

Tempo liberato

AH, CHE REBUS!
UN GIOCO OLTRE
L'ENIGMISTICA

Con l'articolo in questa pagina si conclude la lunga cavalcata estiva nel mondo affascinante (e costruttivo, come leggerete sotto) del rebus, che ci ha tenuto compagnia nella parte alta delle domeniche della bella stagione. Il gioco è stato possibile grazie alla

specializzazione, la dedizione e la preparazione del noto giurista Pietro Ichino (in enigmistica Anechino), che ringraziamo, che ha scelto per noi tutti i rebus e che qui spiega come, anche alla luce del suo recente libro, il gioco sia un potente mezzo (che va ben oltre

l'enigmistica), diventando uno strumento didattico interessante e praticabile, perché unisce alle regole specifiche del gioco anche una indubbia conoscenza delle varianti linguistiche dell'italiano, indispensabili per risolvere l'enigma proposto.

Il signore individuato dalle lettere LO è seduto a una tavola apparecchiata per il pranzo; piatti, posate e bicchieri, però, sono spostati per far posto a uno specchio da toilette, che LO stesso utilizza per radersi. La soluzione passa per una prima lettura - "LO radesi a tavola" - che, se si mutano le "cesure" nel testo, si trasforma in "L'ora desiata vola". Questo rebus famosissimo di Giovanni Petrucci (in arte Nano Puccio), pubblicato originariamente sulla rivista Penombra nel 1941, è stato riproposto dal Sole domenica 11 agosto come esempio dei vertici di bellezza che possono essere raggiunti dalla metamorfosi testuale, che costituisce l'essenza del gioco, e dell'atmosfera surreale che tipicamente ne connota le immagini. Ma è anche un esempio di come la soluzione di un rebus richieda una buona competenza linguistica: non è da tutti trovare, nella prima lettura, la forma verbale riflessiva "radesi"; e neppure, nella soluzione, il participio passato "desiata". Questo spiega come il gioco del rebus possa diventare uno strumento prezioso per l'insegnamento dell'italiano, aiutando gli allievi a familiarizzarsi con la peculiare flessibilità della nostra lingua e stimolando l'arricchimento del lessico. Si può dire "LO si rade", ma anche "LO radesi". Se nell'immagine compare un topo, la parola utile per indicarlo nella prima lettura può essere anche ratto, sorcio, o roditore. In altri casi le parole utilizzabili per descrivere ciò che compare nell'immagine sono più d'una, ma con significati parzialmente diversi che occorre conoscere per scegliere quella più adatta: per esempio riva, costa, costiera, spiaggia, battigia, falasia, scogliera.

L'esercizio richiesto al solutore che affronta il rebus può dunque essere molto utilmente proposto agli allievi dall'insegnante di italiano delle ultime classi della scuola primaria o della media inferiore. È questa l'idea che anima la guida per gli insegnanti *I rebus nella didattica dell'italiano. Giochi linguistici per arricchire il lessico* (Giunti Edu, pp. 152, e 24), "gemellata" con un corso di 18 videoclezioni disponibili online, dalla quale ha tratto spunto la rubrica estiva che con questo articolo si chiude. La guida insegna sette modi diversi di giocare con le parole - il gioco dei bisenni, quello dei sinonimi, le parole che si nascondono in altre, costruire parole con altre parole, ecc. - tutti in vario modo legati al meccanismo del rebus, che resta comunque di tutti il più affascinante.

Chi fa questa esperienza didattica resta sorpreso constatando come, appreso il meccanismo di uno dei giochi, non solo i ragazzi di scuola secondaria ma anche i bambini della primaria tendano a prolungarlo fra di loro anche in assenza dell'insegnante. Quanto ai rebus, il libro non si propone soltanto di esporne le regole convenzionali e i segreti, ma soprattutto di aiutare gli insegnanti a iniziare i propri allievi al godimento del piccolo "miracolo" costituito dalla metamorfosi testuale: il testo estratto dall'immagine che si trasforma in un altro completamente diverso. Il piacere della sorpresa per la realtà nascosta sotto quella apparente.

