetta, realizzato come un quadretto armonico e unitario. Negli altri paesi continuò a essere proposto com'era anticamente: una successione di figure e di segni tipografici eterogenei.

Nel 1924 Giuseppe Ganna (*Zaleuco*, 1882-1976) ne diede le regole principali e presentò esempi bellissimi. Nella seconda metà del XX secolo il rebus raggiunse i massimi livelli per merito di Giancarlo Brighenti (*Briga*, 1924-2001), redattore della "Settimana Enigmistica", grande maestro e autore di splendidi esempi illustrati dalla felice mano della consorte Maria Ghezzi (*La Brighella*). Nel 1981 si è costituita l'A.R.I. (*Associazione Rebussistica Italiana*) per diffondere e preservare l'espressione migliore del rebus italiano, considerato quasi una forma d'arte minore.

### C'E' IL "REBUS STATICO"...

I rebus di cui abbiamo parlato finora, come i due esempi proposti da risolvere, sono chiamati "rebus statici" o "di denominazione". Il procedimento risolutivo consiste cioè nel 'denominare' in successione gli elementi contrassegnati da lettere. Le lettere (più precisamente *grafemi*) possono, nella soluzione, precedere o seguire il nome della figura a cui si riferiscono. Eccone un altro esempio:

A) Rebus (1 4; 1 5; 2 4; 1 4 = 8 9 5) di Arbe



Sol.: S code; L lepre, SS oche, P iene = **scodelle presoché piene** (© *La Settimana Enigmistica*, dic. 1995)

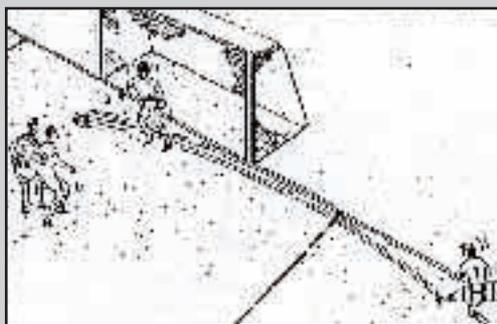
Di questo tipo è l'esempio proposto all'inizio, **gnu vagante per la savana**. La frase risolutiva è molto bella, ma la difficoltà sta nell'accostare in una illustrazione l'uva, le ante, una perla e... la solita ava. Considerato che la vignetta è elemento non secondario in un rebus, oggi si pretende che questa sia omogenea e coerente in ogni sua parte. Ecco un esempio bellissimo, con chiavi in relazione tra loro, realizzato sulla immagine del paradiso terrestre:

*l'angue NT; Eva MP; Adamo RE = languente vampa d'amore.*

### ...E IL "REBUS DINAMICO"

Consideriamo ora questo semplicissimo rebus:

B) Rebus (2 6 = 3 5) di Lionello (1983)

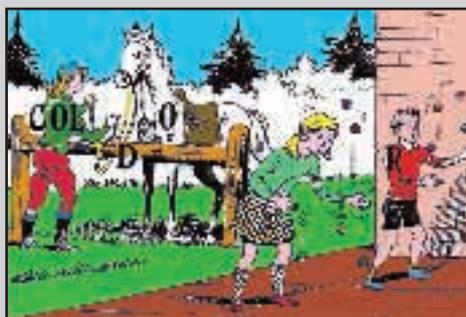


Cercando di risolverlo in modo analogo ai precedenti si dovrebbe provare con **BI** calciatore, oppure *ala BI...* ma non si approda a niente; se però ripensiamo alla definizione di rebus si nota che nel risolverlo ci si può anche riferire all'azione che si svolge nell'illustrazione; cosa fa BI? un cross! Ecco allora la soluzione: **BI** crossa = **Bic rossa**.

Questi rebus, più impegnativi per l'autore e per il solutore (e per l'illustratore!), ma certamente più piacevoli, sono chiamati "rebus dinamici" o "di relazione". L'attuale tecnica rebussistica privilegia proprio i rebus che considerano la posizione dinamica e non statica dei soggetti raffigurati: le lettere continuano a essere poste su persone e cose, ma non ne designano più (o solo) la denominazione, bensì le azioni che svolgono o le relazioni che tra loro intercorrono.

Ecco due esempi di questo tipo da risolvere.

3) Rebus (3 4 1 1 1; 1 5 = 7 9) di Arbe



(© *La Settimana Enigmistica*, 1999)