

Arte e rebus

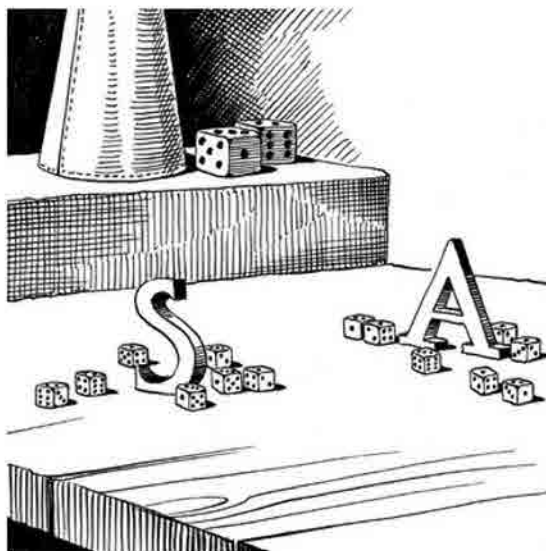
Presentazione della mostra *Ab, che rebus! Cinque secoli di enigmi tra arte e gioco in Italia*. Roma, Istituto Nazionale per la Grafica, Palazzo Poli, 17 dicembre 2010 - 8 marzo 2011

Antonella Sbrilli

(Il contributo è apparso nel catalogo della mostra a cura di Antonella Sbrilli e Ada De Pirro, con la consulenza di Stefano Bartezzaghi, edizioni Gabriele Mazzotta, Milano, 2010, courtesy dell'editore)

La mostra propone un percorso fra opere d'arte italiane, libri antichi e moderni, riviste, fogli volanti, graffiti, video che hanno in comune il richiamo al rebus.

Disegnare la scrittura, non illustrando i contenuti delle singole parole, ma rappresentando la catena dei suoni, interrotta là dove s'intravede un'immagine, che c'è e non c'è: questa definizione di rebus fa trapelare i legami di questo gioco sia con le arti del disegno, sia con il pensiero sull'arte, che indaga quel punto in cui un'esperienza espressiva è in bilico fra diventare



Maria Ghezzi, *Strada di Nicosia*, autore della frase Briga. China su carta, 16 x 16 cm, pr. "La Settimana Enigmistica", pubblicato nel giugno del 1968.

segno o diventare parola, immagine o narrazione, così importante sempre e tanto più nell'arte contemporanea.

Un argomento all'apparenza circoscritto si è rivelato, nel corso della ricerca, un universo centrifugo, che si espande in tante direzioni. A volerlo rappresentare, potrebbe essere una rete a stella con terminali che tornano periodicamente su un centro, che però si sposta; in questa rete ci sono gli artisti e i collezionisti, che hanno guardato fra le opere in cerca di modalità accostabili al rebus; ci sono i conoscitori del rebus, che hanno sfogliato la memoria e gli archivi; ci sono gli esperti, non solo di storia dell'arte e non solo di storia del rebus, ma di scrittura, di pubblicità, di computer, di musica, che hanno seguito le tracce del rebus collegando, riconoscendo, proponendo. Per seguirne alcune, altre sono state rimandate, non certo escluse. Fra queste, la storia degli illustratori, a volte noti, più spesso senza nome o con rare notizie rintracciabili. Di questo settore la mostra mette in luce soprattutto il lavoro di un'illustratrice che per qualità, quantità ed effetti dei suoi disegni su un certo periodo dell'arte italiana, può essere presentato in maniera documentata.

Un secolo fa

Nel 1912 a Roma, durante il decimo Congresso internazionale di storia dell'arte a Palazzo Corsini, lo storico dell'arte tedesco Aby Warburg (1866-1929) tenne una conferenza dedicata agli affreschi del Salone dei Mesi di Palazzo Schifanoia a Ferrara. Nei riquadri centrali delle pitture ferraresi Warburg identificò le immagini dei decani dei segni zodiacali, rintracciando le metamorfosi e gli spostamenti delle divinità antiche fra Oriente e Occidente, fino al Rinascimento. Al termine della conferenza Warburg salutò il pubblico affermando che ciò che lo interessava non era solo sciogliere il rebus di quelle immagini, ma allargare l'orizzonte delle ricerche storico-artistiche. Davanti al rebus costituito da un'opera d'arte l'obiettivo non era tanto trovare la spiegazione di un significato iconologico, quanto trasformare la soluzione stessa in un altro rebus, spostando la sfida della ricerca alla rete delle immagini e all'espressione umana nel suo complesso.

