

Il potere euristico del rebus. Il disegno come lente antropologica

Felice Romano
Ferdinando Amato

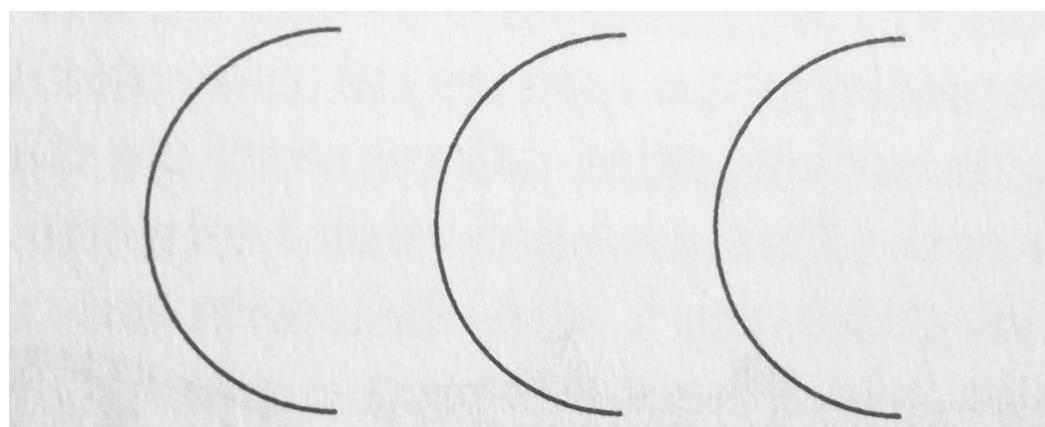
Abstract

Le origini del rebus, il gioco reso celebre in tempi moderni dalle riviste d'enigmistica, si intrecciano con le origini stesse del linguaggio. La sua complessità – ottenuta dalla miscela di segni grafici e caratteri alfabetici – lo eleva da mero *divertissement*, utile a riempire il tempo libero, a vero e proprio dispositivo euristico capace di sintetizzare frammenti di testo e immagini in una rappresentazione densa di significati culturali e semiotici. Questa breve nota, abbozzo incompleto di uno studio più ampio sulle interconnessioni tra disegno ed etnografia, si prefigura di mettere in risalto la natura del rebus come congegno interpretativo. Un 'luogo' – solo in apparenza limitato ai margini della vignetta – di convergenza tra sistemi di segni, modalità di pensiero eterogenee e pratiche ermeneutiche, dove si concentrano inaspettate dinamiche tra rappresentazione visiva e scrittura, e all'interno del quale – similmente ai meccanismi del disegno d'architettura – si opera attraverso un delicato equilibrio tra aspetti mimetici e poietici.

Tra queste pratiche, l'osservazione partecipante di matrice etnografica – introdotta da Bronislaw Kasper Malinowski – sottolinea il ruolo attivo dell'osservatore nella lettura delle cose. Come l'antropologo sul campo, il risolutore del rebus è chiamato a partecipare al contesto rappresentato, decifrando relazioni simboliche e narrative tra soggetti, oggetti e ambienti. Questo approccio si riflette anche nella rappresentazione grafica, dove il disegno diventa una forma di interpretazione e mediazione culturale, capace di tradurre l'esperienza visiva in una sintesi grafico-semiotica.

Si evince che, rebus e discipline legate alla lettura del reale – come disegno, etnografia e cultura visuale – condividono una funzione conoscitiva comune, radicata nell'interazione tra elementi visivi e narrativi, tra segno e significato, nella speranza, così, di aprire nuovi spazi di riflessione per la rappresentazione nell'ambito dell'architettura e delle scienze sociali.

Parole chiave
Rebus, cultura visuale, interpretazione, etnografia.



Umberto Eco (1997). (2 2
6 3 2 4). *Se mi cerchi non ci
sono. In Kant e l'ornitorinco.*
Milano: Bompiani, p. 337.

“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”.
Paolo Conte 1979

Introduzione: un prisma di significati

I 5 ottobre del 1981 alle ore 12:00, all'interno della trasmissione contenitore *Buongiorno Italia* della rete Mediaset *Canale 5*, andava in onda la prima puntata del gioco a premi televisivo *Bis!* condotto dall'"aristotelico" [1] re dei quiz Mike Bongiorno. L'accattivante telequiz, le cui duemilaseicento puntate successive, con una media di quattro milioni e cinquecentomila spettatori, danno una chiara idea del suo successo, aveva come obiettivo finale la risoluzione – imprescindibile per aggiudicarsi il montepremi finale – di un rebus nascosto dietro un tabellone (fig. 1) comandato tramite tastiera [2]. Al di là del magnetismo del suo conduttore, sia nella versione italiana che in quella d'oltreoceano, il successo del format era intimamente legato all'interesse per i giochi enigmistici connesso ad una consuetudine che trova solide radici nella tradizione culturale. Seppur va riconosciuto gran parte del merito, quantomeno nell'Italia nel Novecento, al celebre settimanale (fig. 2) fondato da Giorgio Sisini [3], la fortuna dei giochi enigmistici riflette un interesse più ampio e innato verso la capacità umana di decodificare e rappresentare significati complessi.

Per l'appunto, la mente umana non è mai univoca, essa assorbe e riflette come un prisma attraverso il quale il mondo che ci circonda si rifrange, restituendo una eterogenea miriade di significati. L'atto di rappresentarli attraverso i codici della visione è un esercizio assai complesso – compiuto nel quotidiano, perlopiù, in maniera inconsapevole – nel quale convivono pensiero razionale e creativo, capacità logiche e operazioni olistiche. Si tratta di una serie di processi compagni delle attività umane sin da quando le civiltà hanno nutrito il bisogno di ideare sistemi di rappresentazione del linguaggio attraverso il mezzo grafico, sia per una

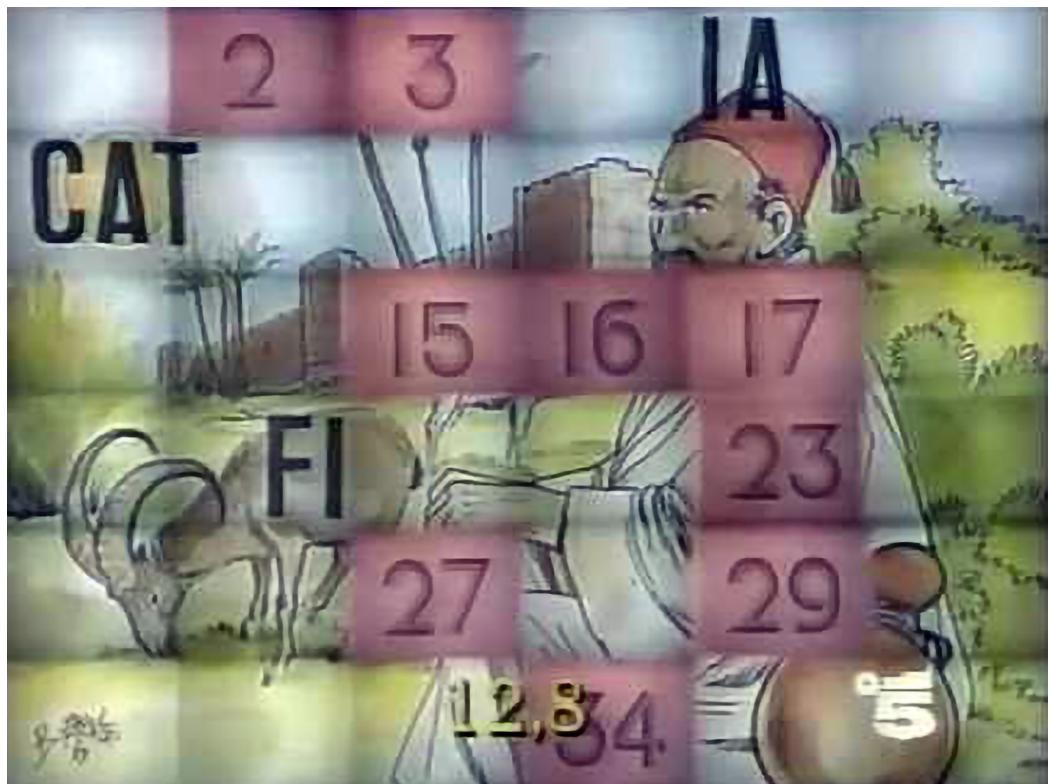


Fig. 1. Lina Buffolente,
rebus per *Bis*, schermata
del tabellone dell'ultima
puntata del 29/06/1990.

REBUS (Proverbio)



Fig. 2 *Uno fa male a cento*, primo rebus apparso sul primo numero de *La settimana enigmistica* il 23 gennaio 1932.

più efficace comunicazione che per la trasmissione e la conservazione del sapere e della memoria.

La scrittura, quindi, – a differenza del linguaggio parlato, del quale può considerarsi la sua trasposizione grafica – non è organizzata in strutture biologiche specifiche, bensì va intesa come vero e proprio procedimento tecnologico creato dall'uomo e, dunque, in continuo aggiornamento. Ovviamente le vicende sulla nascita della lingua scritta sono assai intricate e – come ormai conclamato – non devono considerarsi come “evento concentrato nello spazio e nel tempo” ma come un “processo più dilatato ed espanso” [Bocchi, Ceruti 2002, p.VIII] le cui origini sono significativamente ancorate a tempi antecedenti.

Si può notare – evitando, quanto più possibile, di invadere il campo della storia della linguistica – come i primi espedienti per ‘tradurre’ graficamente la parola avvengono sottoforma dei cosiddetti logogrammi, ovvero segni analoghi all’oggetto, o al concetto che si vuole esprimere, indipendenti dal suono utilizzato per identificarlo. Se assumiamo che “il mondo si presenta come un flusso caleidoscopico di impressioni che deve essere organizzato dalle nostre menti” [Whorf 1977, pp. 169] è, quindi, in virtù della similitudine che si cerca di tradurlo, emulandone la forma ‘assente’ [4] per riprodurne la percezione.

