



arte e immagine

Carlo Baruffi



5

Gira, tira e molla

Quando un gioco si sviluppa in poche e semplici azioni ha una efficacia comunicativa di immediata visibilità. Quello che

proponiamo rappresenta la naturale evoluzione del noto disco di Newton, perché mostra effetti visivi e giochi cromatici su

due lati anziché su uno solo. Richiede però impegno perché bisogna avere una certa dimestichezza con la corda.

Spunti di lavoro

Occorrente

Cartoncino bianco, carta, matite colorate e pennarelli, compasso o bicchieri di plastica, forbici, corda sottile o spago lungo circa 1 metro

Procedimento

Disegniamo su due pezzi di carta o cartoncino delle forme come nella figura A e le coloriamo con un mirato gusto cromatico. Consigliamo di usare i colori scuri per le parti esterne e chiari al centro, poi ripassiamo i contorni con un pennarello nero a punta fine. Incolliamo i due cartoncini lasciando all'esterno le parti disegnate in modo che siano ben visibili e il disco risulta rigido. Al centro eseguiamo due fori alla stessa distanza dal centro dell'ordine di 2-3 millimetri. Infiliamo nei buchi le due estremità dello spago e uniamo i capi con un semplice nodo. Poi ci avviciniamo al momento più impegnativo: la rotazione. Non preoccupatevi se all'inizio non vedrete immediatamente l'effetto perché è tutto un gioco di equilibri e posizionamenti corretti. Collochiamo a metà della corda il disco e iniziamo la procedura per la rotazione tenendo la cordicella con l'indice e il pollice di entrambe

le mani. Attraverso una manualità fine cerchiamo di far ruotare il tutto mantenendo sempre al centro il disco. Trovata la rotazione cerchiamo di prolungarla per qualche secondo tirando la corda verso l'esterno e rilasciandola verso l'interno, poi allontaniamo le dita e prolunghiamo l'azione con il semplice allargamento e riavvicinamento delle mani come se suonassimo la fisarmonica. Se troveremo il ritmo giusto vedremo il disco ruotare e spostarsi lungo la corda con grande dinamismo e i disegni cromatici offriranno un meritato spettacolo visivo.

Variazioni creative

Per individuare delle varianti conviene agire sulla forma dei disegni e puntare a situazioni grafiche nuove e inedite. Per l'invenzione possiamo procedere creando, ad esempio, una semplice spirale a linee curve o anche a segmenti regolari. È consigliato, nella ricerca del disegno grafico, privilegiare i movimenti che partono dal centro e si propagano verso l'esterno o viceversa.



Disegni di Elisa Mantovani

