

MILLELIRE SPECIALE STAMPA ALTERNATIVA

Luciano Gherzi

BrandaMaglia

**da come si smonta una branda
a come si monta una maglia**
in pratica e nel corso della storia



Gheri, Luciano. *BrandaMaglia*

Millelire Stampa Alternativa, 2005

Dello stesso autore e col medesimo editore, nel 1998:

Davide Lazzaretti: la vera storia. ISBN 88-7226-499-9

(in Biblioteca Istituto Ernesto De Martino: IEDM-MISC.I.40-347a)

BrandaMaglia è iniziata a

TessereLiberi

www.hypertextile.net/tessereliberi

in

CPA FI-Sud

www.cpafigi.org



MILLELIRE STAMPA ALTERNATIVA

www.stampalternativa.it

Direzione editoriale: Marcello Baraghini

EDIZIONE SPECIALE

a cura di Eva Basile e Luciano Gheri

Stampato su carta ecologica

Graffiti - Roma, 4/2005



Origini dell'arte e sua diffusione

Firenze, inverno 2004. La capitale europea dell'arte o della moda è percorsa da un'arte o moda libertaria. Per il centro e periferie meno turistiche, ci si imbatte in persone di ogni sesso, con cappelli a calotta di maglia grossolana, che non rispettano alcuna cartella-colori della stagione-moda ufficiale. Sono tutti pezzi unici e fatti a mano. Sono capi realmente esclusivi: non si trovano in alcuna boutique, si possono solo fabbricare da sè. D'altra parte, sono capi inclusivi, realmente alla portata di tutti: si tratta dei cappelli a BrandaMaglia.

Il movimento pratico della BrandaMaglia nasce in zona occupata di ambiente autogestito, precisamente al CPA Firenze Sud e su iniziativa di Tessere Liberi. Qui; e ben presto anche altrove, chiunque può imparare o insegnare, in pochi minuti, la creazione di un cappello a calotta, grazie a un attrezzo rudimentale e a un gomitolo di fili disparati, recuperati gratis o quasi, soprattutto tra gli avanzi del distretto tessile. Questa origine aleatoria dei filati da originalità e varietà alle composizioni in BrandaMaglia. L'attrezzatura proviene dalle brande, abbandonate lungo le strade alla mercé della nettezza urbana. Si estrae dalla branda un

certo ferro, che si piega ad anello e si chiude col nastro isolante: ecco fatta la “corona”. Poi si involgono dei fili intorno alle sue “punte”, con un semplice gesto delle dita. Ne esce una maglia tubolare che diventa cappello in pochi minuti. La terrificante semplicità di questa “cappelleria proletaria”, ha consentito la sua diffusione pure nei Centri Diurni per Disabili e in Centri Accoglienza per Marginali, che ne hanno pure fatto qualche vendita. Quest’arte viene oggi sfruttata persino da certi anonimi artefici, asserviti all’impero della moda. Io sarei più o meno l’inventore.



Da assoluto incompetente in maglieria, sia di ferri sia uncinetto, sono arrivato alla BrandaMaglia a partire dalla tecnica infantile di fare la maglia sulle dita della mano, che mia figlia mi insegnò quando aveva cinque anni... e a partire dai ferri di branda, che avevo per le mani nella “creazione artistica” di un Brand-albero Natalizio. I rami di quest’Albero, poi corone per BrandaMaglia, erano tra i materiali avanzati da un telaio per tessere tappeti, costruito su un telaio di branda. Perciò ho riciclato, bi- e tri-riciclato: dal letto rottamato, dal telaio artigianale, dall’opera d’arte. Poi mi hanno raccontato che in Calabria, usavano una sorta di rastrello circolare per costruirci intorno dei panieri. Ho letto pure



che i principini inglesi costruivano maglie tubolari attorno a dei cerchi di legno armati di caviglie in ottone. Persino da grande, il Duca di Windsor amò pure dedicarsi all'uncinetto, arte virile della flotta britannica e di ogni maschia marineria. Infine ho scoperto un sito Internet (www.decoraccentsinc.com), che vende "telai circolari per maglia", di qualsiasi foggia o materiale... a parte la branda.

La branda in sé farà poca differenza però, funziona senza l'uncinetto che è invece, necessario in quei telai circolari. Nel telaio da branda, al posto dei pioli, trovi degli "occhi" dove ci infili il dito. ciò impone un gesto di mano assai più fine, rispetto ad impugnare l'uncinetto. Differenza abissale... soprattutto per chi (come me) dovrebbe addestrare le persone disabili, diversabili o diversamente abili (cambiando di nome, il prodotto non cambia). Questi soggetti sono poco addestrati a pinzare l'oggetto in punta di pollice e indice. Per chi acquisisca questa abilità (che non è per nulla innata per nessuno), non solo si prospetta l'inebriante autonomia di potersi allacciare le scarpe da sé. Insieme con la mano, gli si evolve anche la mente, perché semplicemente se ne offre l'occasione. Nel suo cervello si attiva una nuova sinapsi...

