

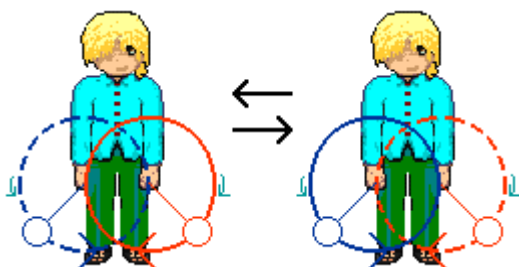
Ed eccoci finalmente al secondo appuntamento con questa piccola (per ora, poi chissà?) guida per swinging e catene. Prima di passare a trick completamente nuovi occorre però approfondire alcuni punti già trattati (vedrete poi che pian piano i nuovi giochi spunteranno fuori da soli).

E' bene inoltre dire che per imparare un nuovo trick all'inizio la cosa più importante è "ingranarne" il meccanismo (vuoi per ingegno, vuoi per fortuna), successivamente affinare i movimenti è questione quasi esclusivamente di pratica. Occhio però che fissare un trick non è solo questione di "meccanizzarlo", ma piuttosto di comprenderlo fino in fondo: capire in ogni momento cosa stanno facendo le nostre mani, le nostre braccia e le nostre catene. Se all'inizio questo può disorientare e mandare in palla, superata questa fase niente e nessuno (neanche il tempo) potrà più sottrarvi il vostro nuovo gioco.

Orunque, a 'sto giro approfondiremo un po' alcune varianti del trick che avete già visto in fig.7.

Subito sotto figura 7 veniva suggerita una modalità per iniziare il movimento. Secondo tali suggerimenti dovrebbe risultare il seguente trick:

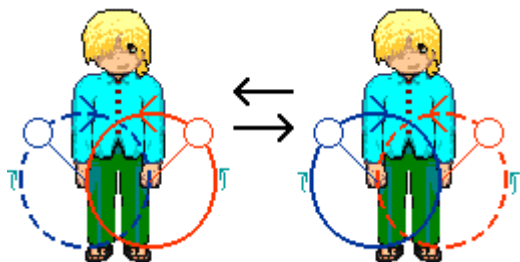
9



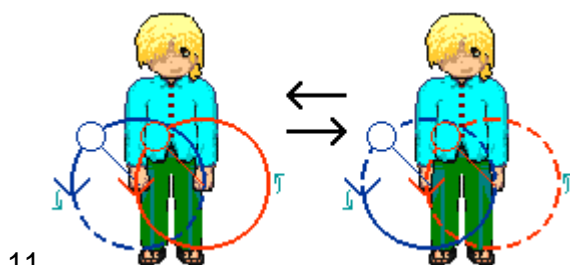
Ricordo che le linee tratteggiate sono da considerare traiettorie in secondo piano (la catena cioè passa dietro all'omino). Inoltre le piccole frecce verdognole indicano il punto di flesso, il punto cioè che permette di passare (compiendo una specie di movimento ad otto) dalla traiettoria frontale a quella dietro l'omino e viceversa (quindi in questo caso anche i punti che permettono di passare dalla figura a sinistra del disegno a quella destra e viceversa). Come potete notare il movimento raffigurato è in "parallel time". Si potrebbe eseguire anche in "split time" (ovvero quando un fuoco ad esempio è in alto, l'altro è in basso), ma visivamente non vi è poi molta differenza.

Ok. Come è stato detto in precedenza possiamo però anche cambiare il senso alle catene. Provando quindi a cambiare il senso ad entrambe ne esce:

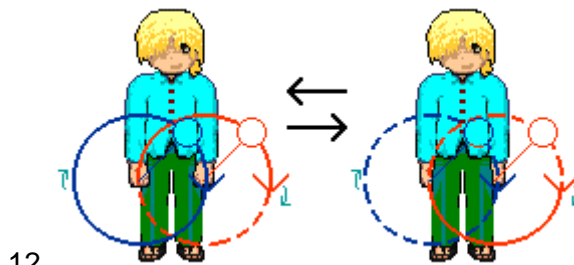
10



E ora se invece cambiamo il senso ad una sola delle due, a seconda di quale sceglieremo avremo le seguenti ultime due combinazioni (sempre in "parallel time"):



