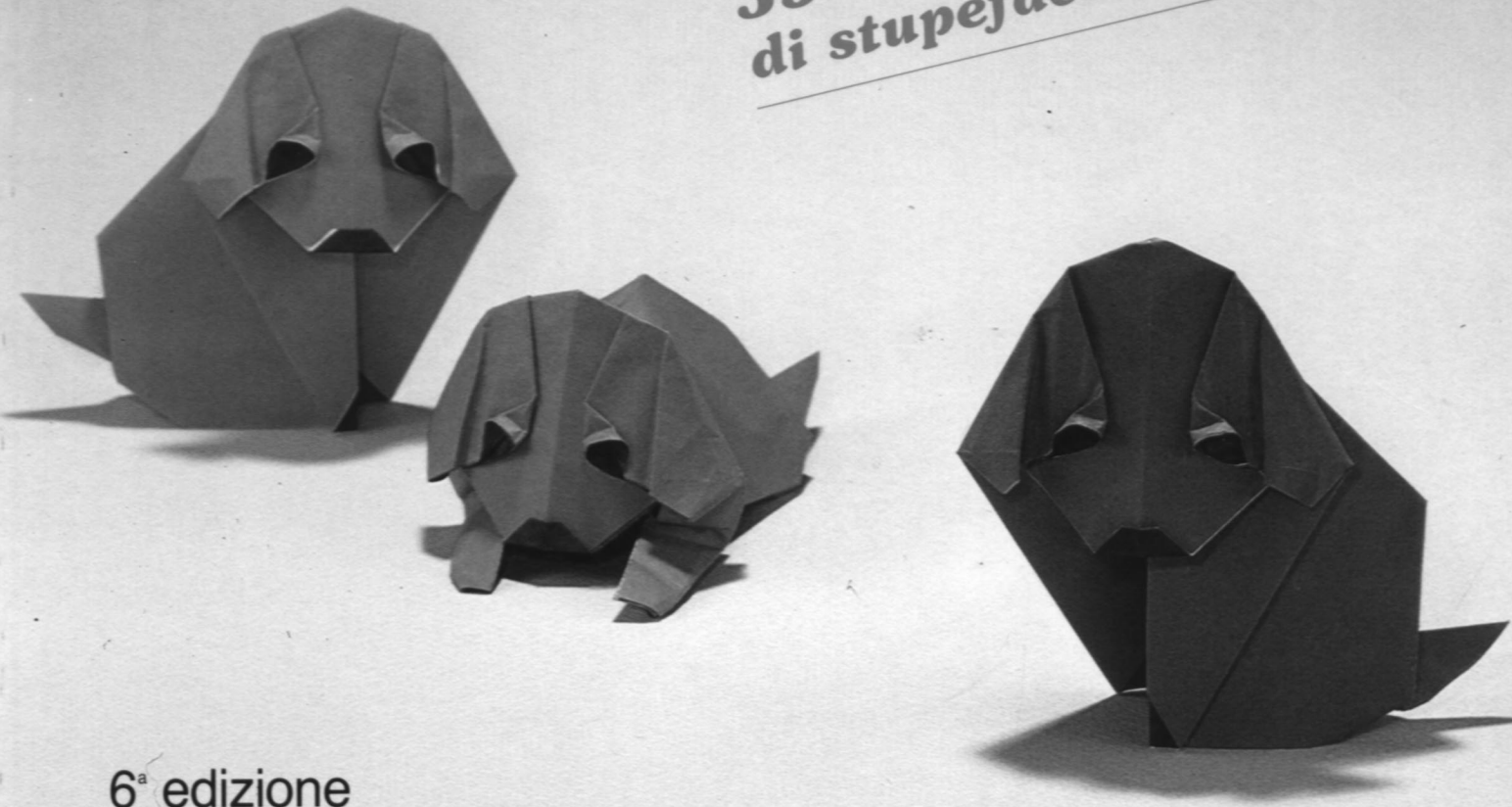


a. yoshizawa

ANTOLOGIA DI ORIGAMI ANIMALI

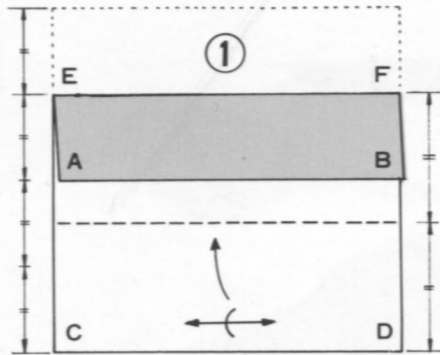
*35 modelli
di stupefacente realismo*



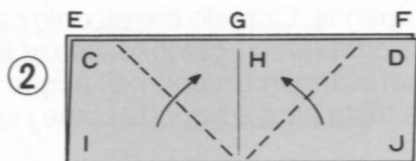
6^a edizione



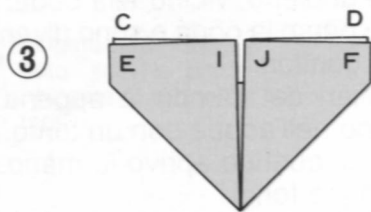
il castello



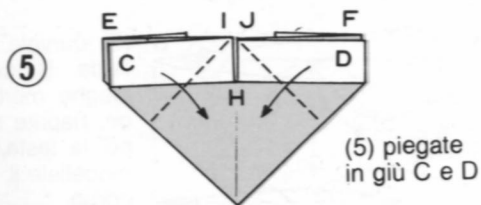
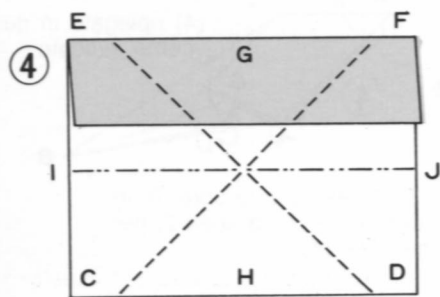
1
Piegare in giù 1/4 del quadrato come in (1), e ripiegare la base sul bordo superiore (è preferibile usare un rettangolo di proporzione 3:4)