di questo passo, dove andrà a finire? Non credo troppo al progresso della specie ma, nei casi individuali, faccio un'eccezione. Per quanto riguarda la specie, la struttura universale della maglia risale all'anonima *Età della Fibra*, che l'archeologo non può identificare perché non dispone di reperti manufatti. Abbiamo discariche di selci scheggiate dall'*Homo Sapiens* ma non ci resta un filo di quell'*Homo Textilis* che lo ha preceduto. Eppure le sue tracce sarebbero evidenti nel codice psichico del nostro umano software, se mai qualche scienza volesse occuparsene. Nel frattempo, i popoli amazzonici (volgarmente definiti "primitivi") continuano a padroneggiare le più complesse figure del "ripigli-no": esercizio topologico di imbrigliare e tendere un filo tra varie dita e tra varie persone. Gli Amazzonici hanno pure grandi astuzie di maglia ed intreccio, nel costruirsi amache, reti e contenitori, dall'astuccio per il pene alla casa... ma siccome questi oggetti sono pratici, nessuno mai li ammette alle mostre d'Arte Tessile o Fiber Art, riservate soltanto agli artisti civili. Pazienza... Da parte mia (e d'altra parte, per quanto può valere), ho risposto con una BrandaMaglia, all'invito di espormi come artista, nella mostra museale e comunale di *Tramarte: Fiber Art e oltre*, Foggia, maggio-giugno 2005.



Fa' in questo modo, fa' in quello, non far cossì, fa' colà, or applica questo, or toglì quello: di sorte ch'al fine con allegrezza grande avrai ritrovato l'oro purissimo e probatissimo al fondo della vitrea cucurbita, rinsaldata con fango di sapienza...

Giordano Bruno



Raccolta delle Brande

Le brande abbandonate si incontrano per strada. L'esemplare ideale è quello a due piazze, che è piuttosto raro, ma si riciclano pure le brande più strette. La rete comunque, deve essere composta da serpentine piatte, che sono gli elementi da estrarre. Preferisci le brande dalle serpentine sinuose, rispetto a quelle più secche ma puoi pure aggraziare le curve con una pinza a pappagallo da idraulici. La raccolta deve essere immediata: chi temporeggia sarà preceduto...

Estrazione delle Serpentine

Puoi lavorare anche a mani nude ma è meglio se indossi dei guanti da lavoro. Fai attenzione perché stai liberando dei ferri in tensione: potrebbero scattare, addosso a te o nell'occhio di qualcuno. Allontana i bambini e i curiosi.

Poggia la branda di taglio, per la fiancata più lunga, rivolgendo verso te la faccia che nel letto stava sopra. Premi un piede sopra il centro della fiancata a terra. Impugna in alto le ultime curve della serpentina centrale. Tira verso l'alto, avvicinando la fiancata. Con la mano libera, sfilà dalla fiancata il gancio di attacco.

Sgancia tutta la fiancata, procedendo dal centro e spostando sempre il piede sotto il punto dove tiri. Capovolgi la branda e sgancia ugualmente l'altra fiancata.

Ora devi sganciare le molle ai capi della branda. Non affrontarle direttamente: quelle molle sono... delle dure. Poggia la branda in verticale, probabilmente contro il cassonetto, sempre volgendo verso di te la faccia che nel letto stava di sopra. Premi sempre con un piede il lato che sta in terra. Tira un estremo della serpentina centrale, torcendo verso l'alto e il centro della branda, finché non è saltato il primo gancio tra questa serpentina e quella superiore. Non preoccuparti di deformare il ferro della serpentina, lo assesterai dopo. Ora libera il primo gancio di sotto, tirando come prima ma verso il basso. Procedi liberando, su e giù. Se non arrivi ad estrarre completamente la serpentina centrale, comincia a liberare le sue vicine, sempre a partire dalla stessa fiancata, fino a che l'intera rete non si disgregherà, con tuo godimento supremo. Recupera anche i ganci e le molle che hai disseminato sul terreno. Puoi trasportare il telaio della branda anche a tracolla sopra la bici: *Nulla è inutile*, non si sa mai.





Costruzione della Corona

Le serpentine a una piazza e mezza possono essere lunghe abbastanza da realizzare un cappello. Segna (o tronca) gli occhielli che stanno alle estremità, tagliando a metà dell'ultima curva. Se usi la sega, ti conviene serrare il pezzo in una morsa. Piega la serpentina con le mani, modellandola gradatamente, curva dopo curva, fino a che non assuma la forma di una corona. Chiudi la corona sovrapponendo le sue curve terminali. Avvolgi del nastro isolante attorno alle due troncature e attorno alla curva che ci sta in mezzo. Puoi aiutarti fissando provvisoriamente il centro della curva con un elastico (in pneumatico da bici), mentre avvolgi con il nastro le due troncature. Poi togli l'elastico e avvolgi largamente il terzo punto.

Le serpentine a una piazza singola possono essere lunghe abbastanza da realizzare un cappello da bambini. Se vuoi dei cappelli da grandi, dovrai costruire la corona unendo con il nastro adesivo una serpentina intera con un'altra tagliata a metà. In tal modo, da tre serpentine otterrai due corone. Congiungendo spezzoni di varie lunghezze, puoi costruire diverse corone di varie ampiezze.