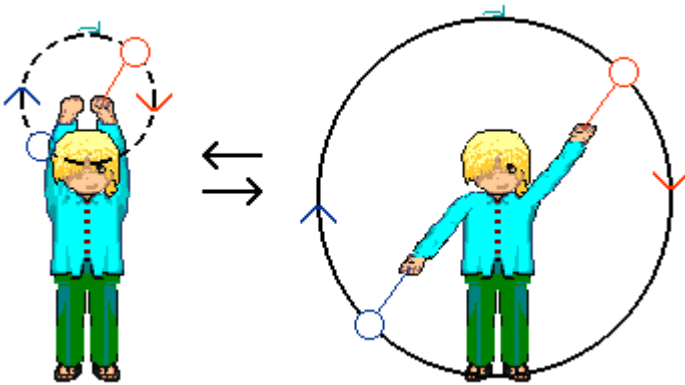
11



12

Come si può notare quando una catena è ad esempio davanti all'omino, lo è anche l'altra e allo stesso modo succede dietro. In realtà ciò avviene solo fino a quando i rispettivi punti di flesso

17

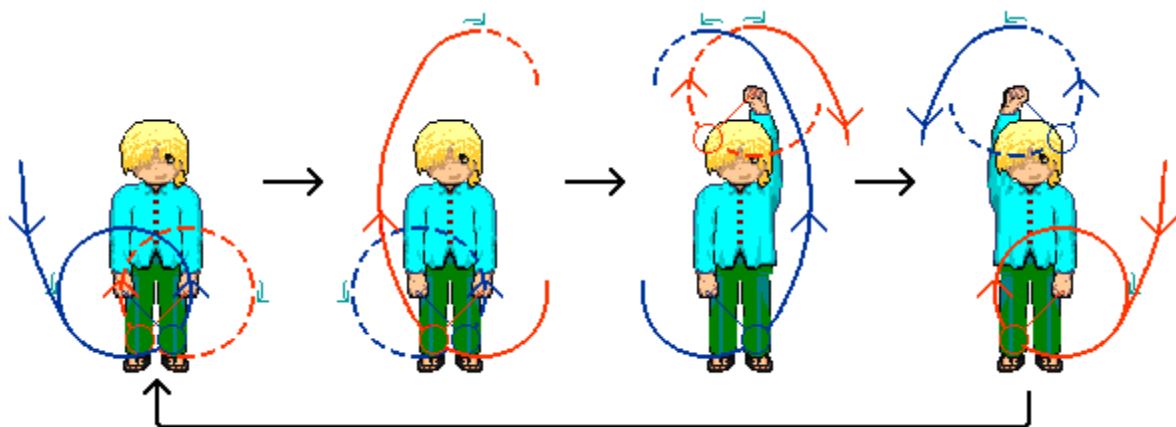


Stavolta le braccia fanno parte attiva, stando ben dritte e disegnando loro stesse il cerchio gigante frontale insieme alle catene. Ovviamente la stessa figura la si può compiere partendo dalla 15, laddove è la destra ad inseguire la sinistra nel senso opposto. Per eseguire questo gioco ovviamente la lunghezza della vostra catena deve far sì che il peso finale al massimo sfiori terra mentre giocate (un'alternativa è accorciarvi in mano la catena prima di eseguire questo gioco).

Come passare ad esempio dalla figura 9 alla 13? Mentre stiamo giocando la 9 sfrutteremo il movimento di una delle due catene (può essere sia la sinistra che la destra) appena passa da dietro al davanti. A questo punto il giro che dovremmo fare davanti lo "allunghiamo" verso l'alto e non appena la catena è bella verticale (col peso che punta quindi verso il cielo) la facciamo cadere dietro la testa (cambiando quindi il punto di flesso da quello laterale a quello superiore). A questo punto l'altra catena starà già iniziando a fare il suo bel giretto davanti alle nostre gambe. Ebbene: "allunghiamo" anche il suo giro verso l'alto e quando è al culmine la portiamo dietro come abbiamo fatto con la prima. A questo punto mentre questa starà facendo il suo giro dietro, la prima catena starà già iniziando il suo giro davanti alla testa... in poche parole saremo già passati alla figura 13! Ovviamente per passare al contrario dalla 13 alla 9 dovremo aspettare che una catena ci stia per passare davanti alla testa per allungare la traiettoria verso il basso seguita in seguito dall'altra catena e così via...

Cambiando velocemente dalla 9 alla 13 alla 9 e così via, possiamo anche creare la seguente combinazione (che forse renderà anche più chiara la spiegazione precedente):

(si parte giocando con la 9 e poi si procede quando ci si sente pronti)



18

Ovviamente il procedimento per passare dalla 10 alla 14 è molto simile.

La figura 18 si può adattare anche alla fusione tra la 12 e la 16 oppure alla fusione tra la 11 e la 15 laddove si giochi mantenendo sempre o lo "split" o il "parallel time". Se siete caparbi in realtà in tutti questi giochi potreste benissimo passare dallo "split" al "parallel" e/o viceversa mentre state giocando, l'importante è sapere a cosa volete giungere.