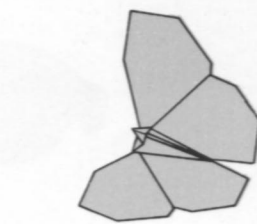
2
(2) Piegare a valle sulla linea mediana



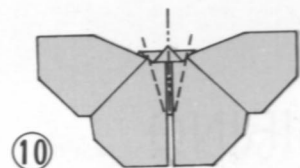
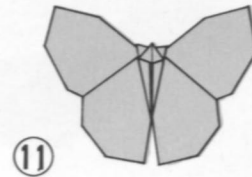
3
Riaprite (3) come mostrato in (4), poi riformate le pieghe come indicato, per ottenere (5).



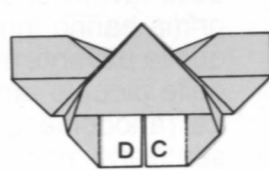
(5) piegate in giù C e D



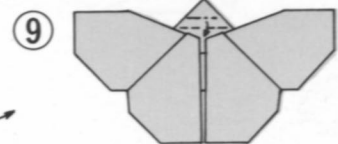
Il modello finito



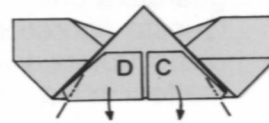
(10) modellate con pieghe a monte e a valle