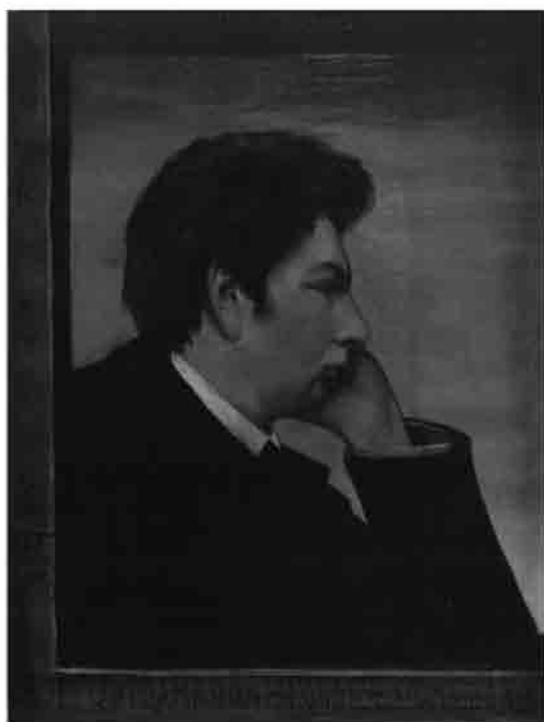
“Laddove l'obiettivo dichiarato dell'iconologia standard era quello di dare una *soluzione al rebus*”, commenta Georges Didi-Huberman^[1], il lavoro di Warburg consisteva “nel tentare non la decifrazione, ma la *produzione del rebus*”, a riprova che le opere d'arte chiedono di essere decifrate con la con-

sapevolezza che non c'è il traguardo di una soluzione univoca e fissa, ma la scoperta della natura sempre interrogante delle immagini e delle loro relazioni.

Il termine tedesco usato da Warburg per “rebus” è *Bilderrätsel*. È formato da *Bilder*, che vuol dire “figure”; e da *Rätsel* che significa “enigma”: una parola quest'ultima che era risuonata nello *Zarathustra* di Nietzsche e che sarebbe tornata spesso, in italiano, negli scritti di Giorgio de Chirico, nell'autoritratto con il motto in latino e nei quadri dove precisi oggetti senza apparente relazione sono disposti in spazi che sembrano sogni e scenografie.^[2]

Il rebus del sogno

Letteralmente dunque “enigma figurato”, il termine è lo stesso che Sigmund Freud aveva usato nell'*Interpretazione dei sogni* (1899), di cui nel 1911 era uscita la terza edizione. Per spiegare il lavoro onirico Freud distin-



Giorgio de Chirico, *Autoritratto* (*Et quid amabo nisi quod aenigma est?*), 1911. Olio su tela, 70,5 x 54 cm. Collezione privata.

gue fra il contenuto manifesto dei sogni – le immagini che ricordiamo – e quello latente: “Il contenuto del sogno è dato per così dire in una scrittura geroglifica, i cui segni vanno tradotti uno per uno nella lingua dei pensieri del sogno. Per esempio, ho davanti a me un indovinello a figure (rebus): una casa sul cui tetto si vede una barca, poi una singola lettera dell’alfabeto, poi una figura che corre, con la testa cancellata da un apostrofo ecc. [...] La valutazione esatta del rebus si ha soltanto [...] se mi sforzo di sostituire a ogni immagine una sillaba o una parola, che sia rappresentabile, secondo un rapporto qualsiasi, con un’immagine.”^[3]

In questo passo, che spiega un punto cruciale delle sue scoperte sull’inconscio, Freud fa ricorso all’esempio del rebus, il gioco che si basa sul passaggio da una “prima lettura” a una “seconda lettura”, discoste nel significato ma legate dalla sequenza dei segni. Nel rebus le figure sono tradotte in parole che combaciano, in un primo momento, con le figure stesse e poi slittano verso altre parole, che vanno a formare la frase risolutiva, in una nuova configurazione degli elementi dati, che può anche rivelare imprevedibili raccordi con la prima stesura. In un altro punto dell’*Interpretazione dei sogni*, sempre in cerca di qualcosa che sia “paragonabile alla struttura definitiva del sogno”^[4], Freud ricorre all’esempio delle “iscrizioni enigmatiche” pubblicate per intrattenimento sulla rivista “*Fliegende Blätter*”, di cui era lettore. Si trattava di scenette con vari personaggi e situazioni (musicisti, contadini, banchetti) in cui comparivano frasi in uno strano latino che, quando si fosse capito come risegmentare le sillabe, si rivelavano enunciati scherzosi in un dialetto tedesco.