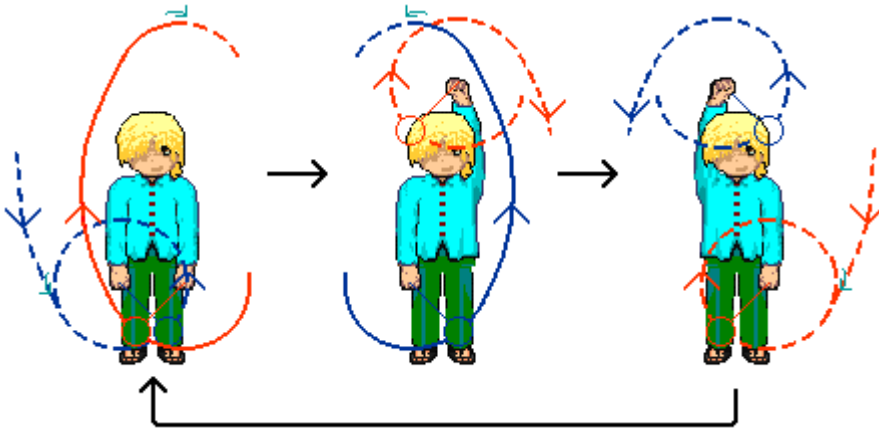
Per fare ordine ho utilizzato lo "split" finora nelle figure 2, 3, 6, 15, 16, 17; il "parallelo" nelle figure 1, (4), 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18. Ovviamente non vi sto a disegnare ogni volta ogni versione di ogni gioco se no 'sta guida inizia a diventare troppo lunga e noiosa.

Passiamo invece ad un'altra combinazione simile alla 18.

Nella 18 se ci fate caso ogni catena fa in "loop" una sequenza di 4 movimenti (un movimento davanti è alternato ad uno dietro) e la catena destra (col proprio verso) fa un attimo dopo la stessa cosa che ha fatto un attimo prima la catena sinistra (ma può anche essere il contrario).

Nella figura 19 che segue succede una cosa simile, ma con 3 movimenti invece che 4: viene saltato un passaggio davanti e rimangono i due dietro.

19



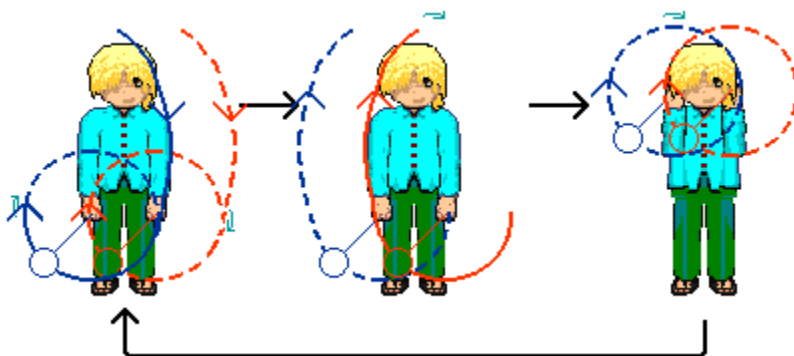
Anche in questo disegno ho adottato per le catene il verso delle figure 9 e 13. In questo caso per portare la catena da dietro la testa a dietro le gambe bisogna fare un giro allungato da dietro.

Se provassimo a fare questa figura adottando il verso delle figure 10 e 14 dovremmo fare prima il giro dietro le gambe e poi quello dietro la testa allungando verso l'alto invece che verso l'alto.

E se adottassimo il verso delle figure 11 & 15 oppure 12 & 16? In tali casi una catena si ritroverebbe a fare prima il giro dietro la testa e poi quello dietro le gambe, mentre l'altra farebbe prima il giro dietro le gambe e poi quello dietro la testa. Cosa salta fuori da una cosa del genere? A voi la scoperta...

Vi lascio invece con un'altra combinazione, un'evoluzione molto bella e suggestiva della figura 12 (partendo invece dalla 11 basta fare tutto nel verso opposto):

20



Nel terzo disegno le mani sono praticamente sulle spalle

Su questo genere di giochi vi sarebbe ancora un macello di robe da dire, ma per ora mi fermerò qui dando spazio nella terza parte di questa guida (quando mi deciderò a scriverla se mai la scriverò) ad un approfondimento ai primi movimenti necessari per muoversi nello spazio.

Sì, insomma
alla prossima

lameks99@yahoo.it

baciozzi
AMe