Con ragazzi un po' più adulti, lo stesso gioco diventa uno stimolo prezioso allo studio dell'etimologia. Perché una regola fondamentale consiste nel divieto che nella soluzione compaia la stessa parola che compare in prima lettura, o una parola che abbia la stessa radice lessicale e continui ad appartenere alla stessa area semantica. Così, per esempio, nel rebus proposto su questa pagina domenica 1° settembre la parola "orme", che compare in prima lettura, può essere usata per costruire nel-

Piccola antologia. Nel montaggio qui sotto alcuni celebri rebus proposti nel gioco estivo da Anechino



LA LINGUA RINASCE COL REBUS GIUSTO

Giochi di e con le parole. Il curatore della nostra rubrica estiva chiude la stagione riflettendo sulle peculiarità del gioco, alla luce del suo libro che ne indica l'utilità per la didattica dell'italiano

di **Pietro Ichino (Anechino)**

la soluzione la parola "enorme"; ma se la prima parola fosse stata "norme" ciò non sarebbe stato possibile, perché "enorme" deriva dal latino enormis, cioè "fuori norma". Viceversa, nel rebus qui proposto il 21 luglio la voce verbale "tempera" può essere utilizzata per costruire "ottemperare", nonostante la radice etimologica tempus comune alle due parole, perché le aree semantiche in cui esse si collocano si sono fortemente allontanate tra loro.

Qualcuno sostiene che il rebus possa considerarsi addirittura come una vera e propria "nicchia" peculiare della letteratura italiana. Peculiare, perché nonostante che le sue prime tracce si rinvengano nella Francia del '400 e che nell'800 esso abbia attecchito notevolmente anche in Germania, è solo in Italia che, dalla seconda metà del '900, si

è verificata una diffusione esponenziale di questo gioco. Per spiegare il fenomeno non basta la corrispondenza tra fonetica e grafia che caratterizza la nostra lingua: la stessa corrispondenza si riscontra anche in altre, come lo spagnolo o il portoghese. Il fattore determinante dello sviluppo straordinario del rebus in Italia va probabilmente individuato nella congiunzione astrale che agli inizi degli anni '50 ha fatto incontrare un grande rebusista editore della Settimana Enigmistica, Giancarlo Brighenti (in arte: Briga), che diventerà poi il responsabile della sezione rebus della rivista, con la disegnatrice Maria Ghezzi (in arte: La Brighella), che nei decenni successivi firmerà le immagini di oltre 20.000 di questi giochi. È l'arte di quest'ultima che ha consentito di ampliare enormemente il novero delle "chiavi"

possibili dei rebus: non più solo i puri e semplici oggetti (per es.: O aperta; N nuova) o soggetti (per es.: RE agente; C avo) ma anche gli atteggiamenti di quest'ultimi, i loro caratteri psicologici, le loro emozioni (per es.: DU remissive; LA boriosi; F ilari). Dal mondo elementare dei rebus "di denominazione" si è così potuti passare a quello infinitamente più ricco articolato del rebus "di relazione"; e il gioco è diventato più appassionante, coinvolgendo una platea sempre più ampia di cultori. Solo in Italia, a quanto consta, questi si sono organizzati in un sodalizio, l'Associazione Rebusistica Italiana, dotata di una rivista trimestrale specializzata, il Leonardo, e di un sito web vivacissimo www.rebussisti.it, articolato in ben dieci sezioni. E il loro numero cresce ogni giorno.