I meccanismi di sostituzione, traduzione, trasposizione, così importanti per capire il lavoro della psiche, si possono dunque considerare analoghi a quelli che regolano il rebus. In effetti, pur nelle numerose varianti e “reinvenzioni” di questo gioco che si sono verificate nel corso dei secoli, il meccanismo di base è il medesimo: nelle cifre figurate di Leonardo, nelle righe di scrittura in cui parole e pezzi di parole sono sostituiti da disegni, nelle scenette ottocentesche, fino ai rebus della “Settimana Enigmistica” che per l’Italia, dagli anni Cinquanta, stabiliscono un canone moderno di questo gioco.

Abbiamo visto che nella prima decade del Novecento la parola rebus era usata sia in senso tecnico, per definire un nesso peculiare fra significanti e significati, sia in senso lato per riferirsi a un problema, la cui soluzione va cercata riconfigurando gli elementi costitutivi in una nuova sequenza. In questo senso è pronunciata da Adorno per illustrare il metodo del filosofo Walter Benjamin (1892-1940): “Il rebus diviene il modello della sua filo-

sofia.”^[5] Lo stesso Benjamin nel 1926, in *Sguardo sui libri per l'infanzia*, passa in rassegna gli alfabeti figurati dei sillabari e i libri-rebus pedagogici in Francia e in Germania, richiamando una curiosa etimologia del termine che lo fa derivare, invece che da *res* (cosa), da *rêver* (sognare).^[6]

Il meccanismo del rebus nell'arte del primo Novecento

Se a Vienna o a Berlino gli indovinelli figurati pubblicati sulla stampa d'intrattenimento potevano servire a storici dell'arte e scienziati per spiegare snodi non secondari delle loro discipline, in Francia i rebus erano forse ancora più diffusi, firmati da caricaturisti come Grandville (1803-1847) e Cham (Amédée de Noé, 1819-1879), stampati su riviste di satira, su periodici ad altissima tiratura come “L'Illustration” e perfino su stoviglie e cialde. Lyotard arriva ad affermare che la passione per il rebus, in quell'epoca di passaggio fra Ottocento e Novecento, corrispondeva alle ricerche di Mallarmé, Freud o Cézanne per l'avanguardia: “In entrambi i casi vi sono giochi di decostruzione degli spazi linguistici e plastici; scossa degli ordini istituiti negli uni o negli altri, vibrazione delle scritture.”^[7]

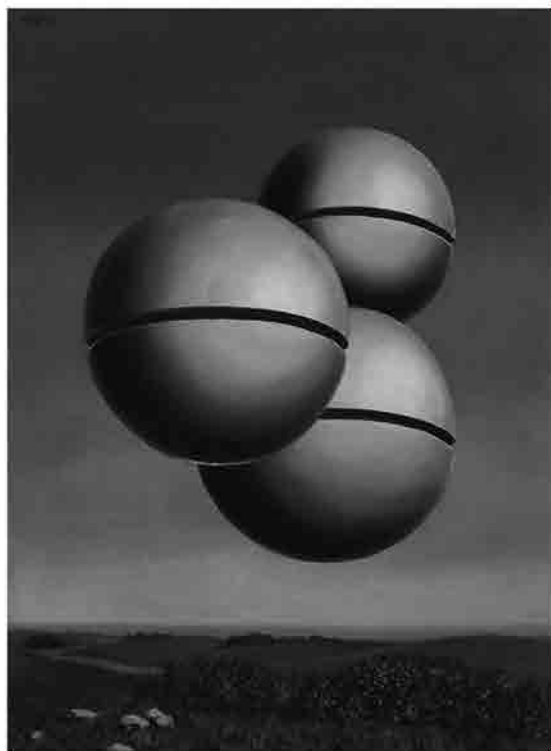
In questo senso il rebus si ritrova nelle opere dello scrittore Raymond Roussel (1877-1933), alla cui morte, all'Hotel delle Palme di Palermo, Leonardo Sciascia ha dedicato un racconto-inchiesta nel 1971. L'autore di *Locus solus* e *Impressioni d'Africa*, uomo dalla vita enigmatica, rivela che il procedimento da cui nascevano i suoi libri si fondava sulla scelta di due parole quasi simili, cui aggiungeva altre parole che avessero due sensi diversi. Inoltre, presa una frase qualsiasi, ne traeva immagini “scomponendola, un po' come se si trattasse di estrarne disegni da rebus”.^[8]

“L'autore di rebus, a partire da un certo livello, esplora i fondali del nostro linguaggio, della nostra coscienza, esattamente come Raymond Roussel”^[9], ha scritto nel 1969 Michel Butor nel suo importante libro *Le parole nella pittura*, collegando di nuovo la struttura di questo gioco alle profondità della mente e dell'arte.