Ancor oggi diversi morfemi cinesi (fig. 3) – utilizzati e adattati per le lingue giapponese, coreana, vietnamita ecc. – lavorano in maniera non molto lontana dai geroglifici egizi. Molti dei *kanji* [5] hanno almeno due pronunce: una detta *onyomi* (letteralmente ‘lettura fonetica’) utilizzata per la composizione delle parole e, ma non sempre, del loro significato; l’altra, *kunyomi*, usata nel caso in cui il *kanji* diventa prefisso di una parola scritta con gli *hiragana*, e in quest’ultimo caso predomina solo il suo significato.

Tale sistema, di bisensi e cesure, appare agli occhi occidentali come un'antica reincarnazione dei giochi enigmistici e nello specifico – per via della coesistenza di caratteri e immagini – a quelle celebri vignette de *La settimana enigmistica* – o del gioco condotto da Mike Bongiorno –, i rebus figurati, nei quali il solutore deve attuare relazioni (anche etimologiche) tra le parole. Correspondenze simboliche che molto hanno da condividere con i meccanismi della rappresentazione e, per acrofonia, del disegno d'architettura inteso come una continua oscillazione tra campo 'mimético' e 'poietico' che implica insistentemente una sorta di "distanziamento nello spazio e nel tempo nei confronti del reale" [Ugo 1994, p.13].

In accordo con Eco, a cui va il merito di averci fatto notare quanto il loro meccanismo sia vicino ad una sorta d'inverso della mnemotecnica – "un esercizio interpretativo, fatto per gioco, dove si alternano soluzioni codificate a inferenze che devono mutare a seconda del contesto" [Eco 2013, p.16] – è deducibile, riferimento a quanto detto, che il rebus deve la propria longevità a queste equipollenze 'multimodali' di segni e parole che richiedono una ermeneusi di ricordi per essere decrittati e che divengono essi stessi linguaggio utile a decifrare altri sistemi di scrittura non ancora risolti [6] (fig. 4).

Le prime definizioni di Rebus, o per lo meno le più simili a quella che conosciamo oggi – rappresentativa è quella di Ephraim Chambers nel suo dizionario universale del 1728 [7] –, fanno riferimento, oltre che ad una origine francese oramai del tutto inattendibile, all'aspetto prettamente ludico nel combinare immagini e caratteri per confezionare enigmi. Ciò è, fuor d'ogni dubbio, reale, difatti sono alquanto noti gli enigmi composti da autorevoli protagonisti della storia dell'umanità – da Leonardo da Vinci (fig. 5) a Sigmund Freud – o le odierne folte schiere di 'culturì' del settore con tanto di tifoserie e idoli da venerare. Tuttavia, la definizione di mero "gioco enigmistico" [Santi 1949, p. 950] risulta oramai, per forza di cose, insoddisfacente. Infatti, essendo la composizione stessa dell'immagine del rebus suscettibile a un processo di mediazione culturale, geo-contestualizzata in base all'evoluzione della lingua stessa, essa si potrebbe definire, piuttosto che un espediente puramente ricreativo, un vero e proprio dispositivo euristico, legato alle regole d'interpretazione dei segni. Questo aspetto, ampiamente indagato dagli studi di linguistica



Fig. 3. 皮 *hi*, "pelle" viene utilizzato in diversi *kanji* per indicare pronunce simili che però hanno significati diversi: 披 *hi*, "esposto", "esporre" 披露, *hirou* 被 *hi*, "danno", "ferita" come in 被害, *higai* 疲 *hi*, "stanchezza", "come in 疲勞" *hirou* [Shogakukan 2023].

e semiotica ma quasi per nulla dagli studiosi della rappresentazione, appare fin troppo legato alla stessa natura della mente umana. Gli studi di Roger Sperry [Sperry 1968, pp. 273-289] sulle funzioni degli emisferi del cervello umano hanno da tempo dimostrato la coesistenza di due modalità di pensiero: una verbale, analitica e consequenziale per l'emisfero sinistro; l'altra visiva, percettiva e globale, per quello destro. La stessa convivenza, nonché analogamente più o meno in equilibrio, può essere rapportata allo spazio della vignetta del rebus, dove convogliano rappresentazioni di oggetti, eventi e lettere, come se, citando testualmente le parole di De Rubertis [8], "disegno e scrittura non solo si coni-

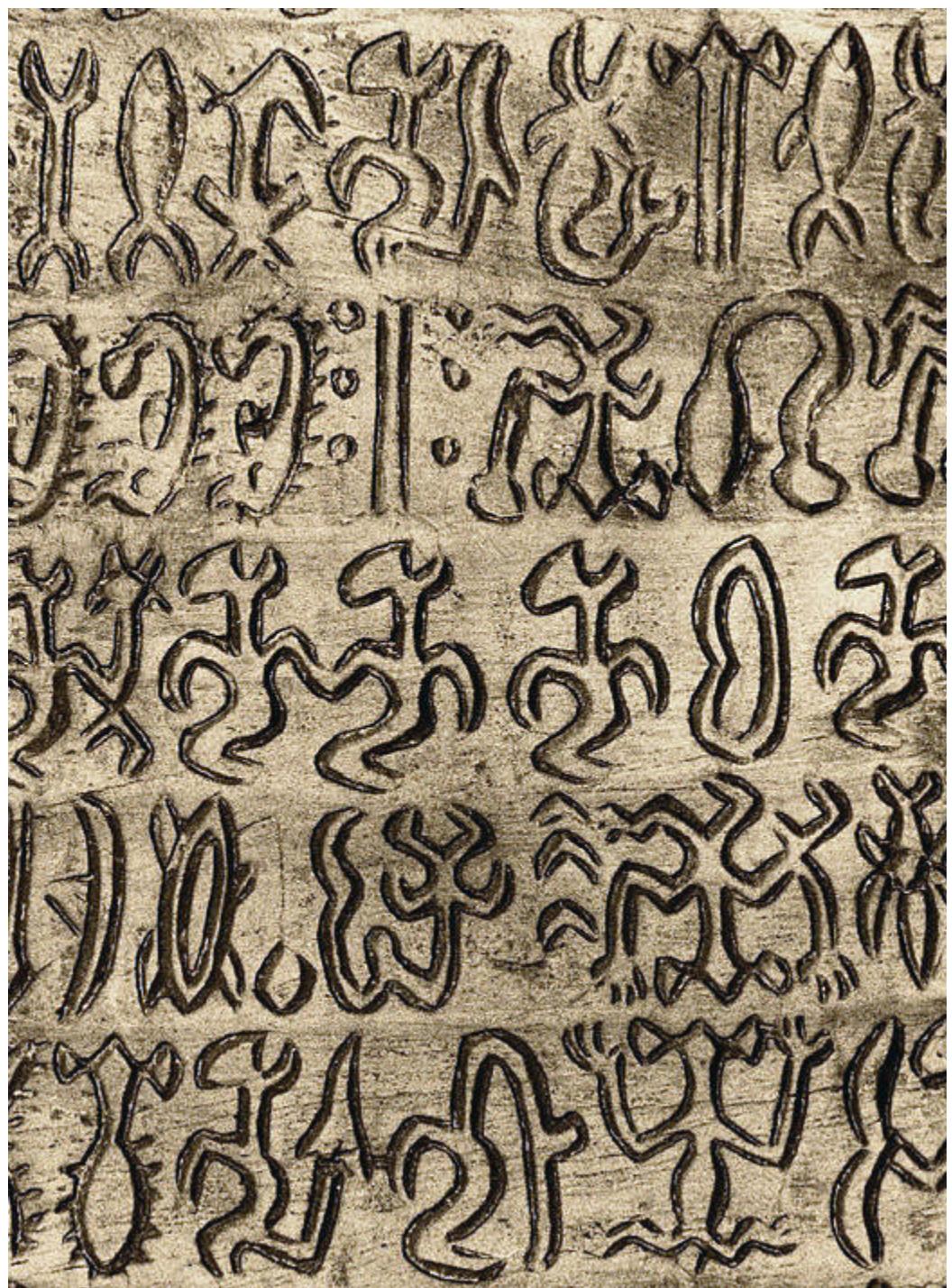


Fig. 4 Tavoletta con iscrizioni in "rojoroyo" (in rapanui: Kōhau rojoroyo) è un sistema di glifi scoperto nell'isola di Pasqua nel XIX secolo, una forma di scrittura non ancora del tutto decifrata: Kieviet 2017.

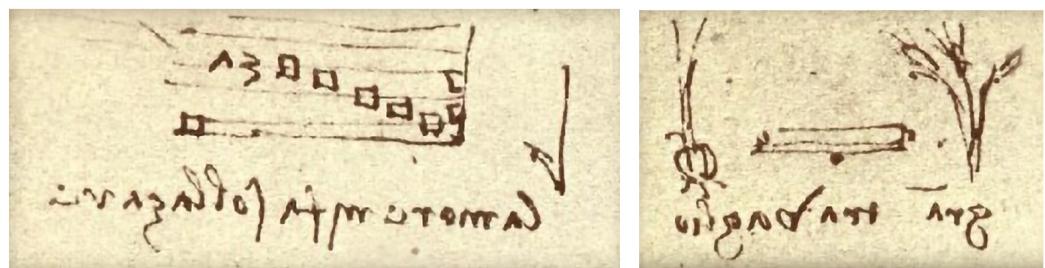


Fig. 5. Leonardo da Vinci, (da sinistra), *l'amore mi fa sollazzare e Gran travaglio*, estratto da fogli con rebus, Royal Library Windsor 1487-1490 ca.

gano, ma addirittura si comprendano entrambi nella parola: servono alla parola, perché la animano, e la parola, sintesi di disegno e di scrittura, è eloquenza, ma soprattutto idea e voce del pensiero" [Belardi, Menchetelli 2005, p. 41].