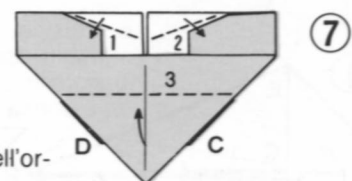
(9) voltate



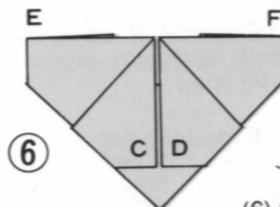
(9)*piegate in giù e poi in su



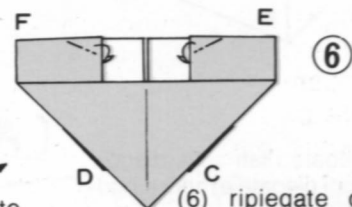
(8) tirate in giù C e D, aprendo e schiacciando gli angoli



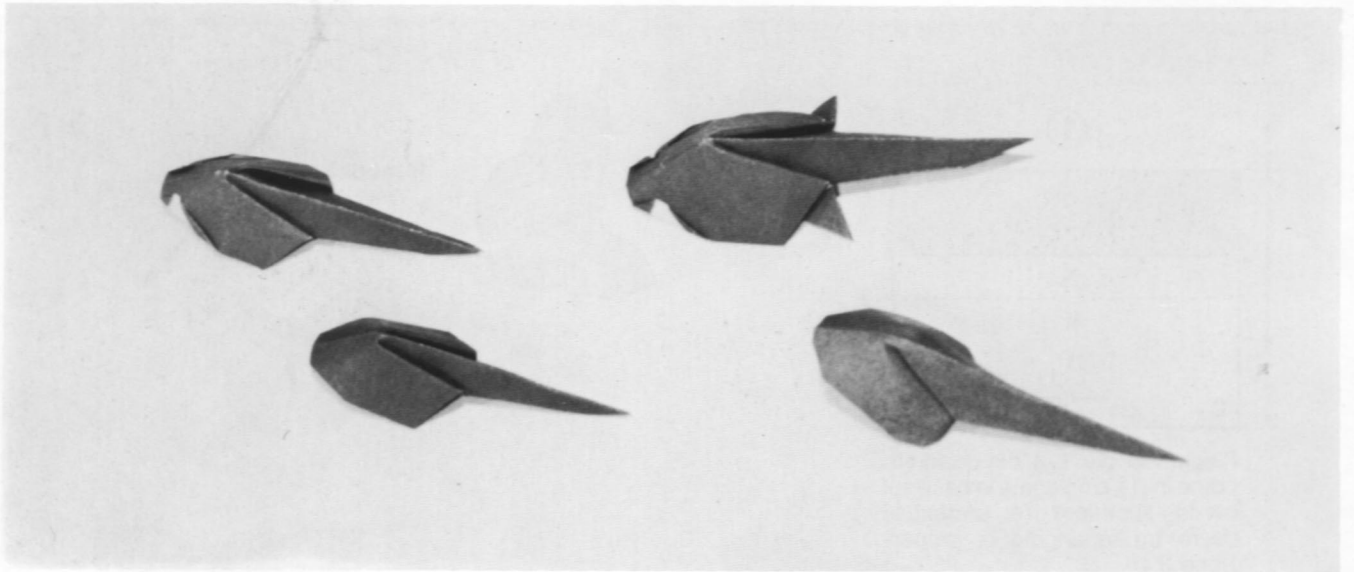
(7) piegate nell'ordine 1, 2, 3



(6) voltate



(6) ripiegate gli angolini all'indietro