Ancora in Francia, i celebri *ready-made* di Duchamp, composti di oggetti la cui funzione è fatta slittare dal consueto piano dell'uso a un altro, sono definiti talvolta rebus (ablativo plurale di *res*), anche in relazione alla loro natura di cose. Alcuni di questi *ready-made*, dal più conosciuto, *Fontaine* (1917), un orinatoio rovesciato, a *Trebuchet* (1917), un attaccapanni sistemato per terra

invece che a parete, sono inoltre cose “alla rovescia”: una delle etimologie proposte per la parola rebus la fa derivare dal francese *rebours*, à *rebours*, al contrario, controsenso. Duchamp è stato anche autore di veri e propri rebus e l'enorme repertorio dei suoi giochi di parole, che si prestano a classificazioni di tipo linguistico, retorico e cognitivo, si basa sulle omofonie delle parole francesi, spesso inglobando nella doppia lettura anche l'inglese. In sintonia col meccanismo del rebus, preme sottolineare l'aspetto notato da Michèle Humbert, per cui chi guarda le opere, con i loro titoli che scardinano il confine fra linguaggio e figura, “è obbligato a spostare continuamente l'attenzione da un primo enunciato, o da una prima formalizzazione, alla ricostruzione del senso che non appartiene più all'autore”.^[10] È lo spettatore a quel punto che, facendo ricorso alle sue doti di “agilità mentale”, deve entrare nel gioco, in fondo al quale trova, nel lampo della soluzione, il colore invisibile delle opere di Duchamp, la soddisfazione nascosta (an-estetica) di cogliere nel segno.

I dipinti del belga René Magritte, inconfondibili per l'aria di mistero insoluto che riecheggia anche nei titoli, per la scelta di oggetti e figure stereo-



René Magritte, *La voix des airs*, 1931. Olio su tela, 72,7 x 54,2 cm. Venezia, collezione Peggy Guggenheim.

tipate e per la presenza di scritte sagomate come cose, si basano sull'idea, argomentata dallo stesso artista, che in un quadro le parole sono della stessa sostanza delle immagini. Nel tradurre le parole in immagini, e viceversa, Magritte interrompe il loro legame consueto e fa trapelare istaneamente una seconda lettura, che non combacia con ciò che si vede. A proposito delle opere che presentano, al posto delle figure, forme con il nome corrispondente, Michel Foucault dirà che sono "il contrario di un rebus".^[11]

Lo scambio fra gli elementi del linguaggio visuale e verbale trova i suoi antecedenti, secondo Giorgio Zanchetti, "in forme espositive popolari o didattiche, dall'abecedario alla vignetta umoristica, caratterizzate dalla collocazione sullo stesso piano semantico, senza gerarchie, dell'illustrazione e della didascalia".^[12] In questo elenco non sfigura il rebus, che nel passato ha avuto il suo posto anche nella didattica della calligrafia e, come vignetta, nel variegato campo dell'illustrazione, della satira, dell'umorismo, della réclame. Si può anche notare che un oggetto ricorrente nei quadri di Magritte, il sonaglio, che l'artista connette a memorie d'infanzia, richiama oggetti simili (*sonnettes* per dire *sont nettes*, sono chiari) presenti nelle imprese-rebus raccolte alla fine del Cinquecento in un libro molto amato dai surrealisti francesi (e non solo).

C'è chi ritiene che Max Ernst (1891-1976), nei dipinti e nei collage, abbia fatto un uso consapevole del procedimento descritto da Freud nell'analisi



Etienne Tabourot, *Les Bigarrures...*, *Pensées en vertu sont nettes*, 1582, foglio 11v.

del sogno come rebus.^[13] E non si contano le volte in cui il termine è usato, a partire dagli anni Venti, a proposito di artisti dell'area metafisica, surrealista o del realismo magico, della figurazione onirica.

E oltre

Spostandoci in avanti nel tempo, per un altro artista belga, Marcel Broodthaers (1924-1976), autore di film spiazzanti, di musei "fittizi" e anche, nel 1973, di una litografia dal titolo *Rébus*, la storica dell'arte Rosalind Krauss farà uso del termine e del concetto di rebus per analizzare l'opera di sovversione che l'artista compie sul linguaggio e sul sistema dell'arte.^[14] Sempre in quegli anni Settanta Roland Barthes parla di rebus per raccontare i disegni di Saul Steinberg (1914-1999): "Creatore di rebus senza soluzione, Steinberg si pone all'incrocio di tre pratiche: quella di chi pone gli enigmi (la Sfinge), quella del geometra (creatore di linee) e quella dello scriba."^[15]

Ancora in America, si può ricordare l'imponente opera di Robert Rauschenberg *Rebus*, del 1955 (New York, MoMA), composta di pannelli di legno su cui l'artista dispone ritagli di giornali, riproduzioni d'arte, pittura, disegni, cose, che vanno guardate e lette da sinistra a destra e che alcuni studiosi hanno cercato di dipanare, ricavando complesse frasi risolutive.^[16] Somigliano a rebus, con le lettere stagliate su sagome naturali, i dipinti di Ed Ruscha (1937). Il catalogo potrebbe continuare, e ci vorrebbe un'altra mostra.