Le serpentine a due piazze vanno scorciate. Non esistono misure ideali: le serpentine non sono tutte uguali, alcune hanno curve più ampie, altre più strette. Poi concorrono altre varianti: vari fili impiegati giocheranno variamente, con variabili tensioni trasmesse dalla mano. Anche le mani non sono tutte uguali né le teste, com'è noto. Perciò costruisci una corona di prototipo, ci realizzi un cappello e ti regoli di conseguenza. Puoi sempre disfare e ricostruire, sia corona sia cappello: *la BrandaMaglia è sempre reversibile*.



Raccolta e Composizione del Filo

Ti ci vuole un gomitolo, grande come un pompelmo, di un filo ben grosso e voluminoso. E' difficile trovarlo bello pronto ma puoi ottenerlo avvolgendo contemporaneamente tanti fili in un unico gomitolo. Puoi mettere insieme decine fili, anche sottilissimi, di qualsiasi natura, consistenza e colore. E' opportuna la presenza di almeno qualche filo peloso, tipo mohair, che compatti, e insieme alleggerisca, il composto dei fili disparati.

Puoi recuperare gratis un numero incredibile di fili. Guardati in giro e chiedi. Se trovi vecchie maglie, puoi ricavarne dei gomitoli disgregandole a partire dall'alto. Se trovi matasse, devi

prima dipanarle, trasferendo tutto il filo in gomitoli. Se trovi dei gomitoli, tienili dentro una conca o rotoleranno via, mentre che tu srotoli. Se trovi delle rocche (fili avvolti su coni di cartone), mettile ritte sul pavimento e sfila dall'alto, componi il tuo gomitolo in piedi, con le mani sopra il gruppo delle rocche.

Non sei obbligato a comporre un gomitolo identico dall'inizio alla fine. *Morto un filo, se ne fa un altro...* e se cambia di colore darà una interessante sfumatura alla composizione. Non aspettare che il filo si esaurisca per annodarci sopra un filo nuovo: i nodi sono sempre da evitare. Quando ti resta un mezzo metro di filo, comincia ad avvolgere insieme anche il filo nuovo (un solo filo, se di consistenza analoga, o più fili, se sono più sottili). Non preoccuparti di legare nulla, sarà la maglia stessa a collegare tutto *perché nella maglia, tutto si tiene.*



Parentesi Pedagogica

Nella BrandaMaglia, l'assetto spaziale e corporeo, i gesti e i micro-gesti, sono rudimentali ma fondamentali. Molti insegnanti insegnano a scrivere senza insegnare la posizione obliqua del foglio né la corretta presa della penna. Diversamente che nella scuola, nella tradizione (o trasmissione tecnica diretta) l'inesper-

to “trae dall’atto eseguito davanti a lui o insieme con lui la serie dei movimenti di cui esso si compone. Ciò che accade è una imitazione meravigliosa” (Marcel Mauss, *Le tecniche del corpo in Teoria generale della magia*, Einaudi 1965). Prima dell’Era dei Pulsanti, le “abilita fino-manuali” si trasmettevano tradizionalmente dalla più tenera età La BrandaMaglia è un’invenzione recente, ma è sostanzialmente un’arte arcaica perché applica dei gesti raffinati su un’attrezzatura rudimentale. La scrittura del presente manuale è la disperata impresa letteraria di trasmettere un’arte arcaica indirettamente, a distanza, senza ricorrere all’imitazione tradizionale e senza scadere al livello dell’insegnamento scolastico. Nel suo piccolo formato e valore, questo manuale è un’avventura linguistica paragonabile ai testi illuministi nell’*Enciclopedia delle Arti Meccaniche ecc.* Questa lingua però, si rivolge più all’arte che alla meccanica. Più che la macchina, vuole lambire il corpo, incluso lo spirito che ne scaturisce (si chiude la libidica e didattica parentesi).



Cultura e Natura

Siedi su una seggiola o su uno sgabello. Allarga le ginocchia e incrocia i piedi. Appoggia la corona tra gli stinchi come il volan-

te di un'automobile. Togli le mani e trattieni la corona soltanto con le gambe. Prova e riprova finché le tue gambe non avranno imparato. Solleva la corona con una mano, senza impugnarla ma agganciando leggermente le curve rivolte verso di te con le prime falangi dell'indice e dell'anulare. Fai dondolare la corona, mantenendola sempre parallela alla tua fronte. Stringi una curva della corona tra le punte del pollice e dell'indice, come se tu pigliassi un pizzico di sale. Fletti il polso verso l'alto come se tu accelerassi un ciclomotore, senza allentare mai la pinza delle dita. Fletti il polso su e giù (accelera e decelera la moto), sempre stringendo la corona tra le punte delle dita e sempre parallela alla tua fronte. Quando hai addestrato una mano in quest'esercizio, prova con l'altra, poi decidi se farai BrandaMaglia di destra o di sinistra.