Osservare da vicino: il ruolo del risolutore

Nel 1922 Bronislaw Malinowski (1884-1942) di ritorno dalle isole Trobriand pubblica *Argonauti del Pacifico Occidentale*, in cui stabilisce le regole della moderna ricerca etnografica sul campo. Queste presuppongono che il ricercatore deciso a studiare e conoscere una comunità o alcuni dei suoi aspetti o delle sue pratiche interne, siano esse disposizioni sul campo economico, di struttura parentale, medico o artistico, sposti il suo banco di lavoro nel luogo che intende studiare, che permanga sul terreno per un lungo periodo, che impari la lingua parlata nella comunità tra cui vive e che osservi in presenza i fenomeni di questa società.

Nonostante poi, come risulterà dai suoi scritti Malinowski tenderà a trattare il terreno e i suoi protagonisti come un oggetto esterno a sé e alla ricerca stessa e di conseguenza facendo della partecipazione "il concetto più ambiguo del suo metodo" [Marano 2015, p. 88] mantenendo in un certo senso costantemente separata l'osservazione dall'inferenza [Pavanello 2010], resta comunque centrale l'idea che, almeno concettualmente, il ricercatore sia una parte attiva e presente nel campo e nella relazione.

Osservare e partecipare nel metodo inaugurato da Malinowski d'ora in avanti si impongono come paradigmi assoluti e caratterizzanti della pratica antropologica e della ricerca etnografica, e, nonostante nella sua celeberrima monografia questa espressione non compaia mai, questo connubio prenderà il nome di 'osservazione partecipante'.

Forse con qualche costrizione epistemologica e forzando qualche incastro interpretativo, tutto ciò richiama, da alcune fantasiose prospettive, il rebus, almeno per i due aspetti che hanno fatto di Bronislaw Malinowski uno dei padri dell'antropologia.

Malinowski ha indubbiamente il merito di aver fatto della ricerca sul campo il metodo basico e caratterizzante della pratica etnografica, ma di certo non fu il solo e neanche il primo, a lavorare in questa direzione. Nonostante questo, solo Malinowski è ufficialmente riconosciuto come il pioniere della moderna ricerca sul campo e l'unico a cui è conferito il merito di averne sviluppato e applicato la prima e fondamentale tecnica di ricerca antropologica. Questo in considerazione del fatto che l'indagine e la presenza sul campo in Malinowski, anche quando il distacco fisico tra ricercatore e indigeno appariva azzerato dalla convivenza sul campo, era finalizzata non soltanto ad una semplice descrizione della comunità e della società indagata, ma è soprattutto rivolta alla verifica della teoria e corrente di pensiero da lui incarnata, quella funzionalista, una teoria che considera la cultura come un complesso di organismi viventi e di elementi tra loro correlati, ognuno dei quali dotato di una specifica funzione [Scarduelli 2019].

È sotto questo aspetto che il rebus si affianca all'antropologo polacco. Nel rebus gli oggetti, i soggetti, le azioni e le lettere rappresentate sono, come per la teoria funzionalista di Malinowski (e Alfred Reginald Radcliffe-Brown) integrate e interagenti nello schema complessivo del riquadro e lavorano reciprocamente alla riproduzione e al mantenimento dell'equilibrio interno dello schema e conseguentemente al suo 'funzionamento'.



Fig. 6. Bronislaw Malinowski, durante il suo soggiorno alle isole Trobriand in Melanesia nel 1915. Photo di Mary Evans / Explorer.

Nel rebus ogni oggetto o soggetto presente ha valore conoscitivo ed è funzionale per l'interpretazione della scena e per la risoluzione dell'enigma, che diversamente forvierebbe il senso della rappresentazione complessiva e il fine della sua stessa produzione di significato. L'altro aspetto centrale e comune alla pratica etnografica perseguita da Malinowski e al lavoro del risolutore di rebus è l'osservazione partecipante. L'antropologia difatti pretende di 'osservare' – da vicino – 'partecipando' fisicamente, o perlomeno culturalmente, a quanto accade intorno.

"Essa chiama l'antropologo alle prime armi a partecipare: a partecipare a ciò che gli altri stanno facendo o dicendo e a ciò che accade intorno; a seguire dove gli altri vanno a fare le loro contrattazioni qualunque cosa ciò possa comportare e ovunque possa portarli. Questo può divenire snervante e comportare notevoli rischi esistenziali. È come spingere una barca verso un mondo che non ha ancora preso forma – un mondo in cui le cose non sono ancora pronte ma sempre incipienti, sul punto di una continua emersione. Guidato non dal dato ma da ciò che sta per diventare dato, si deve imparare ad attendere [...]. Del resto, aspettare le cose è esattamente ciò che significa parteciparvi" [Ingold 2014, p. 389]. Questo modo di incedere sul terreno di interpretare la realtà osservata è quello che il rebus richiede al risolutore che indugia sul campo della vignetta, che osserva, che si fa partecipe di quanto accade nel riquadro del rebus e prova a interpretare.

Malinowski sintetizza e utilizza questo approccio al campo con l'obiettivo di "afferrare il punto di vista dell'indigeno, il suo rapporto con la vita, di rendersi conto della sua visione del suo mondo" [1922, p. 19]. Malinowski – suggerisce Cecilia Pennacini [2004] – utilizza la metafora 'visiva' in riferimento a quello che definisce gli *imponderabilia of actual life*, quei tratti imponderabili del quotidiano e del vissuto che, in quanto tali, sfuggono all'analisi e alla riflessione ma possono più facilmente essere resi in forma di descrizione, di 'immagine letteraria' o anche di riproduzione grafica.

È in questo modo che l'immagine diviene centrale. Il rebus fonde testo e immagine, condivide l'idea che la rappresentazione visiva, se non più almeno tanto quanto le parole, il testo scritto e la forma narrativa, siano capaci di restituire quanto rappresentato e riprodotto. Come l'antropologia visiva lavora con la vista, e all'occhio restituisce quanto produce, è ancora l'occhio infatti che costruisce e acquisisce per la maggiore la realtà etnografica osservata:

"A dispetto di una reiterata diffidenza contemporanea nei confronti del visualismo [...] e di una certa serpeggiante iconofobia (cui si associa una tenace grafofilia), lo sguardo è stato, tradizionalmente, in epoca classica, lo strumento cardine di costruzione delle cono-

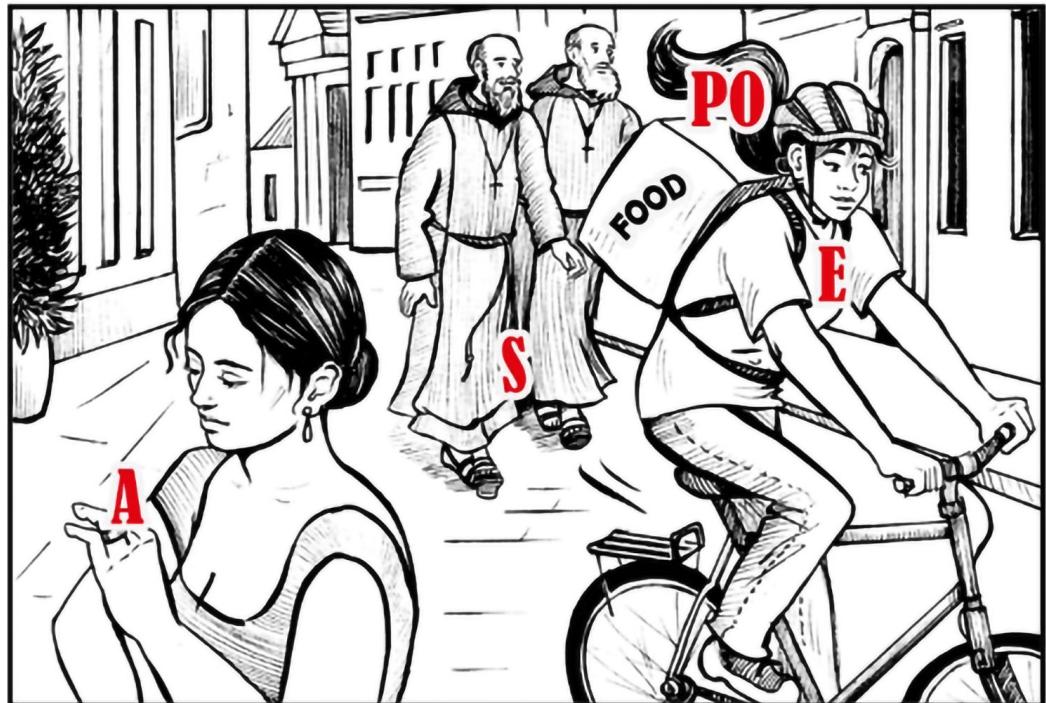


Fig. 7 Pietro Ichino, (4 5 4 2 6) Aver assai poco da ridere. In Foglio, 20 settembre 2021.

scenze etnografiche e antropologiche; e lo sguardo resta, a mio avviso, strumento cardine di costruzione delle conoscenze etnografiche e antropologiche ancor oggi, in epoca post-moderna" [Faeta 2011, p. 31].