Il richiamo al termine *rebus* in riferimento all'arte figurativa non è soltanto evocativo, ma coglie una modalità di scelta e composizione delle opere in cui le cose, le immagini e le parole sono interconnesse. E anche la storia dell'arte si è servita del termine, in studi su singoli autori e periodi, come anche nelle analisi percettive condotte, fra altri, da Ernst Gombrich sull'illustrazione, la caricatura, l'immagine visiva nel suo complesso.

Il rebus in Italia

Veniamo alla situazione italiana, a cui tutte le opere in mostra si riferiscono perché ogni lingua declina il gioco del rebus secondo le proprie regole fonetiche e convenzioni. Bisogna dunque conoscere la lingua in cui un'immagine è stata dipinta o disegnata, per riconoscervi la presenza dissimulata di

parole, per seguire fin dove possibile una “doppia lettura”, o per rintracciare un riferimento a un giornale popolare, a un modo di dire che si è trasformato in immagine e così via.

Per tutto l'Ottocento, in Italia, il rebus è diffuso su fogli volanti e periodici, per lo più di argomento politico e satirico, con protagonisti d'eccezione come Agostino Nini (1798-1849), che esprime in forma di rebus articolati pensieri di tema politico. Dopo l'Unità, con l'espansione del settore editoriale e l'allargarsi del pubblico borghese, si assiste alla fioritura anche di riviste dedicate all'enigmistica. Su una di queste, probabilmente, è intento a giocare il babbo di Carlo Dossi, in *Panche di scuola* (1868), mentre la mamma cuce e lui, il futuro scrittore, dorme. Dagli accenni nelle pagine di letterati come Vittorio Imbriani si intende che il rebus ha fortuna fra tutte le classi, grazie anche a concorsi a premi, a un gusto agonistico della conversazione e alla condizione del passatempo (titolo anche di un “Giornale per le Famiglie” edito a Milano). Rebus appaiono in cartoline, figurine, biglietti augurali e in numerosi periodici di larga tiratura, come la fortunata rivista dei Fratelli Treves “L'Illustrazione Italiana”, e testimoniano del coinvolgimento, anche nell'impresa del rebus, di una quantità di disegnatori e incisori, artigiani di immagini destinate a un pubblico sempre più di massa. Le frasi risolutive sono ispirate alla storia, alla cronaca, all'occasione, come nel lungo rebus *Tutto il mondo va a Parigi* per l'Esposizione universale (“L'Illustrazione Italiana”, maggio 1878), o sono proverbi e sentenze che rimandano al repertorio degli emblemi.

Renato Mambor, rebus della “Settimana Enigmistica” ritoccato con colori a tempera, 1964 ca.



I disegni sono di qualità molto discontinua e presentano lettere umanizzate, discendenti dagli alfabeti figurati, numeri, pentagrammi, figure mitiche e allegoriche strapazzate. Giampaolo Dossena definisce il rebus una sciarrada imperfetta perché, “tagliando a fette certe parole, saltano fuori altre parole indicanti cose o azioni che si possono facilmente rappresentare con disegni elementari, in bianco e nero, al tratto”, con avanzo di lettere.^[17] Molti di questi rebus inventano soluzioni bizzarre per adattare il piano iconico con quello verbale. Generazioni di italiani si divertono con questo “cinematografo” dell’alfabeto, dove le lettere animate “vanno tutto il giorno a spasso per la pagina, impudicamente nude o vestite con grandi palandrane”.^[18] Un cinematografo alfanumerico che forse prepara, non certo per qualità, ma per qualche invenzione grafica, le creazioni ben più consistenti esteticamente dei fratelli futuristi Francesco e Pasqualino Cangiullo.

Anche nelle vignette dei rebus, oltre che negli esperimenti tipografici delle avanguardie, le parole sono trattate come cose e figure. E anche in questi ingegnosi prodotti di un’editoria laterale, segni e parole si legano in un connubio la cui potenzialità creativa e multimediale sarà una importante componente dell’arte e della comunicazione a venire.