Qui si insegna BrandaMaglia "di destra", in ossequio al dato culturale che la maggioranza delle sinistre non è addestrata. E anche in ossequio al dato naturale che le spirali si sviluppano sempre in verso antiorario: le galassie, le chiocciole e gli steli rampicanti normalmente, si evolvono così. La BrandaMaglia cresce circolarmente come un igloo. Se vuoi seguire la famosa natura, dirigi a sinistra il filo delle maglie... ma per far ciò, usi la mano destra.



Se la destra non ti va, infila contromano tutto il seguente percorso, non subirai sanzioni né incidenti.



Struttura e Orientamento

Non appare a prima vista ma il filo di lana si dispone a maglia esattamente come il filo di ferro della corona: a “serpentina”, cioè in *linea rettile*. Potremmo ribaltare sotto-sopra le due linee rettili di lana e di ferro e, da un punto di vista geometrico, non cambierebbe nulla. Ma, da un punto di vista costruttivo, conviene distinguere un Sotto da un Sopra.

Perciò immaginiamo di costruire la nostra maglia “sopra” e non “sotto” la corona. E’ una pura convenzione, in natura e tra gli umani si può anche costruire all’incontrario, dall’alto verso il basso: così le stalattiti, i nidi campanati, i tessuti dei telai greco-classici e vichinghi. In effetti, poi vedrai che anche la maglia, pur crescendo verso l’alto si allunga verso il basso... ma non ti preoccupare: *ciò che è alto è uguale a ciò che è in basso*.

Vedi comunque nella tua corona un bordo superiore e uno inferiore, proprio come la corona di un Re che sopra è irta di punte ma liscia di sotto. Le curve di sotto non ti riguardano (in effetti, nei comuni telai circolari da maglia non vi è nulla di simile:

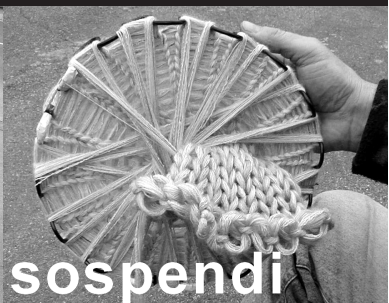
hanno solo punte sopra, proprio come le corona da re). Guarda invece alla giuntura della corona e considera l'insieme dei tre punti fasciati con il nastro isolante come un triangolo con il vertice in alto. Perciò si dice immaginosamente: *occhio alle piramidi!* Se le rovesci, ti ci s'intoppa il filo.

Le curve superiori che interessano sono dunque le “punte” della corona... ma si chiamano “occhi”, per tre ottimi motivi. Perché ci si ficca un dito dentro (azione impossibile, se fossero “punte”). Perché sono grossi “occhielli”, insomma degli occhi. Perché, non c'è nulla di strano: a ben vedere, ha un occhio anche il martello, e ci s'infila il manico. Persino il ciclone ha il suo occhio, dove è meglio evitare di infilarci.

S'è detto che il filo di lana si dispone a maglia esattamente come il filo di ferro della corona. Allora diciamo che sopra ogni occhio di ferro della corona, dovrai disporre un occhio, un occhiello di filo. Questo filo proviene dal gomitolo che tu poggi a terra di fronte a te, dentro a un vaso o una busta, perché non si sporchi né rotoli via. Tu hai sempre la corona tra le gambe. Oltre a questa, c'è in terra la testa del gomitolo. Immagina che la corona stia “sopra” la testa del gomitolo, perciò avrà le punte rivolte verso di te, ancora superiore alla corona, quasi creando come un dio dal



cielo... quasi soltanto, perché l'asse della tua creazione è obliquo rispetto all'universo normale ma non importa: *tutto è trasversale*.





Avviamento della Maglia

Il primo giro d'occhi è particolare. Misura sul filo del gomitollo, tre diametri abbondanti della corona. Raddoppia la lunghezza ottenuta ripiegando il filo in due. Prendi il filo con la mano sinistra al punto misurato. Lascia perdere e pendere la coda, davanti a te e oltre la corona, non curarti di lei, poi la incontri di nuovo al prossimo giro, perché *tutto ritorna nella BrandaMaglia*.

La tua mano sinistra parte verso sinistra, tirandosi dietro il filo che si svolge dal gomitollo (invece, i mancini vanno già verso destra ma, per il momento, con la mano destra). Se tu sapessi fare il nodo scorsoio, infileresti ogni occhio dentro un cappio, rivolgendo il cappio all'interno della corona e facendo scorrere il nodo, senza stringerlo, sulla destra dell'occhio.



Se non conosci il nodo scorsoio, avvolgi il filo intorno all'occhio che ti sta sotto il naso: entra nel cerchio della corona passando alla destra di quest'occhio, esci dal cerchio alla sua sinistra, ritorna verso destra e rientra da lì. Fai uscire il filo a sinistra del secondo occhio e poi fallo rientrare alla sua destra. Prosegui ancora così : dentro in avanti e a sinistra per due occhi - fuori all'indietro e a destra per un occhio. *Non stringere il filo* attorno agli occhi, lascialo lento altrimenti avrai dei guai. Man mano che

procedi inanellando tutti gli occhi, il tuo il tuo polso sinistro dovrebbe acquisire una sempre più sciolta rotazione (sciogliendo anche gomito, spalla e vertebre varie).

