

## L'ambigramma: un gioco con qualcosa di più

di Nivio Fortini

Era il 1988, mi aveva colpito il titolo del libro: ambigrammi ricordava troppo da vicino gli anagrammi e la curiosità mi fece acquistare il libro. Non avevo ancora letto niente di Douglas R. Hofstadter, anche se sapevo che era uno scienziato cognitivo, figlio di un premio Nobel, e che all'epoca si occupava prevalentemente di intelligenza artificiale.

Con il libro in mano notai anche il sottotitolo, suonava bene: un microcosmo ideale per lo studio della creatività. Già, la creatività, che bella parola: occupandomi di enigmistica credo di farne uso spesso, anche se a Giampaolo Dossena, ricordo ne parliamo, il termine non piaceva applicato alle cose umane, la creazione essendo esclusiva di un qualche dio.

La curiosità, naturalmente, venne soddisfatta, anche se gli ambigrammi non hanno nulla a che vedere con l'enigmistica<sup>1</sup>, come vedremo.

Hofstadter definisce l'ambigramma un gioco di parole visivo di tipo speciale. Limitandoci al caso più comune, si tratta di un nome le cui lettere sono manipolate graficamente in modo tale che ruotando il foglio di 180° si possa leggere ancora lo stesso nome (omogramma) o un nome diverso (eterogramma).

Ma come si ottiene questo risultato? Qui entra in gioco la nostra creatività: si tratta di forzare e "piegare" le lettere (singole o a gruppi) per rappresentare nella seconda lettura altre lettere (o gruppi): in pratica le lettere che, naturalmente, svolgono una funzione univoca, con accorgimenti grafici finiscono per rappresentare anche altro. Ora qui non ci interessa tutta l'elaborazione di Hofstadter sui meccanismi cognitivi della creatività<sup>2</sup>, quanto il fatto che questo gioco mette a dura prova le nostre capacità e costituisce quasi sempre una sfida.

.....

<sup>1</sup> l'unica lontana somiglianza è con il palindromo, anche se l'ambigramma è cosa diversissima.

<sup>2</sup> gli interessati potranno ricorrere al libro edito nel 1987 da Hopefulmonster di Firenze.

Come si vedrà dagli esempi a corredo di questo articolo, il gioco riesce molto bene con i nomi di persona: più c'è un interesse forte verso quella persona (parentela, amore, amicizia, ecc.), più il gioco dà risultati sorprendenti.

Quando il sito della mia Associazione<sup>3</sup> si è strutturato nella configurazione attuale, abbiamo aperto una gara tra i nostri amici e visitatori e ci sono arrivati molti ambigrammi che abbiamo inserito in un'apposita sezione da cui abbiamo estratto le immagini qui proposte.

Più di tante parole gli esempi illustreranno perfettamente il gioco (ma ricordatevi di ruotare la pagina...). Quello che più mi aveva colpito all'inizio di questa avventura e quello che ancor oggi mi sembra importante è di sfruttare la capacità di guardare ad una cosa e vederne altre, la curiosità, la voglia di misurarsi in una sfida e tentare di vincerla, non arrendersi, tentare e ritentare.

## ESEMPI DI AMBIGRAMMI



ELISA SIMMETRIA CENTRALE

*Fig.1 Nivio Fortini*

<sup>3</sup> Associazione Ottetto - [www.parole.tv](http://www.parole.tv)



FEDERICA  
SIMMETRIA CENTRALE

*Fig.2 Dimpo*



SANDRO SIMMETRIA CENTRALE

*Fig.3 Sandro Scarano*



SILVIA  
SIMMETRIA CENTRALE

*Fig.4 Diego Cuoghi*



SILVIA SIMMETRIA SPECULARE

*Fig.5 Dimpo*



*Fig.6 Nivio Fortini*

Ecco, forse Hofstadter manda anche questo messaggio: che i meccanismi della creatività (o se volete della fantasia) vanno sperimentati ed esercitati, soprattutto – aggiungo io – oggi che la tendenza al grigiore, all'omologazione e all'appiattimento è molto forte, mentre dentro ciascuno di noi c'è sicuramente una miniera di risorse preziose che bisogna sforzarsi di portare alla luce ogni giorno, tutti i giorni.