È proprio l'antropologia per prima, scrive già Jay Ruby nel 1975, a non considerare l'etnografia visiva sufficientemente descrittiva, vale a dire che sono proprio molti antropologi a giudicare l'etnografia non abbastanza scientifica, esaustiva e completa, al contrario invece di quanto avviene per l'etnografia scritta. Questo atteggiamento pregiudizievole nei confronti delle produzioni visive ha relegato di conseguenza l'etnografia per immagini ai margini dello studio antropologico e portato a considerare il dispositivo visivo – foto, cinema, disegno – essenzialmente uno strumento per articolare o implementare la ricerca sul campo e i concetti sviluppati nella ricerca etnografica. Così per molti, nella loro potenza narrativa e descrittiva, le immagini necessitano ancora della parola e del testo scritto per favorire la comprensione del campo e il punto di vista dell'osservatore [Meloni 2023], anche soltanto al fine di evitare incomprensioni e interpretazioni erronee e fuorvianti del loro messaggio [Bourgois, Schonberg 2011], anche quando il testo e le immagini "sono coeguali, reciprocamente indipendenti, e pienamente collaborativi" [Agee, Evans 1994, p. 23].

Per questo l'etnografia visiva, che come direbbe Margaret Mead [Mead 1980] deve de-streggiarsi e sgomitare per farsi spazio in un mondo di parole, sembra ritrovarsi nelle poche immagini di quei rebus schiacciati dalle enormi praterie di parole da inserire, dalle distese a cascata di definizione scritte sulle più note riviste di enigmistica.

Conclusioni: oltre il gioco

La più recente attenzione anche per le immagini come ulteriore elemento di inchiesta e ricerca etnografica, pur quando possa apparire parziale il loro fine, è negli studi sociali conseguenza di quella che William John Thomas Mitchell definisce *pictorial turn* [2017], la svolta visiva che ha reso ogni immagine fondamentale e necessaria nella nostra esperienza e conoscenza complessiva quotidiana. La *pictorial turn*, difatti, riconosce alle immagini lo stesso valore comunicativo e di interpretazione della realtà che fino ad ora aveva trovato espres-

sione esclusivamente solo nel parlato o nel testo scritto, e corrispondente, al contrario, con una cultura totalmente dominata dalle immagini, su larga scala e con ogni mezzo tecnico di produzione e distribuzione.

In questo nuovo marasma iconico Jay Ruby [Ruby 2005] vede nell'etnografia visiva uno strumento capace di produrre conoscenza, dotata dello stesso potenziale della produzione scientifica in forma testuale, motivo per cui le immagini, indipendentemente da altre forme di scrittura a suo sostegno o complementari, devono parimenti essere considerate come etnografia pura e capace, a condizione che, riprendendo James Clifford [Clifford 1988]



Fig. 8 Copertina del primo numero de *La Settimana Enigmistica* pubblicato il 23 Gennaio 1932.

63144.

REBUS (6, 1, 6, 5, 7)

(L. Marinelli)



Fig. 9 Luigi Marinelli, (6 1 6
5 7) Volume d'affari assai
modesto. In *La Settimana
Enigmistica*, settembre
1996.

diano forma a rappresentazioni etnograficamente dense, come sembrano esserlo molte vignette di rebus di Pietro Ichino o di Luigi Marinelli, in cui nel piccolo *frame* si materializzano pratiche individuali e collettive.

Il rebus dunque presume, allo stesso modo dell'etnografia, ricerca, attesa, osservazione, partecipazione, rappresentazione e interpretazione, e nella sua esecuzione si sottintende che quelle pratiche o sono immediatamente comprensibili o, quando non lo sono, siano capaci di essere etnografate, studiate, per essere comprese e interpretate.

Nella sua risoluzione interagiscono attori e lettere, oggetti e ambientazione, i personaggi trovano senso nella loro relazione, le azioni nel loro effettivo svolgersi e non svolgersi, la struttura narrativa nella distribuzione scenica degli elementi presenti, le poche lettere stampate nel farsi nomi, appellativi e soggetti, l'ambiente nell'accogliere la rappresentazione.

Così Umberto Eco in *Kant e l'ornitorinco* [Eco 1997] non si limita a trovare la soluzione del rebus di Luigi Marinelli, (fig. 9) ma etnografa e indaga con "sguardo inquieto" [Palumbo 2021] tutto il terreno di ricerca in cui la scena si compie, analizza ogni soggetto ed elemento, delinea le strutture parentali, indugia sulle emozioni, scruta le tecniche del corpo dei personaggi, osserva il manifestarsi della cultura materiale, esamina il codice simbolico ed economico dello scambio e del lavoro.

Niente nel rettangolo limitato della vignetta è fine a sé stesso ma tutto è funzionale a quel micro mondo, alla piccola comunità che il risolutore prova a indagare, a interpretare e a restituire nella soluzione.

Qui si dispiega tutto il valore etnografico e rappresentativo del rebus, il potere delle immagini [Freedberg 1989] della vignetta, nella sua capacità comunicativa che supera la parola e in cui, al contrario, sono solo poche lettere a essere d'ausilio a un'immagine che da sola sa già raccontare la parte di mondo che contiene.

Crediti

Sebbene il testo e le riflessioni siano state discusse e condivise tra i due autori si deve a Felice Romano la stesura del paragrafo *Introduzione: un prisma di significati* e a Ferdinando Amato il paragrafo intitolato *Osservare da vicino: il ruolo del risolutore*. Il paragrafo conclusivo è frutto di riflessioni comuni.

Note

[1] Nel senso di 'medietà aristotelica' citando il celebre saggio di Umberto Eco: Eco 1963, p.19]

[2] Per approfondire [Grasso 2004].

[3] Si parla ovviamente del celebre *La Settimana Enigmistica* che vanta all'attivo circa 5000 numeri.

[4] Nel senso di "indizio in *absentia* in quanto copia originariamente effettuata in *praesentia*": Ugo 1994, p.13.

[5] 漢字, *kanji*, ("caratteri han", o sinogrammi) sono i caratteri di origine cinese, parole monosillabiche – utilizzate nella scrittura giapponese in congiunzione con i sillabari *hiragana* e *katakana* – le più antiche delle quali, risalgono al 14°-11° secolo a.C. e si propagarono dalla Cina in tutta la zona culturale che comprende il Giappone, la Corea e il Vietnam. Cfr. Shogakukan 2023.

[6] Si fa riferimento agli studi di linguistica che li vedono cruciali nello sviluppo delle antiche scritture ideate in Mesopotamia, Cina, Mesoamerica ed Egitto, nonché nei tentativi di decrittazione di altri sistemi iconici non ancora risolti come il *Rongorongo* dell'Isola di Pasqua. Cfr. Valério, Ferrara 2020.

[7] "Una rappresentazione enigmatica di qualche nome, ecc., con adoperare una figura o pittura invece di una parola o parte d'una parola": Chambres 1748-1749.

[8] In quella occasione nelle vesti di 'Direttore d'orchestra e provocatore': Belardi, Menchetelli 2005.

Riferimenti bibliografici

- Agée, J., Evans, W. (1994). *Sia lode ora a uomini di fama*. Milano: Il Saggiatore [Prima ed. *Let Us Now Praise Famous Men: Three Tenant Families*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt 1941].
- Belardi, P., Menchetelli, V. (a cura di). (2005). *DUETTO. Disegnare per dire. Scrivere per dire*. Perugia: Univercity 2005.
- Bocchi, G. Ceruti, M. (a cura di). (2002). *Origini della scrittura: genealogie di un'invenzione*. Milano: Mondadori Editore.
- Bourgois, P., Schonberg, J. (2011). *Reietti e Fuorilegge. Antropologia della violenza nella metropoli americana*, Roma: DeriveApprodi [ed. orig. 2009].
- Chambres, E. (1748-1749). *Dizionario Universale delle arti e delle scienze*. Genova: presso Felice Repetto.
- Clifford, J. (1988). *The Predicament of Culture Twentieth-Century Etnography*, Cambridge: Harvard University Press.
- Eco, U. (1963). Fenomenologia di Mike Bongiorno. In *Dario Minimo*, pp. 18-22 Milano: Mondadori Editore.
- Eco, U. (2013). *Mnemotecniche e rebus*. Rimini: Guaraldi.
- Eco, U. (1997). *Kant e l'ornitorinco*. Milano: Bompiani.
- Faeta, F. (2011). *Le ragioni dello sguardo. Pratiche dell'osservazione, della rappresentazione e della memoria*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Freedberg, D. (1989). *The power of images: Studies in the history and theory of response*. Chicago: University of Chicago Press.
- Grasso, A. (2004). *Storia della televisione italiana*. Milano: Garzanti Editore
- Ingold, T. (2014). That's enough about ethnography! In *Hau: Journal of Ethnographic Theory* 4 (1), pp. 383-395.
- Kieviet, P. (2017). *A grammar of Rapa Nui*. Berlin: Language Science Press.
- Malinowski, B. (1922). *Argonauts of the western Pacific: an account of native enterprise and adventure in the archipelagoes of Melanesian New Guinea*. London: New York, G. Routledge & Sons.
- Marano, F. (2007). *Camera etnografica. Storie e teorie di antropologia visuale*, Milano: Franco Angeli.
- Mead, M. (1980). L'antropologia visiva in una disciplina di parole. In *La Ricerca Folklorica*, No. 2, *Antropologia visiva. La fotografia*, pp. 95-98.
- Meloni, P. (2023). *Nostalgia Rurale. Antropologia visiva di un immaginario contemporaneo*. Roma: Meltemi.
- Mitchell, W.J.T. (2017). *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*. Milano: Cortina Raffaello [Prima ed. *The Pictorial Turn*. In *Artforum*, Vol. 30, No. 7, pp. 89-94, 1992].
- Palumbo, B. (2021). *Lo sguardo inquieto. Etnografia tra scienza e narrazione*. Bologna: Marietti.
- Pavanello, M. (2010). *Fare antropologia. Metodi per la ricerca etnografica*. Bologna: Zanichelli.
- Pennacini, C. (2003). Voce Antropologia visiva. In *Enciclopedia del cinema*. Roma: Treccani.
- Ruby, J. (1975). Is an ethnographic film a filmic ethnography?. In *Studies in The Anthropology of Visual Communication*, 2(2), pp. 104-111.
- Ruby, J. (2005). The last 20 years of visual anthropology – a critical review. In *Visual Studies*, 20(2), pp. 159-170.