Nel frattempo, la tua mano destra gira la corona come il volante di un'automobile, ponendoti di fronte gli occhi seguenti... e disfacendo in parte il lavoro della sinistra. Per evitare questo evento spiacevole, non impugnare mai la corona: ti basti reggerla con leggerezza, infilando appena qualche dito negli occhi, senza mai toccare il filo. Precetto sempre valido: *chi tocca i fili muore*.

Finalmente, avrai concluso il tuo giro intorno alla corona e sarai ritornato al primo occhio, dove ti attende fedele la coda del filo, che avevi abbandonato alla partenza. Attorno ad ogni occhio della corona, hai costruito un occhio di filo. Su tutti questi occhi, costruirai le tue “maglie”.



Parentesi FiloLogica

“Maglia” viene da “macula”, parola d’origine ignota che in Latino significa anche “macchia”, “buco”, “elemento di una rete” e quel “nodo del legno” che intoppa il filo delle assi. In Italiano, oltre che “anello di catena” e “cappio di corda”,

“maglia” significa: un particolare prodotto finito, la sua struttura in generale e pure una singola cellula di questa struttura. Quando le felpe non esistevano, le mamme dicevano sempre: “Non scordarti la maglia di lana”, poi lavoravano “a maglia” “calando tante maglie” ... in quest’ultimo senso, ogni maglia si chiamava anche “punto”. Sembra un termine astratto ma il concetto geometrico di “punto” deriva, di fatto, dall’atto concreto del “pungere” con l’ago. Così pure la “linea” geometrica sarebbe un’astrazione del filo per cucire. *In principio era l’Azione*, il Pensiero parla dopo. Dalle azioni primordiali del punto, della maglia, del nodo, dell’intreccio e del tessere, derivarono reti neurali, intricate trappole mentali e, per i matematici, le formule astruse della topologia, che sarebbe la teoria delle linee rettili, perché *tutto iniziò con il Serpente* (si chiude la parentesi su logica e filo).



La Maglia in Azione

Sei finalmente pronto per il grande miracolo della BrandaMaglia, identico a quello della maglia, solo più facile da realizzare. Tieniti sotto al naso il primo occhio del primo giro. Con la destra, reggi sempre la corona, ficcando la punta di qualche dito dentro a qualche occhio a destra del tuo naso.



Acchiappa nella mano sinistra quella coda di filo che avevi abbandonato. Tienila lì, insieme con il filo che viene dal gomito. Te ne puoi dimenticare di nuovo: il destino della coda ora mai si confonde con il filo che esce dal gomito per entrare nella maglia. Poggia insieme filo e coda sopra il primo occhio del primo giro. Ficca qualche dito della mano sinistra nei primi occhi a sinistra della corona. Come sempre, *non stringere il filo*: deve scorrerti libero nel palmo della mano.

Adesso è la sinistra che regge la corona, mentre la destra si alza a lavorare. Può togliere ogni dito dagli occhi ma è meglio se ne lascia almeno uno: il mignolo oppure l'anulare. Hai sempre il palmo rivolto verso il basso, il pollice rivolto in avanti. Scavalca con il pollice il filo poggiato, senza agganciarlo. Ficca il pollice in avanti dentro al primo occhio di filo. Unisci la punta del pollice con quella dell'indice. Fletti il polso verso il basso e rientra con l'indice nell'occhio (cioè a ritroso: verso di te) fino a che non scavalchi di nuovo il filo poggiato. Ora distacca il pollice, non ti serve più. Con il dito indice, scalcia il filo poggiato, giù verso l'interno della corona. Ovviamente, ciò non ti può riuscire se la sinistra si ostina a trattenere i filo... avrà forse paura che gli

scappi. Ripetile spesso: *non stringere il filo*.

Dopo il calcio, la destra compirà il gesto fatale già dato in esercizio al capitolo “Cultura e Natura”. Stringi il ciglio dell’occhio tra le punte del pollice e dell’indice (come se tu pigliassi un pizzico di sale). Senza allentare la pinza formata delle dita, fletti il polso verso l’alto (come accelerando un ciclomotore). Sentirai qualche cosa che ti scatta fa le dita: è l’occhio di filo che scavalca ciglio dell’occhio. Non allentare ancora la pinza ma, con il pollice sinistro o indice destro, spingi giù tutto il filo che hai smosso intorno all’occhio.

Che altro è successo? Il vecchio filo ha scavalcato quello nuovo e si è gettato all’interno della corona, il nuovo filo ha rimpiazzato quello vecchio ma entrambi rimangono “ammagliati”... in una parola: hai fatta una maglia. In realtà, vecchio e nuovo, sono porzioni dell’unico filo, che tu meni e trascini con azioni indirette, senza stringerlo mai tra le dita... in obbedienza all’antico precetto: *chi tocca i fili muore*.

Dopo questa prima maglia, non ci sono novità. *Occhio per occhio e maglia su maglia*, ogni azione si ripete implacabile: “poggia e scavalca - ficca e rientra - scalcia e pinza - gira e spingi.” Mentre al di sotto della corona, si allunga un’escrescenza tubolare.