È nel corso dei primi anni dell’Italia unita che avviene il passaggio dal rebus lineare (o geroglifico) alla vignetta unitaria, a opera di autori, per citare solo un protagonista, come Giorgio Ansaldo (1844-1922), che si firmava con l’anagramma Dalsani, caricaturista, disegnatore e incisore piemontese, autore di una quantità di scenette umoristiche, satiriche, pittoresche. È un passaggio importante, perché forma un gusto per l’inquadratura coerente, per l’allestimento delle cose e delle azioni, segnando una linea di sviluppo che durerà a lungo. Nell’elaborazione delle vignette sono coinvolti illustratori dal tratto liberty come Adolfo Scarselli e pittori di formazione macchiaiola o divisionista come Adriano Baracchini Caputi, e molti altri i cui nomi, apposti a monogramma (quando non omessi), sono difficili da rintracciare. Fanno la loro comparsa rebus inventati su riproduzioni di opere d’arte, che entrano così anche nel circuito dell’intrattenimento, sono passibili di modifiche e riusi ben prima del dadaismo, diventano oggetto di citazioni e “prelievi” come accadrà, quasi un secolo dopo, a opera di artisti della poesia visiva, del pop, del concettuale. Nel 1909 lo scrittore di storia Paolo Picca pubblica su “Nuova Antologia” una breve ma sostanziale storia del rebus, che culmina nella descrizione del drappo con l’epigrafe-rebus in onore di Pio IX, realizzato nel 1846 per festeggiare l’amnistia concessa ai prigionieri politici dall’appena eletto papa Mastai. Il drappo, conservato presso il Museo del Risorgimento di Roma, è stato restaurato in occasione di que-

sta mostra che interseca i centocinquant'anni dall'Unità d'Italia. Picca si chiede se con questo drappo, che si ricollega "all'epopea della nostra unità nazionale" e con altri simili esempi, "siasi chiusa per sempre la vita attiva e la storia gloriosa dei *rebus*".^[19]

Il canone del rebus italiano

Sappiamo che, dal punto di vista del gioco, la fortuna del rebus non solo non si era chiusa, ma anzi ha trovato strade che hanno portato all'affermarsi di un modello così efficace, nel connubio fra invenzione della frase e rappresentazione, da entrare nella memoria collettiva italiana e influenzare anche l'arte. Anche dove non ci sia un richiamo diretto ai disegni, l'uso del termine rebus in tante opere può risalire al fatto che la parola è collegata a quel corpus di immagini che tendono ad apparire senza tempo, spazi ideali per apparizioni e incontri di oggetti surreali. Sentendo la parola *rebus* nel titolo, lo spettatore italiano sa quale patto lo aspetta. Come accade nei racconti dello scrittore e pittore Dino Buzzati (1906-1972), per esempio in *Qualcosa era successo*. Il mistero della situazione è affidato al finale di una parola che i viaggiatori sentono dal treno: quattro lettere isolate che il lettore deve integrare per immaginare cosa accade, e che potrebbero essere grafemi tracciati sulla scena.^[20]

Dagli artisti al rebus e viceversa

Si può allora pensare a quel primo decennio del Novecento, da cui siamo partiti, come a una stazione da cui muoversi all'indietro nel tempo per verificare quanto gli artisti del passato abbiano contribuito al rebus nelle sue diverse declinazioni, dalle imprese ai sonetti cifrati, nelle sue apparizioni in dipinti, su libri, su ventagli. E muoversi in avanti, nel corso del XX secolo fino a oggi, per vedere come gli artisti si siano ispirati al rebus accrescendo e allargando il campo di questa parola. In questo doppio scambio va considerato sia il rebus a vignetta, con il suo timbro inconfondibile, metafisico ante e post litteram, sia il rebus che mette in gioco graficamente i segni del linguaggio, sia il rebus in sé, parola-calamita che allude all'accostamento incongruo, all'ambiguo, e che si ritrova in tanti titoli di opere senza altro nesso con il gioco. Senza dimenticare ciò che Edoardo Sanguineti ha affermato a proposito del testo, che può essere considerato un rebus "la cui risoluzione spetta all'osservatore che lo decifra. Ma occorrono due avvertenze. Una è

che, è ovvio, un vero rebus ha un unico scioglimento corretto. Un testo, in quanto testo, ne tollera un numero infinito”.^[21] Ma anche nessuno, e il pensiero va a una di quelle osservazioni di Alighiero Boetti (1940-1994) che hanno la consistenza di aforismi non perentori: “Penso di essere diventato bravo a inventare i rebus, ma poi non sono capace di risolverli.”