- Santi, A. (1949). voce Rebus. In *Enciclopedia Italiana Treccani*, vol XXVIII, pp. 950-951. Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana.
- Scarduelli, P. (2019). La storia tormentata del dato etnografico. Qualche riflessione sulla sua problematicità. In *Antropologia*, Volume 6 – Numero 1 n.s., pp. 237-252.
- Shogakukan (2023). *Dizionario Shogakukan giapponese-italiano* 2a edizione, <https://kotobank.jp/jaitword/%E6%B-C%A2%E5%AD%97>.
- Sperry, W. R. (1968). Hemisphere Disconnection and Unity in Conscious Awareness, in *American Psychologist*, 23, pp. 723-733.
- Ugo, V. (1994), *Fondamenti della rappresentazione architettonica*. Bologna: Esculapio.
- Valério, M., Ferrara, S. (2020). Rebus and acrophony in invented writing. In *Writing Systems Research*, vol. 11, pp. 66-93. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17586801.2020.1724239>.
- Whorf, B.L. (1977). *Linguaggio, pensiero e realtà*. Torino: Bollati Boringhieri.

Autori

Felice Romano Università degli Studi di Catania, felice.romano@unict.it
 Ferdinando Amato, Università degli Studi di Perugia, ferdinando.amato@dottorandi.unipg.it

Percitare questo capitolo: Felice Romano, Ferdinando Amato (2025). Il potere eucaristico del rebus. Il disegno come lente antropologica. In L. Carlevaris et al. (a cura di). *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Atti del 46° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Milano: FrancoAngeli, pp. 1817-1840. DOI: 10.3280/oa-1430-c850.

The Heuristic Power of the Rebus. Drawing as an Anthropological Lens

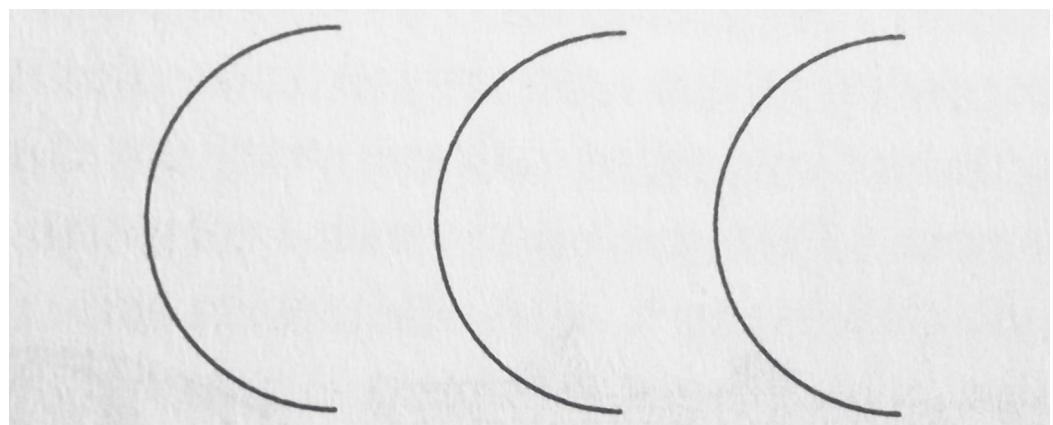
Felice Romano
Ferdinando Amato

Abstract

The origins of the rebus, the game made famous in modern times by puzzle magazines, are intertwined with the very origins of language. Its complexity –a mixture of graphic signs and alphabetical characters– elevates it from a simple *divertissement* amusement to a veritable heuristic device capable of synthesising fragments of text and images into a representation dense with cultural and semiotic meanings. This brief note, an incomplete outline of a broader study on the interconnections between drawing and ethnography, aims to highlight the nature of the rebus as an interpretative device. A 'place' of convergence between systems of signs, heterogeneous modes of thought and hermeneutic practices, where unexpected dynamics between visual representation and writing are concentrated, and where –similar to the mechanisms of architectural drawing– a delicate balance between mimetic and poietic aspects is at work.

Among these practices, ethnographic participant observation –introduced by Bronislaw Kasper Malinowski– emphasises the active role of the observer in reading things. Like the anthropologist in the field, the rebus solver is called upon to participate in the represented context, deciphering symbolic and narrative relationships between subjects, objects and environments. This approach is also reflected in the graphic representation, where drawing becomes a form of interpretation and cultural mediation, capable of translating visual experience into a graphic-semiotic synthesis. Its ability to combine images and words in an interactive system makes the rebus a powerful reference for understanding and representing the complexity of reality. It can be inferred that rebuses and disciplines related to the reading of reality –such as drawing, ethnography and visual culture– share a common cognitive function, rooted in the interaction between visual and narrative elements, between sign and meaning, thus opening up new spaces of reflection for representation in the field of architecture and the social sciences.

Keywords
Rebus, visual culture, interpretation, ethnography.



Umberto Eco, (2 2 6 3 2
4), *Se mi cerchi non ci sono*
[Eco 1997 p. 337].

"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"
Paolo Conte 1979

Introduction: a prism of meanings

On October 5, 1981 at 12 pm, as part of the *Buongiorno Italia* programme on the Mediaset Channel 5 network, was broadcast the first episode of the TV game show *Bis!*, hosted by the 'Aristotelian' quiz king Mike Bongiorno [1]. The captivating tele-quiz, whose two thousand six hundred successive episodes with an average of four and a half million viewers give a clear idea of its success, had as its final objective the resolution –indispensable to win the final prize money– of a Rebus hidden behind a scoreboard (fig. 1) controlled by a keyboard [2]. Beyond the magnetism of Mike Bongiorno, the success of the format was intimately linked to the interest in puzzle games, thanks to a tradition rooted in cultural tradition. Although much of the credit must be given, at least in Italy in the 20th century, to the famous weekly (fig. 2) founded by Giorgio Sisini [3], the fortune of puzzle games reflects a broader and innate interest in the human capacity to decode and represent complex meanings.

Indeed, the human mind is never univocal, it absorbs and reflects like a prism through which the world around us is refracted, returning a heterogeneous myriad of meanings. The act of representing them through the codes of vision is a very complex exercise –carried out in everyday life, mostly unconsciously– in which rational and creative thinking, logical capacities and holistic operations coexist. A series of human activity processes since civilisations have nurtured the need to devise language representation systems through the medium of graphics both for more effective communication and for the transmission and preservation of knowledge and memory.

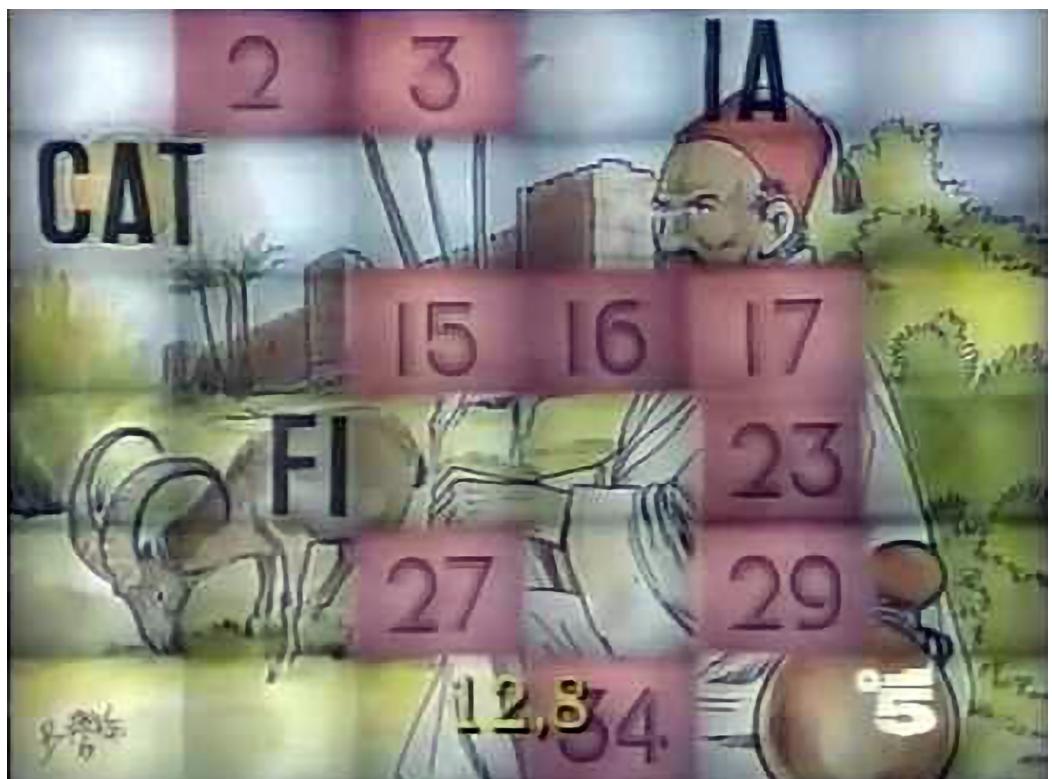


Fig. 1. Lina Buffolente,
rebus for *Bis*, screenshot
of the board of the last
episode of 29/06/1990.

REBUS (Proverbio)



Fig. 2 *Uno fa male a cento*, first rebus appeared in the first issue of *La settimana enigmistica* on 23/01/1932.

Writing, therefore, –unlike spoken language– is not organised in specific biological structures, but should rather be understood as a true technological process created by man and, therefore, in continuous updating. Obviously, the events surrounding the beginning of the written language are very intricate and should not be considered as a “concentrated event in space and time” but as a ‘more dilated and expanded process’ [Bocchi, Ceruti 2002, p. VIII] whose origins are significantly anchored to earlier times.