La Chiusura

Dopo circa trenta giri di maglie, puoi chiudere il cappello, così come si chiude la bocca di un sacco: tirando il suo laccio. Misura sopra il filo 5 diametri di corona e taglia lì. Poggia il filo sull'occhio seguente, esattamente come facevi prima. Entra con l'indice, sempre come prima ma, invece di scalciare giù il filo, lo stringi tra le punte di pollice e indice. Insomma: pinzi il filo invece del ferro. Flettendo ancora il polso verso l'alto, introduci il filo pinzato attraverso la maglia che è sull'occhio, Fai scorrere fuori tutto il filo, tirandolo con la mano destra. Riprendi il filo nella sinistra, appoggialo all'occhio seguente e ripeti l'azione. Stai infilando una maglia dopo l'altra come fossero gli anelli di un tendaggio.

Quando hai completato il giro della corona, puoi semplicemente tirare il capo del filo verso di te. Una via l'altra, tutte le maglie si sfilano dalla corona, il cappello si stringe, si chiude. Puoi bloccare tutto con qualche brutto nodo... ma se sai fare le trecce a tre capi, puoi chiudere in maniera più elegante.

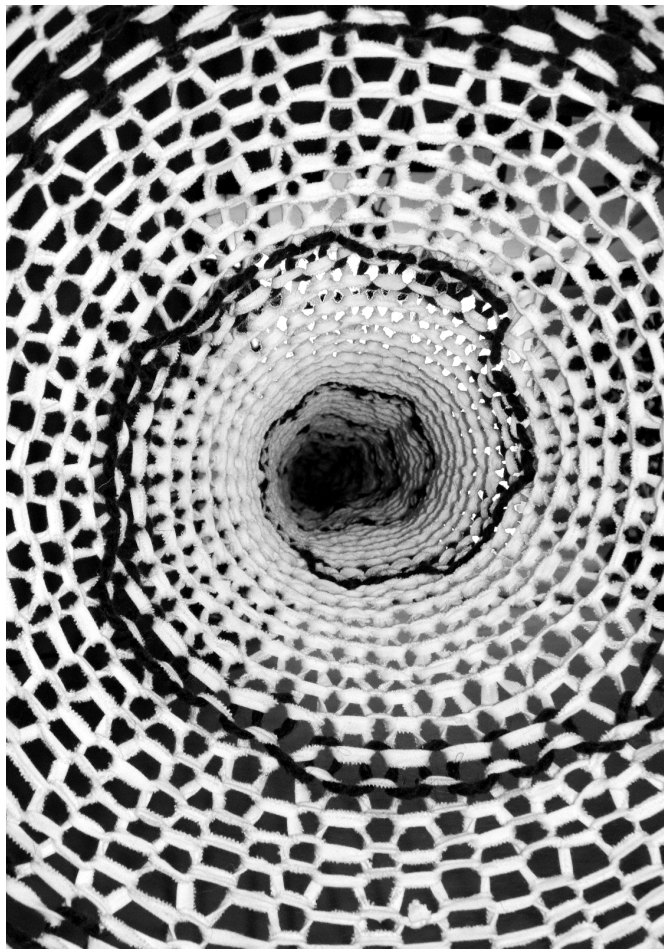
Allora tu prendi il capo del filo, lo tendi lungo il diametro della corona e lo fai uscire dalla parte opposta, sotto al filo di chiusu-

ra che sta tra quei due occhi. Rovescia la corona sulle tue cosce e spingi giù le maglie. Il tuo cappello è ormai libero, come una torta uscita dal tegame... non ti resta che chiuderlo. Togli di mezzo la corona e ribalta di nuovo il cappello, rimettendo la chiusura verso l'alto, e con il capo del filo dritto verso di te.

Visualizza il giro di chiusura. Tira delicatamente verso destra il filo di chiusura che passa sopra al filo diametrale, in maniera che si stringa soltanto il mezzo giro alla tua sinistra. Prendi il filo di chiusura la dove era uscito dall'ultima maglia, prima di tenderlo attraverso la corona. Tira quel filo delicatamente verso sinistra, senza trascinarci dietro il capo, che resti infilato dove stava. Così stringi anche il mezzo giro di destra e oramai, tutto il cappello. Ti resterà in mano un cappio di filo, prendi nell'altra mano il capo che pende, fallo scorrere fino a che non diventi esattamente lungo come il cappio. Taglia il cappio in due metà e così ottieni tre capi di filo. Stringi il cappello tra le ginocchia e fai la tua treccia. Palmi in alto, destr-sinist, pollici e indici bloccano i primi due fili, con la pinza del gesto dell'OK. Al di sotto, i medi si rizzano, non per fare gesti osceni ma per agganciare il filo che rientra nel mezzo. Quando la treccia ti pare sufficiente, fatti un nodo e dacci un taglio, lasciando un pennacchio. Invece che la treccia, puoi fare una catena scorsoia o chiudere subito unendo i tre capi con un unico e semplice nodo. Se alla base del cappello sporgesse della coda, dacci un taglio anche lì.