CARAMELLE NON NE VOGLIO PIÙ

Il tempo immobile di Rossana

di **Olimpia Zagnoli**

» Un corridoio in penombra in fondo al quale si apre una porta in controluce, alle pareti gli stessi quadri, il pavimento tanto lucido da essere scivoloso, nell'aria un profumo di sapone e d'arrostato. Un abbraccio, un arriverci e un piccolo segreto stretto nella mano. Una volta fuori, all'aria aperta, il pugno si apre e rivela una caramella scarlatta. La si scarta, la si posa sulla lingua, la si morde e in quell'istante il salotto da poco abbandonato ritorna vivido davanti a noi anche se siamo ormai a venti chilometri di distanza, in mezzo alla campagna. I profili delle poltrone stile Luigi Filippo si alternano ai pioppi che sfrecciano dal finestrino sulla strada provinciale, la lampada opalina sul tavolo è come il sole pallido all'orizzonte, l'asfalto è un tappeto persiano comprato in saldo "quando ancora c'era il nonno". In fondo al palato la suggestione di un tempo immobile, destinato a restare così per sempre. Un gusto maturo che scardina i nostri riferimenti zuccherini infantili e li riprogramma su una palette di adultità come già il colore marrone, il fumo della pipa o il sapore pungente di un'acquiaga. Scartata sul sedile del passeggero, la carta rossa trasparente con scritta dorata di una caramella Rossana il cui balsamo beigeolino ha il potere di teletrasportarci nei tinelli, sugli usci, nelle cucine, dentro ai cassette di generazioni precedenti e ci avvolge come un foulard di seta impregnato del profumo di una persona che dovremmo chiamare più spesso o che forse non possiamo chiamare più.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

OLIMPIA, COLORI E FANTASIA AL POTERE

Una rubrica, un'artista

di **Stefano Salls**

Fu Beppe Finessi, infaticabile conoscitore, propagatore e vero "agiatore" culturale del mondo del design, a farmi conoscere il mondo caleidoscopico di Olimpia Zagnoli. Es succedeva 15 anni fa o giù di lì: per la sua magnifica rivista «inventario» (una delle poche, reali, invenzioni editoriali di questi anni, progettata fino all'ultima virgola e

di design, i prodotti, i disegni, le tavole e i pensieri - sì, perché Olimpia, quando ci si mette, è brava anche a scrivere - si fondono in un tutt'uno. Così, dopo il suo contributo, a suo tempo pubblicato qui, sul genio grafico di Lora Lamm, quando le ho chiesto se avesse qualche idea da proporre per la nostra «Domenica», mi ha spazzato ancora una volta addendomi che in questo periodo, se proprio doveva scrivere qualcosa, non le veniva altro da pensare che... alle caramelle. E sia, allora.

Questa piccola rubrica mobile (la vedrete capitare qua e là per le pagine autunnali della Domenica, fino all'Epifania che con la sua calzata tutti i dolciumi si porta via) che riprende nel titolo il verso di una celebre canzone di Mina degli anni '70 sarà, proprio partire dal titolo, una galleria di grafiche e di ricordi, di malinconie e bizzarrie. Una dolce tentazione che Olimpia Zagnoli scarterà ogni settimana con e per noi. Del resto, tutti siamo stati bambini e nulla come le caramelle ti rimette così immediatamente dentro un mondo e un'atmosfera: quella di quando bastava un po' di zucchero da sciogliere in bocca per regalare un momento di felicità. Ma non era solo questione di dolcezza. Scartare una caramella, tra il fruscio, i colori, le forme (che OZ ci restituiva da par suo in questo appuntamento) è un tuffo nella dimensione del sogno e della fantasia. Ecco, credo che sia questo il legame che OZ ha intravisto, chissà quanto consapevolmente, tra le sue caramelle e il suo lavoro. A noi, non resta che degustare, domenica, gusto dopo gusto.

Non ha bisogno di molte presentazioni, Olimpia Zagnoli: un curriculum spesso così, dalle copertine del «New Yorker» in giù, e collaborazioni con una miriade di riviste, aziende e una mostra antologica, che si intitolava, appunto, «Caleidoscopica» (a Reggio Emilia nel 2012-22, curata dalla sua complice in varie occasioni, Melania Gazzotti) nella quale, plasticamente, era evidente la sua statura di artista poliedrica. Perché la stesura, ovviamente, la definizione di «illustratrice» (senza che questo modo sminuente; una tesi che sostengo da sempre), perché nel suo universo artistico i pezzi

© RIPRODUZIONE RISERVATA