It may be noted –avoiding, as much as possible, to invade the field of the history of linguistics– how the first expedients to graphically ‘translate’ the word take place in the form of logograms, signs analogous to the object or concept one wishes to express independent of the sound used to identify it. If “the world presents itself as a kaleidoscopic flux of impressions that must be organised by our minds” [Whorf 1977, p. 169], it is, therefore, by means of similitude that we attempt to translate it, emulating its ‘absent’ [4] form in order to reproduce its perception.

Even today, many Chinese morphemes (fig. 3) –used and adapted for Japanese, Korean, Vietnamese languages, etc.– work in a similar way to Egyptian hieroglyphics. Many of the *kanji* [5] have at least two pronunciations: one called *onyomi* (literally ‘phonetic reading’) used for the composition of words and, but not always, their meaning; the other, *kunyomi*, used when the *kanji* becomes a prefix to a word written in hiragana, and in this case only its meaning predominates.

This system, of bisensi and caesuras, appears to Western eyes as an ancient reincarnation of puzzle games and specifically –due to the coexistence of characters and images– to those famous cartoons from *La Settimana Enigmistica* or the game led by Mike Bongiorno, the figured rebuses, where the solver must implement etymological relationships betwe-

en words. Symbolic correspondences that have much to share with the mechanisms of representation and, by acrophony, of architectural drawing understood as a continuous oscillation between the 'mimetic' and 'poietic' fields that insistently implies a sort of 'distinguishing in space and time from reality' [Ugo 1994, p.13].

In agreement with Eco, who is credited with pointing out that their mechanism is a sort of inverse of mnemonics –“an interpretative exercise, made for fun, where coded solutions alternate with inferences that must change according to the context” [Eco 2023, p.16]– it can be deduced that the rebus owes its longevity to these ‘multimodal’ equivalences of signs and words that require a hermeneutization of memories in order to be decoded and that themselves become a language useful for deciphering other, as yet unresolved, writing systems [6] (fig. 4).

The earliest definitions of Rebus, or at least the ones most similar to the one we know today –such as the one by Ephraim Chambers in his 1728 [7] Universal Dictionary– refer not only to an unreliable French origin, but also to the purely playful aspect of combining images and characters to make up riddles. In fact, puzzles composed by authoritative protagonists of human history –from Leonardo da Vinci (fig. 5) to Sigmund Freud– or by today’s ‘connoisseurs’ of the field are quite well-known. However, the definition of a mere ‘enimmystic game’ [Santi 1949, p. 950] is now necessarily unsatisfactory. In fact, since the very composition of the rebus image is susceptible to a process of cultural mediation, geo-contextualised on the basis of the evolution of the language itself, it could be defined, rather than a purely recreational expedient, as a true heuristic device, linked to the rules of sign interpretation. This aspect, extensively investigated by linguistics and semiotics studies but hardly at all by representation scholars, appears to be all too closely related to the very nature of the human mind. Roger Sperry’s studies [Sperry 1968, pp. 273-289] on the functions of the hemispheres of the human brain have long demonstrated the coexistence of two modes of thought: one verbal, analytical and consequential for the left hemisphere; the other visual, perceptual and global, for the right. The same coexistence



Fig. 3 Morpheme 皮 *hi*, 'skin' is used in several kanji to indicate similar pronunciations which, however, have different meanings: 披 *hi*, 'exposed', 披露, *hirou*; 被 *hi*, 'damage', 'wound' as in 被害 *higai*; 疲 *hi*, 'tiredness' as in 疲勞, *hirou* [Shogakukan 2023].

can be related to the space of the rebus frame, where representations of objects, events and letters are conveyed, as if, quoting De Rubertis' [8], "drawing and writing not only conjugate, but even summarise both in the word: they serve the word, because they animate it, and the word, a synthesis of drawing and writing, is eloquence, but above all the idea and voice of thought" [Belardi, Menchetelli 2005, p. 41].

Observing closely: the role of the solver

In 1922, Bronislaw Malinowski (1884-1942) on his return from the Trobriand Islands published *Argonauts of the Western Pacific*, in which he established the rules of modern ethno-

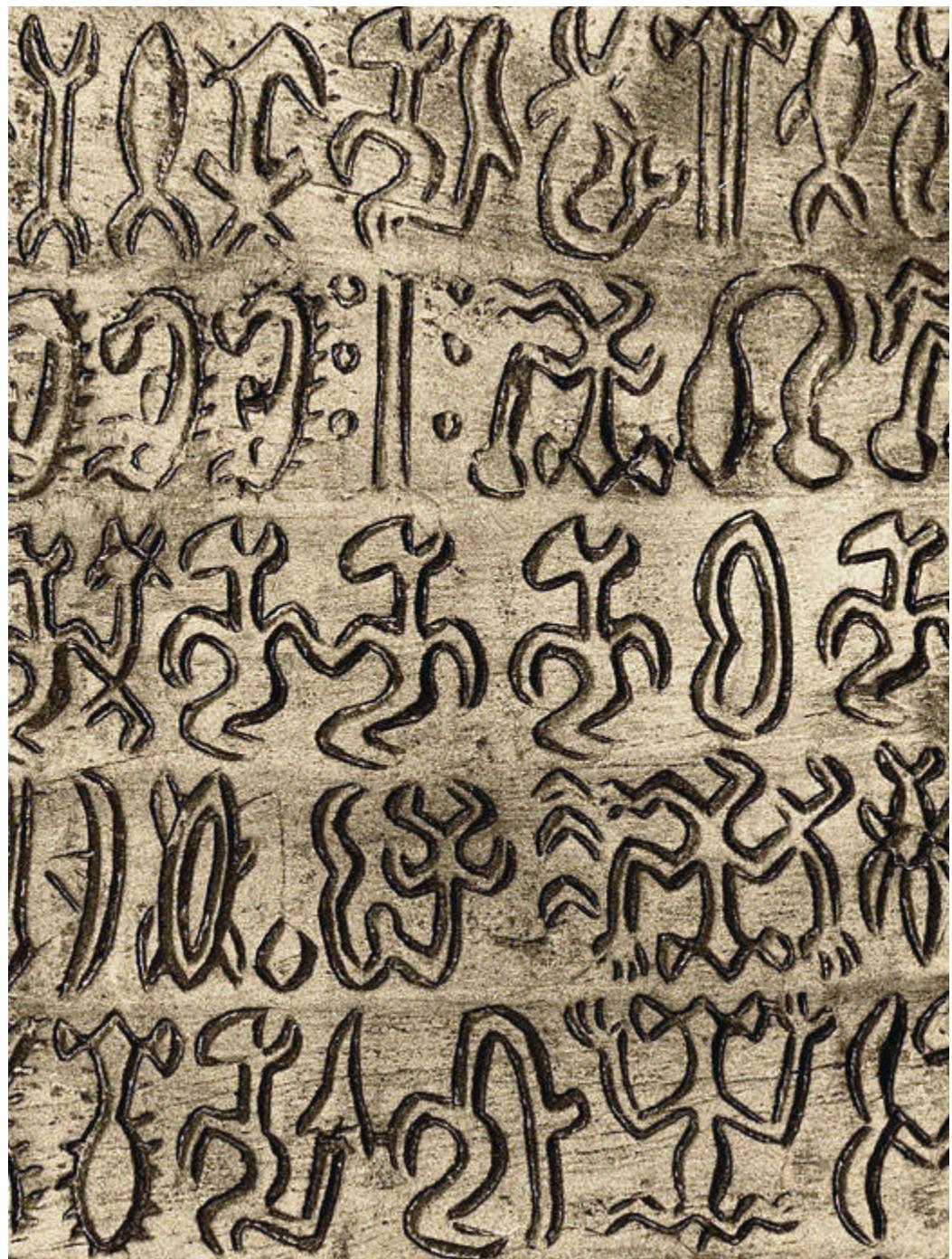


Fig. 4 Tablet with inscriptions in 'royororo' (in rapanui: Kōhau rojororo) is a system of glyphs discovered on Easter Island in the 19th century, a form of writing not yet fully deciphered [Kieviet 2017].

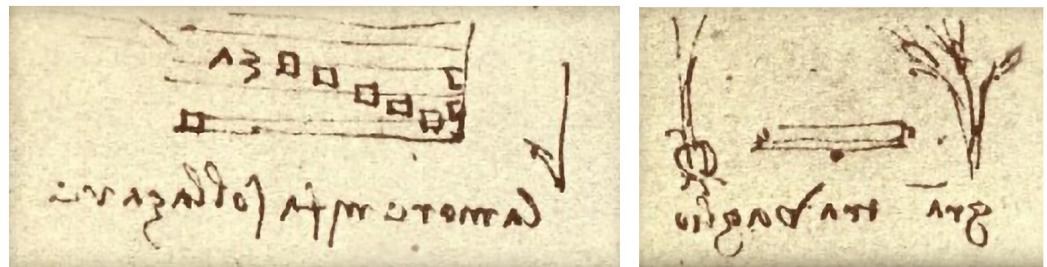


Fig. 5 Leonardo da Vinci, (from left), *L'amore mi fa sollazzare* and *Gran Travaglio*. Extract from sheets with rebus, Royal Library, Windsor c. 1487-1490.

graphic research. These presuppose that the researcher, who is determined to study and get to know a community or some of its aspects or internal practices, be they economic, parental structure, medical or artistic arrangements, travels to the place he intends to study, stays in the field for a long period, learns the language spoken in the community among which he lives and observes the phenomena of this society in the presence.

Despite the fact that, as his writings show, Malinowski tends to treat the field and its protagonists as an object external to himself and to the research itself and consequently making participation 'the most ambiguous concept of his method' [Marano 2015, p. 88], in a certain sense keeping observation constantly separated from inference [Pavanello 2010], the assumption that the researcher is an active and present part of the field and the relationship remains central.

