

Poi, “catene”, “kiwido”, chiamatele come vi pare – quella che segue è una guida base per principianti che vogliono immergersi nel mondo di questo dinamico strumento di giocoleria.

Per la costruzione delle catene rimando all’apposita sezione. In ogni caso mentre giocate fate in modo che il fulcro del movimento sia centrale alla mano, che la catena cioè (o il cordino) parta in una posizione che sia pressappoco tra l’anulare e il medio, o al limite tra il medio e l’indice. Ciò vi permetterà di avere più controllo sul movimento del vostro strumento.

Seconda cosa ancora più importante è ricordarvi SEMPRE che giocare con le catene vuol dire soprattutto movimento di polso! Il movimento delle braccia subentra solo quando strettamente necessario per portare le catene da una parte all’altra del vostro corpo, ma le catene devono sempre dipendere in primis dai vostri polsi! Vi accorgete di avere raggiunto un ottimo movimento di polso quando questi accompagnerà fedelmente la vostra catena in ogni direzione in cui voi volete che lei vada, come se la catena fosse un prolungamento fisico (e mentale) del vostro polso.

Nelle figure che seguono il colore rosso fa sempre riferimento alla catena sinistra, il blu alla destra; le linee tratteggiate corrispondono a traiettorie in secondo piano rispetto al soggetto.

E ora... la figura base più importante!



La traiettoria ad “otto”, o per meglio dire ad “infinito”!!

Iniziate con una sola catena, provate poi con l’altra. Noterete che ogni catena disegnerà grossomodo due cerchi (nella fig.4 il Cerchio A e il Cerchio B). Tali cerchi dovranno essere il più possibile paralleli tra loro e a loro volta paralleli al piano sagittale del corpo (anche se dalla figura non sembra molto).

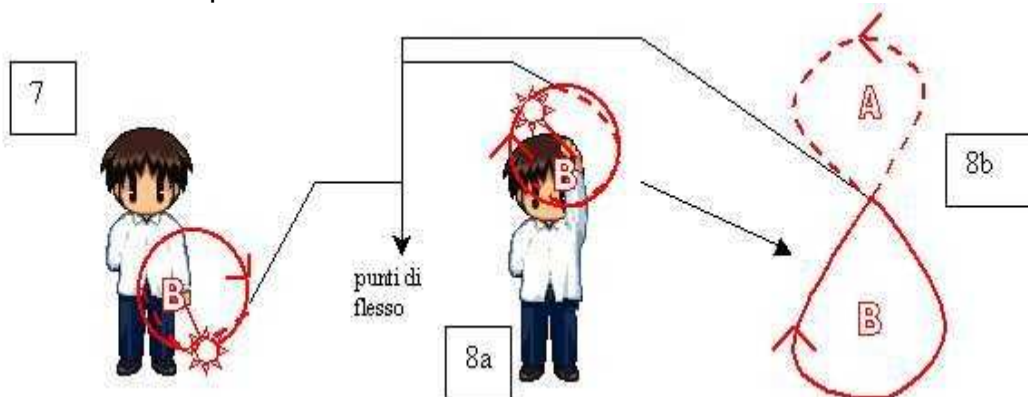
E con due catene? Anche in tal caso potremmo giocare sia in modalità sincrona, creando un trick molto simile al movimento d’incrocio del salto della corda (5); sia in modalità sfasata, creando una sorta di onda dove le due catene si inseguono l’un l’altra. Qual è in tal caso quella che conduce? Può essere sia la sinistra che la destra, nella figura qui sotto conduce la sinistra (6).



Nel trick sincrono (5) nel momento in cui le due catene si incontrano una delle due braccia per forza di cose sormonta l’altro, cosicché una delle due catene passa lievemente sopra l’altra e le due non si scontrano. Non abbiate paura ad incrociare ben bene le braccia! Il trick sfasato (6) è un pochino più difficile. Nel caso sia la catena sinistra a condurre, le braccia si incroceranno verso il lato destro del corpo (nel Cerchio “B”; braccio sinistro sopra il destro). Nel caso sia la catena destra a condurre le braccia si incroceranno verso il lato sinistro (nel Cerchio “A”; braccio destro sopra il sinistro).

Per fare un’onda più complessa ogni catena dovrà eseguire due giri sul lato opposto del corpo e uno sul proprio lato. Ne risulterà che le braccia si incroceranno sia a sinistra che a destra: nel Cerchio “A” il braccio destro eseguirà prima un giro sopra e poi un giro sotto il braccio sinistro, a quel punto il braccio sinistro starà già iniziando a fare un giro sopra il braccio destro muovendosi verso il Cerchio “B”, seguito da un giro sotto, e così via...