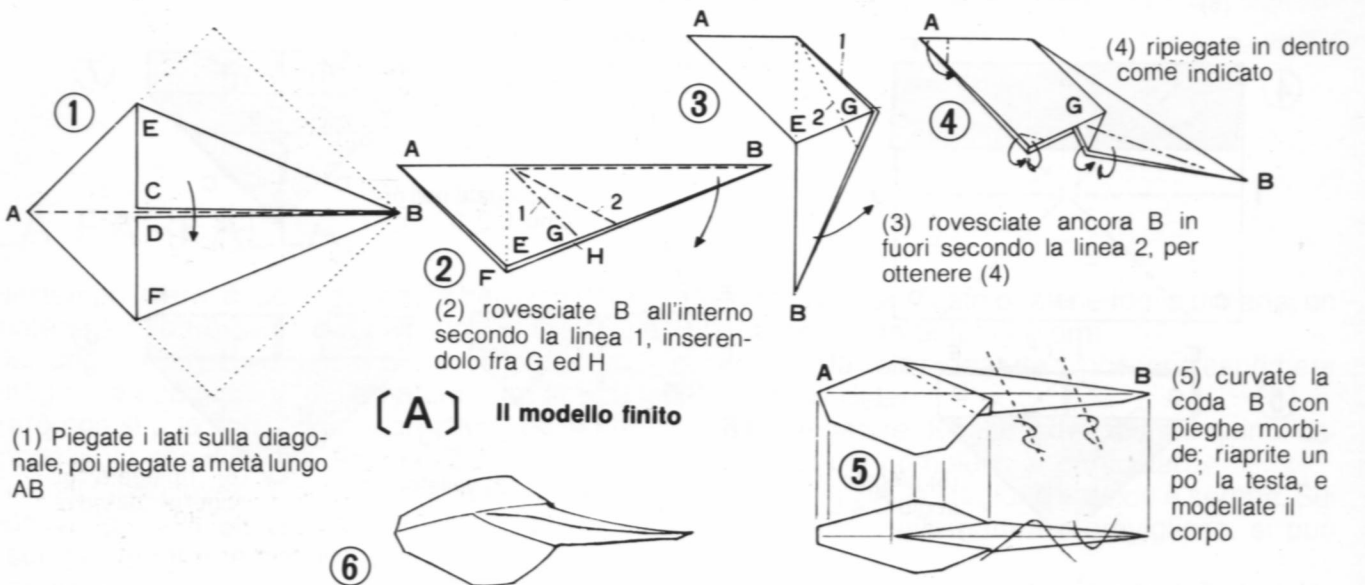
IL GIRINO

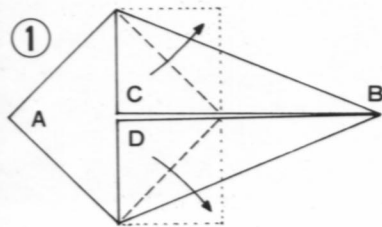
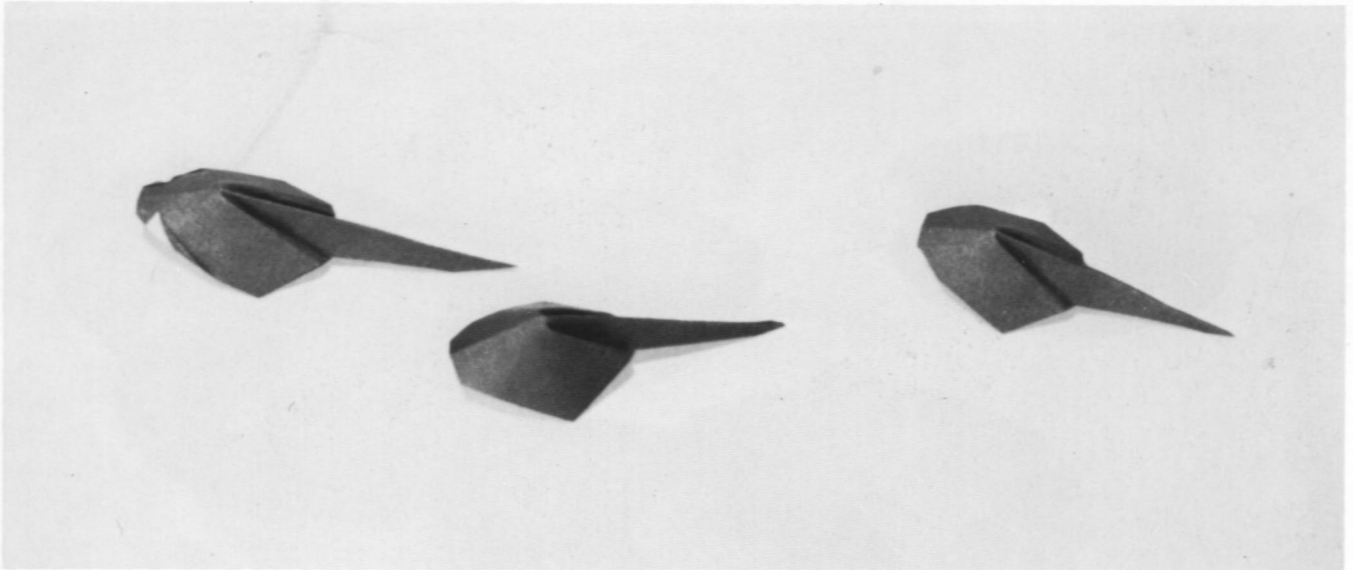
Sono nato e cresciuto in campagna. Quando ero piccolo camminavo spesso per i sentieri attraverso i campi di riso, e ogni tanto vedevo i girini che nuotavano in gruppo nell'acqua del campo. Erano piccoli, con la testa nera e rotonda come i semi di soia.