Fine del Cappello







Sospendere il Lavoro

Metti la corona al sicuro con gli occhi volti in alto. Meglio ancora: blocca le maglie con lo stesso filo del gomitolo. Fai percorrere al filo tutto un diametro sotto alla corona e aggancio all'occhio che trovi all'arrivo. Torna indietro lungo il nuovo diametro sempre al sotto alla corona. Aggancia il filo all'occhio seguente in senso antiorario. Ripeti fino a che non hai legato tutti gli occhi, formando con il filo una di stella più o meno regolare. Puoi insaccare il lavoro e trasportarlo in tutta sicurezza.

Per riprendere, disfa la stella, tenendo la corona dritta e orizzontale. Scavalca gli occhi uno dopo l'altro e riavvolgi il filo nel gomitolo.

Frenare le maglie

Una maglia non si smaglia da sé: sei sempre tu a farla scappare. Forse hai messo qualche dito sui fili, invece che ficcarlo negli occhi. Oppure allenti la pinza in anticipo. Oppure le due maglie

che affiancano l'occhio dove lavori, ti sfuggono mentre che giri la pinza. Non devi più ficcare "qualche dito dove capita". Tieni ficcato l'anulare destro (oppure il mignolo, se ti c'entrasse meglio) nel primo occhio a destra di quello in cui devi lavorare. Nel primo occhio a sinistra, tieni ficcato l'indice sinistro. Così freni le due maglie sottostanti. Perciò si raccomanda: *metti i freni!*

Recupero delle Smagliature

Se una maglia è sfuggita dall'ultimo giro, poggia il suo filo sul rispettivo occhio e ricostruiscila con il solito sistema. Se la maglia era sfuggita da un giro inferiore, *metti i freni* e disfa tutta la colonna di maglie sopra dell'errore, lasciando i fili all'interno della corona. Ricostruisci maglia su maglia, rispettando la sequenza dei giri di filo.

Disfare le Maglie

Se vuoi rimediare ad errori recenti, puoi disfare le tue ultime maglie senza distaccare tutto dalla corona. Con la mano sinistra, conduci il filo libero in fuori e verso destra. Intanto mantieni il pollice destro premuto sopra il ciglio dell'occhio interessato. Così la maglia che scivola fuori, riporterà sull'occhio quella sottostante. Questo è il segreto della *Retromarcia*.

Fili Bloccati

Se non ficchi-rientri correttamente, qualche filo secondario del gomitolino ti sfugge e così non si coinvolge nella maglia. Se non rimedi subito all'errore, al giro successivo, il filo evaso si ritrova incatenato alla corona. Prima o poi ti accorgerai che il tubo

non penzola liberamente perché lo trattengono dei fili imprigionati. Se sono di entità trascurabile, tagliali pure. Ciò si dice: *liberare i Prigionieri*. Se i prigionieri sono fili importanti, decostruisci la colonna (come sopra in “Recupero”) oppure taglia, spingi i capi all’interno e annodali alla meglio.

Variare i Colori

Puoi comporre in precedenza il tuo gomitolino, mettendo insieme consecutivamente vari fili di vari colori (torna a: “Composizione del Filo”). Altrimenti, sostituisci il gomitolino o gliene accompagni uno nuovo. Per evitare ogni brutto nodo, tieni in mano il filo nuovo insieme al vecchio e fai qualche maglia con i due fili appaiati. Abbandona il filo vecchio e prosegui con il nuovo. Alla fine, taglierai con comodo le due rispettive code di filo che possono sporgere.

Sostituendo il gomitolino, puoi sovrapporre fasce di vari colori. Puoi lavorare con due o più gomitolini contemporaneamente, senza mai tagliare un filo. Mena un filo di seguito all’altro, alternativamente. Otterrai una rigatura per ciascun colore impiegato. Con due gomitolini, puoi anche disegnare una spirale a contrasto del colore di fondo. Per evitargli briglie anomale, svolgi il filo del disegno dal secondo gomitolino in terra e introducilo da sotto attraverso la corona. Fai (ad es.) 5 maglie e abbandona il filo del disegno, che penderà all’interno della corona. Riprendi il gomitolino del fondo, lavora finché non avrai superato il segmento del disegno di almeno cinque maglie. Alterna 5 maglie di disegno con un giro (più 5 maglie) di fondo e disegni una specie di scala a chiocciola. Se allunghi gli scalini (>5) addensi le spire, se li accorci (<5) le rendi più rade. Puoi scalare le maglie in progres-

sione: 10, 9, 8...

Disegnare con più Fili

Per disegnare motivi complessi, puoi saltare delle maglie. Nell'intervallo, devi lanciare il filo all'interno della corona, cioè sul rovescio dell'opera. Prendi il filo del nuovo colore, riempi di maglie l'intervallo precedente, salta le maglie riempite in precedenza. Così raddoppi anche lo spessore del cappello ma puoi indebolirne la struttura.