To observe and participate, in the method inaugurated by Malinowski, become absolute and characteristic paradigms of anthropological practice and ethnographic research, and, although in his celebrated monograph this expression never appears, this union takes the name of 'participant observation'.

Perhaps with some epistemological constraints and forcing some interpretative interlocking, all this recalls, from some imaginative perspectives, the rebus, at least for the two aspects that made Bronislaw Malinowski one of the fathers of anthropology.

Malinowski undoubtedly has the merit of having done field research the basic and defining method of ethnographic practice, but he was certainly not the only one, nor even the first, to work in this direction. Despite this, only Malinowski is officially recognised as the pioneer of modern field research and the only one credited with having developed and applying the first and fundamental technique of anthropological research. This is because Malinowski's investigation and presence in the field, even when the physical detachment between researcher and indigenous person appeared to have been reduced to zero by coexistence in the field, was aimed not only at a simple description of the community and society being investigated, but was above all aimed at verifying the functionalist theory, which considers culture as a complex of living organisms and interrelated elements, each of which has a specific function [Scarduelli 2019].

In this respect, the rebus parallels the Polish anthropologist. In the rebus, the objects, subjects, actions and letters represented are, as in Malinowski's (and Alfred Reginald Radcliffe-Brown's) functionalist theory, integrated and interacting in the overall scheme of the box and work reciprocally for the reproduction and maintenance of the internal balance of the scheme and consequently its 'functioning'.

In the rebus, each object or subject present has cognitive value and is functional for the interpretation of the scene and the resolution of the enigma, which would otherwise distort the sense of the overall representation and the purpose of its own production of meaning. The other central and common aspect of the ethnographic practice pursued by Malinowski and the work of the rebus solver is participant observation. Anthropology in fact claims to 'observe' closely by 'participating' physically or at least culturally in what goes on around.

"It is one that calls upon the novice anthropologist to attend: to attend to what others are doing or saying and to what is going on around and about; to follow along where others go and to do their bidding, whatever this might entail and wherever it might take you. This can be unnerving, and entail considerable existential risk. It is like pushing the boat out into an as



Fig. 6 Bronislaw Malinowski during his stay on the Trobriand Islands in Melanesia. Photo di Mary Evans / Explorer.

yet unformed world – a world in which things are not ready-made but always incipient, on the cusp of continual emergence. Commanded not by the given but by what is on the way to being given, one must be prepared to wait [...]. Indeed, waiting upon things is precisely what it means to attend to them” [Ingold 2014, p. 389].

This way of striding over the field of interpreting the observed reality is what the rebus requires of the solver who lingers over the field of the vignette, observes and takes part in what is happening in the rebus box and tries to interpret it.

Malinowski synthesises and uses this approach to the field with the aim of “grasping the native’s point of view, his relationship to life, of realising his view of his world” [1922: 19]. Malinowski, suggests Cecilia Pennacini [2004], uses the ‘visual’ metaphor in reference to what she calls the imponderabilia of actual life, those imponderable features of everyday life and experience, which such as escape analysis and reflection, but can more easily be rendered in the form of description, ‘literary image’ or graphic reproduction.

It is in this way that the image becomes central. The rebus fuses text and image, it shares the idea that visual representation, like words, written text and narrative form, is capable of rendering what is represented and reproduced. Just as visual anthropology works with the eye, and to the eye returns what it produces, it is still the eye that constructs and acquires for the most part the ethnographic reality observed:

“In spite of a reiterated contemporary distrust of visualism [...] and a certain serpentine iconophobia (which is associated with a tenacious graphophilia), the gaze has traditionally been, in the classical era, the pivotal instrument of construction of ethnographic and anthropological knowledge; and the gaze remains, in my opinion, the pivotal instrument of construction of ethnographic and anthropological knowledge even today, in the postmodern era” [Faeta 2011, p. 31]. It is anthropology first, writes Jay Ruby as early as 1975, that does not consider visual ethnography sufficiently descriptive, it is anthropologists who consider ethnography not scientific, exhaustive and complete enough, in contrast to written ethnography. This prejudiced attitude towards visual productions has consequently relegated ethnography by images to the margins of anthropological study and led to visual devices –photography, movie, drawing– being considered a way of articulating or implementing field research and the concepts developed in ethnographic research. Thus for many, images need the word and written text to further the understanding of the field and the viewpoint of the observer [Meloni 2023], even simply in order to avoid misunderstandings and misleading misinterpretations of their message [Bourgois, Schonberg 2011], even when text and images “are co-equal, mutually independent, and fully collaborative” [Agee, Evans 1994, p. 23].

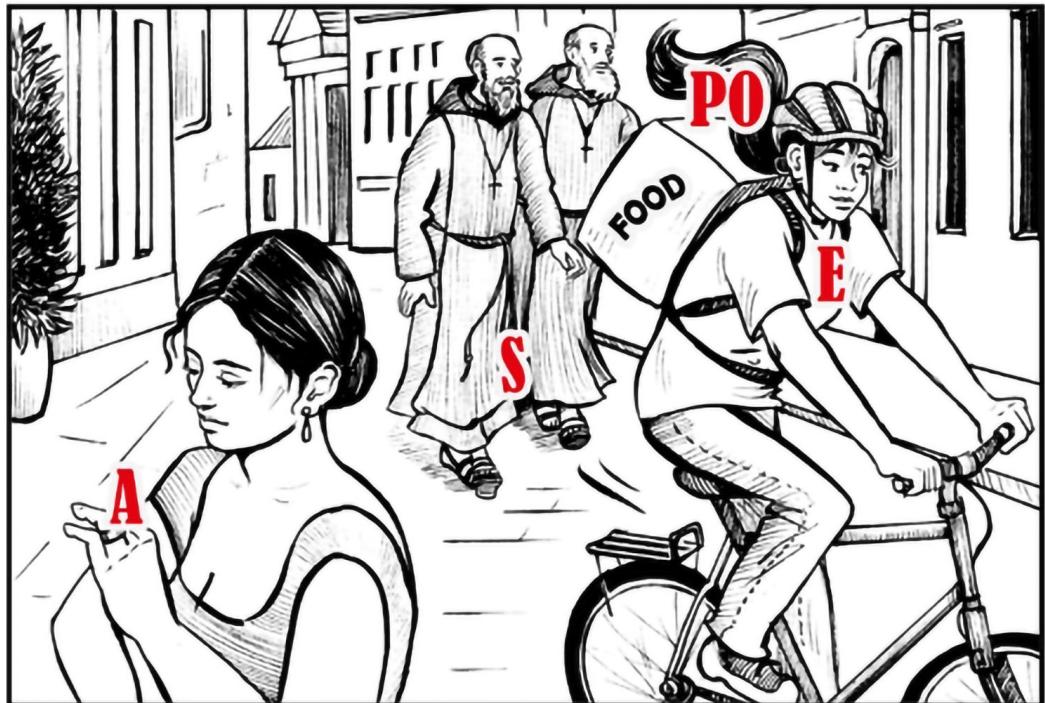


Fig. 7 Pietro Ichino, (4 5 4 2 6) Aver assai poco da ridere. In *Foglio*, 20 September 2021.

This is why visual ethnography, which as Margaret Mead [1980] puts it has to juggle and scramble to make room for itself in a world of words, seems to find itself in the few images of those rebuses crushed by the huge prairies of words to be entered, by the expanses of definition written in the most popular puzzle magazines.

Conclusion: Beyond the game

The more recent focus also on images as a further element of enquiry and ethnographic research is in social studies a consequence of what William John Thomas Mitchell calls the Pictorial Turn [2017], the visual turn that has made every image fundamental and necessary in our overall everyday experience and knowledge. The *pictorial turn* recognises to images the same communicative value and interpretation of reality that until now had found expression exclusively in speech or written text, and corresponds, on the contrary, with a culture totally dominated by images, on a large scale and with every technical means of production and distribution.

In this new iconic welter, Jay Ruby [Ruby 2005] sees visual ethnography as an instrument capable of producing knowledge, endowed with the same potential as scientific production in textual form, which is why images, regardless of other forms of writing that support or complement it, must likewise be considered as pure and capable ethnography, provided that, echoing James Clifford [Clifford 1988] they give form to ethnographically dense representations, as many of Pietro Ichino's or Luigi Marinelli's vignettes seem to be, in which individual and collective practices materialise in the small frame.

The rebus therefore assumes, in the same way as ethnography: research, expectation, observation, participation, representation and interpretation, and in its execution, it implies that those practices are either immediately comprehensible or when they are not they are capable of being ethnographed, studied, to be understood and interpreted.

In its resolution interact, actors and letters, objects and setting, the characters find meaning in their relationship, the actions in their actual unfolding and non-unfolding, the narrative

structure in the scenic distribution of the elements present, the few printed letters in becoming names, appellations and subjects, the setting in accommodating the performance. In the rebus, therefore, two different but, at the same time, interdependent 'sign' systems seem to coexist: graphemes of verbal language and object-subjects of visual representation. What has been said above would lead one to think that this dichotomy –of characters and images that, in any case, identifies the structure– is only superficial. The strength of rebuses lies in their nature as complex communicative devices filtered by interpretation, which in turn is inevitably related to a process of cultural mediation. They are able to simultaneously

Anno I - N. 1 Conto Corrente Postale Milano, 23 Gennaio 1932 - X

LA SETTIMANA ENIGMISTICA M 1

UN NUMERO **C. 50**

Arretrato il doppio

PERIODICO DI GIOCHI - ENIGMI - PAROLE CROCIATE - SCACCHI - DAMA - BRIDGE - SCARADE ecc.

ESCE IL SABATO - Direzione e Amministrazione: Milano (132) - Via Enrico Nœ, 43

1. PAROLE CROCIATE

Avvertenza. — Sia orizzontalmente che verticalmente le parole hanno inizio dalla casella nella quale è posto il numero di riferimento.