Qualche giorno dopo li ho ritrovati cresciuti, erano grandi come delle fave. Col passare dei giorni sono cambiati rapidamente: prima hanno formato le zampe di dietro, vicino alla coda, poi quelle davanti, e alla fine hanno perso la coda e sono diventati delle piccole rane, come i loro genitori.

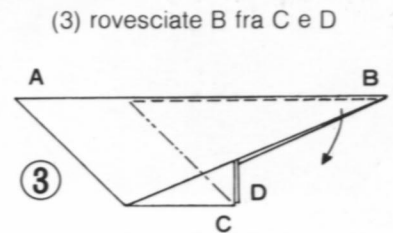
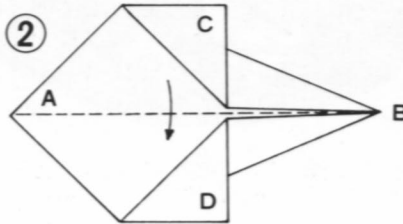
Le ranocchie giocavano nei filari del campo, e appena mi sentivano avvicinare si tuffavano nell'acqua con un tonfo. Un giorno ne ho presa una in mano: quando aprivo la mano, mi guardava con i suoi occhi grandi e tondi.

Questo ricordo della mia infanzia mi ha ispirato l'origami del girino. Potete divertirvi a fare tanti piccoli girini di carta grigia, e metterli in fila come se nuotassero.

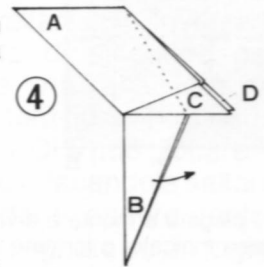




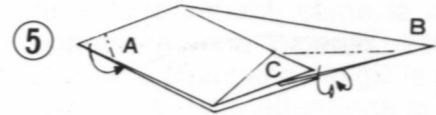
piegate come indicato in (1), poi ripiegate C e D in fuori



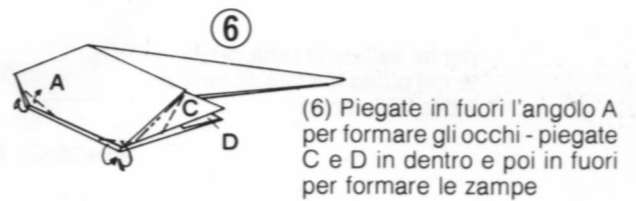
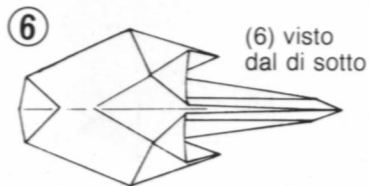
(4) rovescite B in fuori secondo la linea punteggiata