Ed ora gli ultimi trick base... prendiamo il nostro movimento ad infinito e "pieghiamolo" come più ci aggrada (...come più ci "gira"... hahaha! ha!... ehmm) !!
Ecco due esempi:



(No tranquilli, l'avambraccio non gli è stato amputato, è solo dietro la schiena)

Sia nella fig 7 che nella fig. 8a i cerchi A e B del nostro movimento ad infinito sono paralleli al piano frontale del corpo, ma mentre il Cerchio A è davanti al giocoliere, il Cerchio B è dietro. Nella fig.7 la mano rimane sempre sul fianco per tutta la durata del movimento, mentre nella fig.8a rimane sempre sopra la testa. Per iniziare entrambe i movimenti (7) e (8a) con la catena sinistra partendo dalla fig.1 (o dalla 2), bisogna iniziare un movimento ad otto come nella fig.4 cercando però di tenere il Cerchio B più frontale al corpo possibile e poi spedire il Cerchio A dietro al corpo a partire dal punto di flesso (vedi figure); da qui in avanti continuare a tenere la mano come indicato qualche riga fa. Per la catena destra come sopra ma invertendo "Cerchio A" con "Cerchio B".

Notare che nella fig. 8a il movimento ad infinito diviene un movimento ad otto propriamente detto (vd fig.8b) dove il Cerchio B, come detto, è frontale al corpo, e il Cerchio A è fatto "cadere" dietro la testa a partire dal punto di flesso (se mentre provate avete dei dubbi pensate anche alla traiettoria indicata dalle frecce in fig. 8b). Una variazione della (8a) è tenere il Cerchio A sopra la testa (parallelo al piano trasversale del corpo) e il Cerchio B parallelo il più possibile al Cerchio A (in modo che vi vada "un po' in pancia").

Inutile dire che utilizzando due catene si possono creare trick sia in modalità sincrona (che volendo potrebbero essere considerati evoluzioni della "Farfalla") sia trick in modalità sfasata (considera che nella fig.8a due catene sfasate si potrebbero inseguire in una maniera simile alla fig.6).

Ricordatevi che nel trick della fig. 8a fatto con due catene i polsi devono rimanere sopra la testa (ferme quelle braccine!) e vicini tra loro.

Ok, qui mi fermo, o quasi, considerato che Geppo mi ha caldamente intimato di non trasformare il suo sito in una "casadelpoi.it". Aggiungo però brevemente alcune considerazioni che vi aiuteranno ad andare avanti da soli.

Come abbiamo visto un modo semplice per raddoppiare il proprio numero di trick è provare ad eseguirli sia in modalità parallela/sincrona, che in modalità sfasata. Ora per raddoppiare ulteriormente il numero di trick basterà provare a cambiare il senso delle catene, utilizzando quello opposto a quello rappresentato nella fig.1 e in tutte le fig. fino alla 6.

Per quanto riguarda i trick (7) e (8a) con due catene, potete inoltre provare a cambiare senso a solo una delle due catene o ad entrambe (ottenendo quindi 4 combinazioni di senso per trick)

Quello che vi consiglio è che ogni volta che trovate un nuovo metodo di utilizzare le catene, proviate sistematicamente ad adottarlo a tutti i trick che già conoscete. E non crediate che le catene siano un gioco limitato, poiché una volta imparati tutti i trick base potete sperimentare metodi per collegare tra loro i trick e/o creare delle vere e proprie sequenze ("routines"). E anche dopo aver compreso questo potete creare nuovi tricks aggiungendo giri, allargando le braccia, accorciando e allungando le catene mentre giocate, stoppando i movimenti, giocando dietro la schiena, giocando sotto le gambe, lanciando le catene, passandosele di mano, giocando con due (o addirittura tre!) catene per mano, giocando coi piedi, giocando coi denti, giocando in coppia... insomma, è una roba che non ha mai fine!! Ma non demordete, l'importante è fare un passo alla volta e bene, e più della pazienza è importante la passione!

I trick presenti in questa piccola guida possono essere adattati allo "swinging", quello per intendersi fatto con due clavette invece che con due catene.

Ricordatevi solo che i pomelli delle clavette vanno tenuti morbidamente tra il pollice e l'indice e non tra l'indice e il medio come si potrebbe essere più portati a fare. All'inizio vi parrà strano e scomodo, ma vi abituerete facilmente ed eviterete così di "smangiarvi" in mezzo alle dita.

Qui concludo.

Se volete sapere altro o avete domande sulle catene potete scrivere a:

lameks99@yahoo.it

baciozzi

AMe