Origine della mostra

Almeno due esposizioni recenti hanno intercettato il tema. La prima è *Alfabeto in sogno* (Reggio Emilia, 2002), il cui titolo è un omaggio all’incisore di proverbi, tarocchi, giochi e rebus Giuseppe Maria Mitelli (1634-1718). “Leggere e guardare appartengono a un unico e medesimo istante”, afferma il curatore e artista Claudio Parmiggiani nell’introduzione al catalogo in cui si presentano, fra altre meraviglie, i rebus poetici degli artisti russi e la permanenza dell’emblema cinquecentesco nelle tavole del futurista Paolo Buzzi. La seconda è *La parola nell’arte* (Trento-Rovereto, 2007), che dedica un capitolo al tema delle *Parole in gioco*, affrontando le tipologie del qui pro quo, del motto, dell’enigma, dello slogan e anche del rebus, in artisti come Tano Festa, Eugenio Miccini, Aldo Mondino, Rodolfo Vitone.^[22]



Questa nostra mostra ha origine dall'attrazione, condivisa da molti, per i disegni dei rebus; dalla sorpresa di ritrovarli in molte opere d'arte contemporanea; dalla curiosità per gli scambi fra le cose comuni e l'arte. Fra queste cose comuni c'è la memoria di un'insegna di una ditta di macchine per ufficio, montata su un palazzo a vetri a Roma, lungo viale Regina Margherita all'angolo con via Morgagni. Consisteva delle lettere *U.S CH* separate da una palma stilizzata.

Bisognava sforzarsi per capire che non si trattava delle sigle dell'America e della Svizzera, ma del nome cifrato del titolare U. Spalmach, un nome che pare uscito dal *Marcovaldo* di Italo Calvino, lo scrittore che ha evocato il rebus in *Le città invisibili*. Era il logo di un'azienda, disegnato negli anni Cinquanta dal discendente di una famiglia di artisti. Presiedeva l'incrocio delle strade con l'edicola, il tram, qualche passante, parlando l'antica lingua delle imprese e delle firme-rebus, modernizzata sul linguaggio della comunicazione aziendale. La chiave di rebus "palma" ora potrebbe essere usata per costruire la parola *palmare*, un oggetto tecnologico al quale i rebus possono suggerire qualcosa riguardo all'interattività, al coinvolgimento, all'esplorazione, al connubio tra immagine e testo.

Come per le imprese o i ritratti doppi del Rinascimento, che richiedevano un lavoro di decifrazione – il cui premio era la comprensione di segreti d'amore e di sapienza –, anche per queste opere ispirate al rebus potremmo dire, citando Lina Bolzoni, che sono "prodotti che si collocano in una zona di confine, nel senso che sperimentano possibilità e limiti dei diversi codici espressivi, fino a mettere in discussione le tradizionali opposizioni fra parole e immagini, fra la durata che la lettura richiede e l'immediatezza che la vista permette (o sembra permettere), e dunque fra tempo e spazio".^[23] Anche in queste opere il visitatore può trovare tracce di quello a cui il rebus, nelle sue tante metamorfosi, ha alluso e allude: la lettura, la scrittura, il disegno, la memoria, il sogno, il segreto, nello spazio di un'immagine che richiede, da parte nostra, un investimento di tempo, di attenzione, di passione. Non per niente il titolo dell'esposizione viene dalla canzone di Paolo Conte, *Rebus* (1979), che con le immagini una dentro l'altra del vecchio caffè, dello specchio, del mare, della barca, è un'impresa amorosa svolta nella dimensione temporale della musica.

Cercando di te in un vecchio caffè
ho visto uno specchio e dentro
ho visto il mare e dentro al mare
una piccola barca per me.
Per farmi arrivare a un altro caffè

con dentro uno specchio che dentro
 si vede il mare e dentro al mare
 una piccola barca pronta per me, Ah che rebus!
 Ma poi questo giro in cerca di te
 è turistico, ahimè, e mi accorgo che
 chi affitta le barche è anche
 il padrone di tutti i caffè
 e paga di qua e paga di là
 noleggia una barca e prendi un caffè
 ah, è meglio star qui a guardare
 i pianeti nuotare davanti a me
 nell'oscurità del rebus, Ah che rebus!

Paolo Conte

NOTE

[1] Georges Didi-Huberman, *L'immagine insepolta, Aby Warburg la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Bollati Boringhieri, Milano, 2006 [2002], p. 455; già Cesare Garboli, nell'introduzione (1988) alla *Breve ma veridica storia della pittura italiana* di Roberto Longhi (Longhi 1994, p. XXIII), fa riferimento all'accenno al rebus nella conferenza di Warburg.

[2] Marisa Volpi, *De Chirico illustratore di Nietzsche* [2001], in Marisa Volpi, *L'occhio senza tempo. Saggi di critica e storia dell'arte contemporanea*, Lithos, Roma 2008, p. 174.