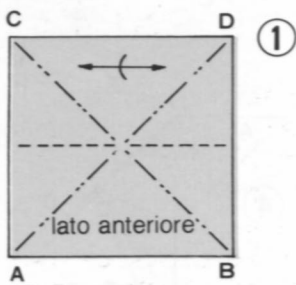
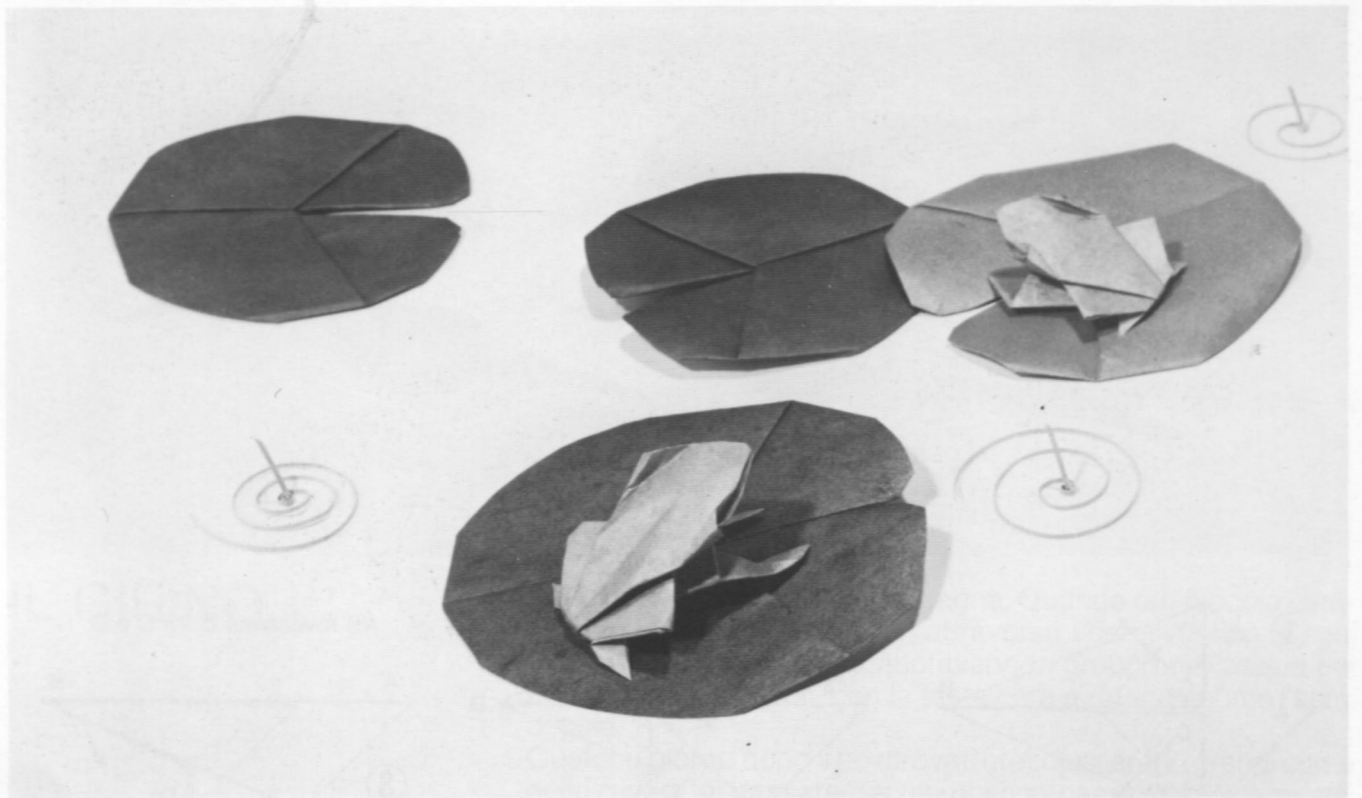