Se hai qualche tendenza pittorica, vorrai pure disegnare le figure sagomando varie zone-colore. Non lanciare più fili sul rovescio dell'opera ma costruisci ciascuna zona facendo le sue maglie avanti e indietro, alternativamente, cioè prima verso destra e poi verso sinistra. Colleghi meglio le zone contigue, se le linee di confine non sono verticali ma oblique. Qui non si è tanto sperimentato, perché l'arte pittorica esprime con fatica i valori estetici e compositivi del nostro strumento. Storicamente del resto, *la pittura è inadeguata alle arti tessili*.

Oltre il Cappello

Puoi sostituire il filo con spaghi o cordami e realizzare delle sporte a sacco. Puoi usare fili elettrici per fare dei canestri semirigidi. Puoi usare varie fibre e realizzare dei paralumi a campana.

Se invece concludi il tubo di lana senza strozzarlo, puoi realizzare un fascione per capelli o un passamontagna tubolare. Fai i giri di maglia sufficienti all'altezza dell'oggetto. Taglia il filo alla lunghezza consueta (torna sopra a "La Chiusura"). Fai 1 giro di

corona attraversando ogni maglia per 2 o 3 volte di seguito. Infine annoda il capo sopra il giro precedente o, meglio ancora, fagli percorre qualche maglia a ritroso.

Con una corona più ampia, puoi costruire una gonna o un intero tubino, con una corona più stretta: scaldamuscoli, cavigliere e polsari.

Puoi realizzare una sciarpa costruendo una falda invece che un tubo. Riempi soltanto un'arco di corona senza completare il giro delle maglie. Torna indietro sugli stessi occhi, invertendo anche i ruoli delle mani. Prosegui avanti e indietro ricordando che le maglie agli estremi vanno sempre ripetute, cioè fatte in avanti e all'indietro.

Puoi ridurre o ampliare la falda calando o aumentando il conto delle maglie, esattamente come nei lavori ai ferri. Così puoi sagomare le maniche e i vari elementi di un abito.

Oltre il Filo

Puoi usare pneumatici di bici, interi o ammanicati l'uno dentro l'altro. Puoi usare qualsiasi nastro o fettuccia.

Per fabbricarti dei nastri, riduci in strisce vecchi foulard di seta o qualsiasi altro telo. Non lacerare i teli fino in fondo ma fermati a tre dita dal margine. Rivolta il telo e prosegui lacerando avanti e indietro, sempre arrestandoti prima del margine. Così ottieni un lungo nastro unico, invece che le strisce separate. Avvolgilo in gomitollo. Coinvolgi nelle maglie i settori marginali... per affrontare meglio tensioni laceranti. In genere, il nastro è poco elastico, perciò l'indice dovrà "scalciare" più a fondo.

Oltre la Branda

Serpentine di ferro si trovano pure nei sedili delle auto. Puoi ottenere una maglia più fitta, se stringi gli occhi di qualsiasi corona con una pinza idraulica a pappagallo... basta che c'entri ancora il tuo dito. Possiamo realizzare una maxi-corona torcendo in serpentina un tondino da cantiere e costruirci una casa-maglia con cenci e recuperi più o meno tessili.

Oltre il Manuale

Ad appena quattro mesi dall'origine, s'è qui riassunto lo stato dell'arte, che si è sviluppata grazie al contributo di vari scopritori. Per principio si nomina Lillo, che per primo avviò i cappelli includendovi un giro completo di coda. Per chiudere, si nomina Said, scopritore dello strozzo per chiudere i cappelli. La BrandaMaglia è un sistema operativo *open source*: procede passo passo, proprio come la spira delle maglie.

Puoi comunicare i tuoi esperimenti e innovazioni a:

www.hypertextile.net/BrandaMaglia, dove trovi immagini, appuntamenti e notizie.



Firenze, 25 Aprile 2005 - 60° anniversario della Liberazione
qui sopra in BrandaMaglia il partigiano “Sugo”, Brigata Sinigaglia

E' uno di quei libri concentrati, dov'è racchiuso l'universo morale. Ci si trovano pressate, come acciughe sotto sale, idee filosofiche di varia specie, scienze, arti, eloquenza e battute teatrali.

Honoré de Balzac

BrandaMaglia è una tecnica di terrificante semplicità e d'immediata gratificazione: si adatta a ogni sesso, età e condizione (psico e sociale). E' un arte per gli abili o meno, per gli impazienti, i pazienti e i degenti, per i bimbi e gli anziani, i diversi e gli uguali, i non artisti e persino gli artisti.

Qui s'insegna a fabbricare alla svelta uno stupendo cappello (e altro), senza spendere un euro (oltre al prezzo dell'opuscolo presente) e senza dipendere da spacciatori di corsi, di formazione e di creatività. Poi s'insegna a procacciarsi gli appositi ferri del mestiere, senza mollare un centesimo ai negozi di hobbistica ma rovistando saggiamente tra i rifiuti. Per gli altri materiali, si suggeriscono vari recuperi tessili.

Qui si fomenta l'attività inattuale, eterna e non effimera, né prona all'opulenta Era dei Pulsanti. In sé, una maglia è minima, come una bici singola che si propone al traffico: *non è niente... però è già qualcosa*. Due o tre, molte... meglio ancora:

ogni grande rivoluzione è fatta di tante piccole cazzate.

MILLELIRE SPECIALE STAMPA ALTERNATIVA