Nelle spiegazioni la cifra tra parentesi indica il numero delle lettere che formano la parola da ricercare e di conseguenza il numero delle caselle da riempire a partire, come detto, dalla casella numerata.

Spiegazioni: Orizzontali. — 1. (4) Eroiche in guerra, nefande in pace. 4. (4) Dipartim. e fiume della Francia. 5. (3) La metà di Nicola. 6. (3) Infimo. 7. (3) Dipartim. e fiume della Francia. 8. (4) Lettera greca. 12. (5) Boccetta. 13. (8) rapinatori. 14. (2) La pancia del boia. 16. (3) Davanti al giudice. 18. (3) il quindici di marzo degli antichi romani. 21. (3) ardisco. 23. (4) È cieco e non conosce misura. 24. (13) Ignaro. 27. (24) lieto. 28. (5) Gambo. 29. (4) il vero amico. 31. (2) cam-

mino. 33. (5) l'altra metà. 36. (4) grande apocato. 38. (2) confidenziale. 39. (4) il fiume azzurro. 40. (6) Le basi in chimica. 42. (5) Tra il sonno e la veglia. 43. (10) riconfermare in carica. 44. (6) Potente veleno se inoculato nel sangue, innocuo se ingerito.

Verticali. — 1. (5) Nome russo di donna. 2. (7) primo. 3. (14) senza patti o clausole. 8. (3) soffocante. 9. (4) tela. 10. (8) penoso; duro. 11. (3) dei pennuti. 13. (4) ladro. 15. (7) rimacinare. 17. (4) sottili. 19. (5) sensazione. 20. (3) andare. 22. (2) Ravenna. 23. (6) inferno. 25. (7) Buon vetro apocato. 26. (2) congiunz. latina. 27. (6) persistere. 30. (5) sempre. 31. (5) (Dal Das Rätsel - Vienna)

Vedere nell'interno i grandi concorsi a premio

Fig. 8 Cover of the first issue of *La Settimana Enigmistica* published on 23 January 1932.

63144.

REBUS (6, 1, 6, 5, 7)

(L. Marinelli)



Fig. 9 Luigi Marinelli. (6 1 6 5 7), Volume d'affari assai modesto. In *La Settimana Enigmistica*, September 1996.

stimulate the spheres of visual perception and spoken language and, consequently, can be used as a reference in various fields of research.

This is why Umberto Eco, between the pages of *Kant e l'ornitorinco* [Eco 1997, pp.346-348], while outlining and defining icons and hypocoinism, does not merely find the solution to Luigi Marinelli's rebus, (fig. 9) but 'ethnographies' and investigates with a 'restless gaze' [Palumbo 2021] the whole field of research in which the scene takes place, analyses each subject and element, outlines parental structures, studies emotions, body techniques, observes the manifestation of material culture examines the symbolic and economic code of exchange and work.

In the limited rectangle of the cartoon, nothing appears to be an end in itself since everything is functional to that micro-world, to the small community that the solver tries to investigate, interpret and return in the final solution.

Here all the value of the rebus unfolds, the power of images [Freedberg 1989] of the cartoon, that is to say, its communicative capacity that bypasses the word and in which, on the contrary, a few letters help a drawing that alone could already tell the part of the world it contains.

Acknowledgements

Although the text and reflections were discussed and shared between the two authors, the paragraph "Introduction: A prism of meanings" is attributed to Felice Romano, while the paragraph titled "Observing closely: the role of the solver" is attributed to Ferdinando Amato. The concluding paragraph is the result of shared reflections.

Notes

- [1] Umberto Eco uses the expression "medietà aristotelica" [Eco 1963, p.19].
- [2] For further reading [Grasso 2004].
- [3] We are, of course, talking about the famous *La Settimana Enigmistica*, which boasts some 5000 issues to its credit.
- [4] In the sense of 'evidence in absentia as a copy originally made in praesentia' [Ugo 1994, p.13].
- [5] 漢字, kanji, 'han characters', or synographs) are characters of Chinese origin, monosyllabic words - used in Japanese writing in conjunction with the hiragana and katakana syllabaries - the most vulgar of which date back to the 14th-11th segle BC and propagated from China throughout the cultural area encompassing Japan, Korea and Vietnam. See [Shogakukan 2023].
- [6] Reference is made to linguistic studies that see them as crucial in the development of ancient scripts devised in Mesopotamia, China, Mesoamerica and Egypt, as well as in attempts to decrypt other as yet unresolved iconic systems such as the Rongorongo of Easter Island. Cfr. [Valério, Ferrara 2020].
- [7] 'An enigmatic representation of some name, etc., using a figure or painting instead of a word or part of a word' [Chambres 1748-49].
- [8] On that occasion as 'conductor and provocateur' [Belardi, Menchetelli 2005].

Reference List

- Agee, J., Evans, W. (1994). *Sia lode ora a uomini di fama*. Milano: Il Saggiatore [Prima ed. *Let Us Now Praise Famous Men: Three Tenant Families*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt 1941].
- Belardi, P., Menchetelli, V. (a cura di). (2005). *DUETTO. Disegnare per dire. Scrivere per dire*. Perugia: Univercity 2005.
- Bocchi, G. Ceruti, M. (a cura di). (2002). *Origini della scrittura: genealogie di un'invenzione*. Milano: Mondadori Editore.
- Bourgois, P., Schonberg, J. (2011). *Reietti e Fuorilegge. Antropologia della violenza nella metropoli americana*, Roma: DeriveApprodi [ed. orig. 2009].
- Chambres, E. (1748-1749). *Dizionario Universale delle arti e delle scienze*. Genova: presso Felice Repetto.
- Clifford, J. (1988). *The Predicament of Culture Twentieth-Century Ethnography*, Cambridge: Harvard University Press.
- Eco, U. (1963). Fenomenologia di Mike Bongiorno. In *Dario Minimo*, pp. 18-22 Milano: Mondadori Editore.
- Eco, U. (2013). *Mnemotecniche e rebus*. Rimini: Guaraldi.
- Eco, U. (1997). *Kant e l'ornitorinco*. Milano: Bompiani.
- Faeta, F. (2011). *Le ragioni dello sguardo. Pratiche dell'osservazione, della rappresentazione e della memoria*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Freedberg, D. (1989). *The power of images: Studies in the history and theory of response*. Chicago: University of Chicago Press.
- Grasso, A. (2004). *Storia della televisione italiana*. Milano: Garzanti Editore
- Ingold, T. (2014). That's enough about ethnography! In *Hau: Journal of Ethnographic Theory* 4 (1), pp. 383-395.
- Kieviet, P. (2017). *A grammar of Rapa Nui*. Berlin: Language Science Press.
- Malinowski, B. (1922). *Argonauts of the western Pacific: an account of native enterprise and adventure in the archipelagoes of Melanesian New Guinea*. London: New York, G. Routledge & Sons.
- Marano, F. (2007). *Camera etnografica. Storie e teorie di antropologia visuale*, Milano: Franco Angeli.
- Mead, M. (1980). L'antropologia visiva in una disciplina di parole. In *La Ricerca Folklorica*, No. 2, *Antropologia visiva. La fotografia*, pp. 95-98.
- Meloni, P. (2023). *Nostalgia Rurale. Antropologia visiva di un immaginario contemporaneo*. Roma: Meltemi.
- Mitchell, W.J.T. (2017). *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*. Milano: Cortina Raffaello [Prima ed. *The Pictorial Turn*. In *Artforum*, Vol. 30, No. 7, pp. 89-94, 1992].
- Palumbo, B. (2021). *Lo sguardo inquieto. Etnografia tra scienza e narrazione*. Bologna: Marietti.
- Pavanello, M. (2010). *Fare antropologia. Metodi per la ricerca etnografica*. Bologna: Zanichelli.
- Pennacini, C. (2003). Voce *Antropologia visiva*. In *Enciclopedia del cinema*. Roma: Treccani.
- Ruby, J. (1975). Is an ethnographic film a filmic ethnography?. In *Studies in The Anthropology of Visual Communication*, 2(2), pp. 104-111.
- Ruby, J. (2005). The last 20 years of visual anthropology – a critical review. In *Visual Studies*, 20(2), pp. 159-170.

- Santi, A. (1949). voce Rebus. In *Enciclopedia Italiana Treccani*, vol XXVIII, pp. 950-951. Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana.
- Scarduelli, P. (2019). La storia tormentata del dato etnografico. Qualche riflessione sulla sua problematicità. In *Antropologia*, Volume 6 – Numero 1 n.s., pp. 237-252.
- Shogakukan (2023). *Dizionario Shogakukan giapponese-italiano* 2a edizione, <https://kotobank.jp/jaitword/%E6%B-C%A2%E5%AD%97>.
- Sperry, W. R. (1968). Hemisphere Disconnection and Unity in Conscious Awareness, in *American Psychologist*, 23, pp. 723-733.
- Ugo, V. (1994), *Fondamenti della rappresentazione architettonica*. Bologna: Esculapio.
- Valério, M., Ferrara, S. (2020). Rebus and acrophony in invented writing. In *Writing Systems Research*, vol. 11, pp. 66-93. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17586801.2020.1724239>.
- Whorf, B.L. (1977). *Linguaggio, pensiero e realtà*. Torino: Bollati Boringhieri.

Authors

Felice Romano, University of Catania, felice.romano@unict.it
 Ferdinando Amato, University of Perugia, ferdinando.amato@dottorandi.unipg.it

To cite this chapter: Felice Romano, Ferdinando Amato (2025). The Heuristic Power of the Rebus. Drawing as an Anthropological Lens. In L. Carlevaris et al. (Eds.). *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 1817-1840. DOI: 10.3280/oa-1430-c850.