(5) rovesciate A, e ripiegate in dentro la parte inferiore di B, per ottenere (6)

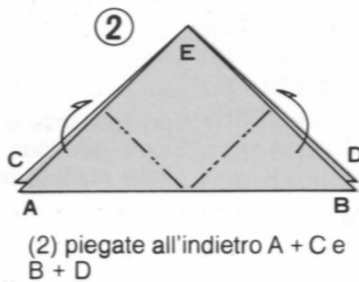


[B] Il modello finito

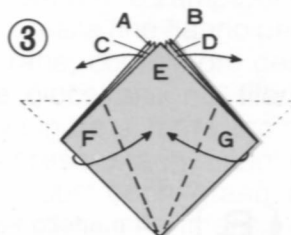




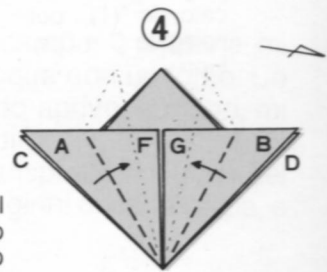
(1) piegate a monte e a valle come indicato, e formate (2)



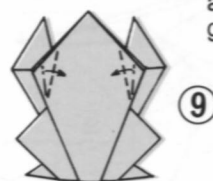
(2) piegate all'indietro A + C e B + D



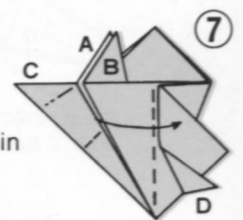
(3) piegate F e G al centro, ribaltando A + C e B + D fino alla linea punteggiata



(4) piegate in su A e B come indicato



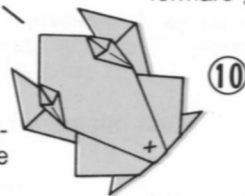
(5) sollevate e schiacciate per formare gli occhi