[3] Sigmund Freud, *L'interpretazione dei sogni* [1973], Boringhieri, Torino 2009 pp. 267-268.

[4] *Ibidem*, p. 465.

[5] Theodor W. Adorno, *Profilo di Walter Benjamin*, in *Prismi. Saggi sulla critica della cultura* (1955), Einaudi, Torino, 1972, p. 234.

[6] Benjamin, *Opere complete. 2. Scritti 1923-1927*, a cura di R. Tiedemann e H. Schweppenhäuser, Einaudi, Torino 2001, p. 480.

[7] Jean-François Lyotard, *Discorso, figura* (1971), tr. it. Mimesi, Milano 2008 (1971), pp. 351-352 n.

[8] Raymond Roussel, *Locus Solus. Come ho scritto alcuni miei libri*, a cura di P. Dècina Lombardi, (1975), Einaudi, Torino 1982, p. 273.

[9] Michel Butor, *Le parole nella pittura* (1969), Arsenale editrice, Venezia 1987, p. 88.

[10] Michèle Humbert, *Giochi linguistici e linguaggio in Duchamp, dalla ruota di bicicletta a With my Tongue in My Cheek*, in *Studi in onore di Giulio Carlo Argan*, La Nuova Italia, Firenze, 1994, p. 322.

[11] Michel Foucault, *Questo non è una pipa* (1968, 1973), SE, Milano 1988, p. 57.

[12] Giorgio Zanchetti, *Esploratori di parole*, in *catalogo mostra La parola nell'arte. Dal Futurismo ad oggi attraverso le collezioni del MART*, Museo di Arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, Skira, Milano, 2007, p. 25.

[13] Dirk Kampmann, *Das Rebusflugblatt. Studien zur Konnex von literarischer Gattung und publizistischem Medium*, Boehla, Colonia-Weimar-Vienna, 1993, p. 10.

[14] Rosalind Krauss, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio* (1999), Postmedia, Milano, 2005.

[15] Roland Barthes, in *Saul Steinberg*, a cura di M. Belpoliti e G. Ricuperati, Marcos y Marcos, Milano, 2005, p. 203.

[16] Charles F. Stuckey, *Reading Rauschenberg*, in "Art in America", n. 65, 1977, pp. 74-84.

[17] Giampaolo Dossena, *La zia era assatanata. Primi giochi di parole per poeti e folle solitarie*, Theoria, Roma-Napoli, 1988, p. 137.

[18] Giorgio Cusattelli, Italo Sordi, *Da Edipo alle nostre nonne. Breve storia dell'enigmistica*, Garzanti, Milano, 1975, p. 191.

[19] Paolo Picca, *I rebus*, in "Nuova Antologia", n. 44, 1909, p. 657.

[20] Dino Buzzati, *Qualcosa era successo*, in *La boutique del mistero*, Mondadori, Milano, 1968, p. 128.

[21] Edoardo Sanguineti, *Genova per me*, Guida, Napoli, 2004, cap. X.

[22] Di rebus a proposito delle opere di Vitone dei primi anni settanta parla Renato Barilli. *Il rebus della vita* è il titolo di una recente monografia sull'artista (Rodolfo Vitone. *Il rebus della vita*, a cura di Gi Morandini, Transfinito, Soave, 2009).

[23] Lina Bolzoni, *Il cuore di cristallo. Ragionamenti d'amore, poesia e ritratto nel Rinascimento*, Einaudi, Torino 2010, p. 233.

ENGLISH ABSTRACT

What a rebus! Five centuries of enigmatic Italian works bordering art and game
Antonella Sbrilli

There are images inside the words and there are words inside images. Letters and images can alternate and cooperate to produce a mixed expression, where sounds can be represented by things.

A rebus (from Latin plural ablative of *res*: "by things") is a word puzzle that uses the images of things to represent words or parts of words, offering two different interpretations, the first coinciding with what is visible and the second one coming out from a new combination of elements. Leonardo da Vinci showed how to write sentences using images of things and animals: e. g. "orso" (bear) can mean "or so" (now I know).

From Renaissance examples of rebuses present in devises (imprese), the exhibition shows the evolution of this word game during the centuries, through Lorenzo Lotto's Lu(c)ina portrait, Della Bella's fans and Mitelli etchings. XIX's century rebus used for satirical or political purposes culminate in the invention of the modern rebus, a sketch where images must be read to find the solution of the riddle. Many important artists in XX century have been inspired by the rebus drawn by Maria Ghezzi Brighenti and published, since 1952, in the Italian magazine "La Settimana Enigmistica". Video-rebus, graffiti-rebus, digital-rebus demonstrate that this linguistic and figurative device is still alive in contemporary culture.