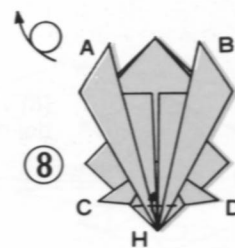
(6) ripiegate H in su, poi voltate

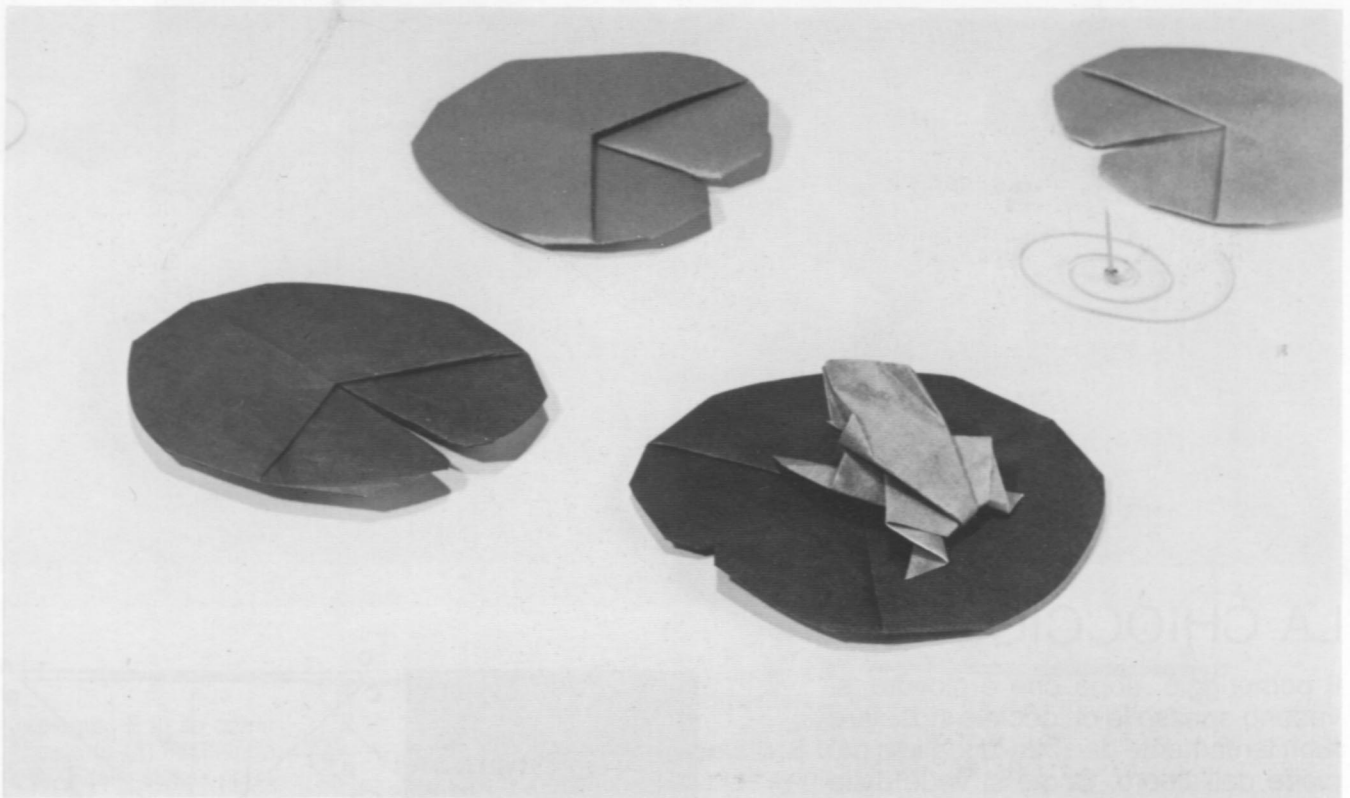
(7) ribaltate A e B a destra, e piegate C come D

per far saltare la rana, premete nel punto X e fate scivolare il dito all'indietro



Il modello finito

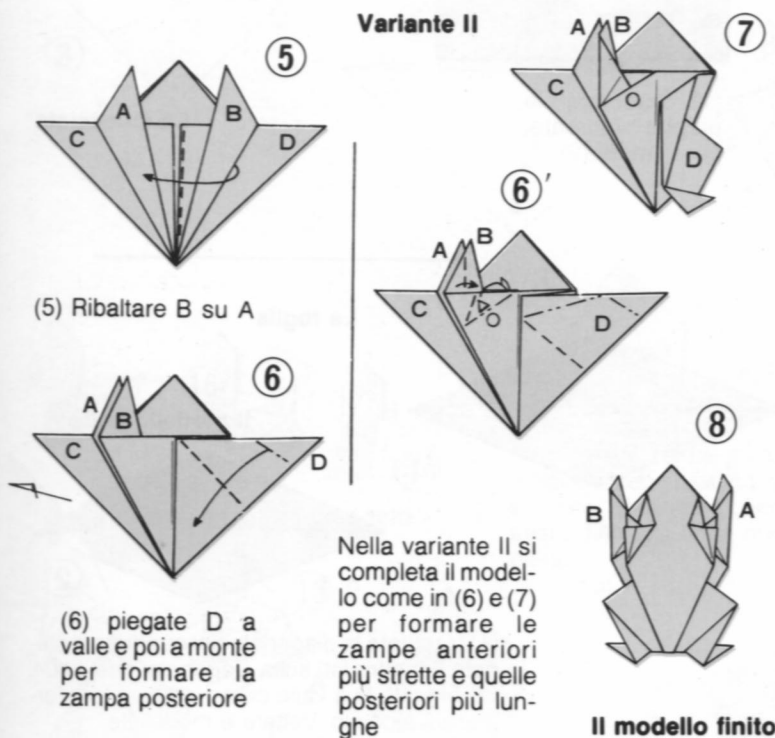


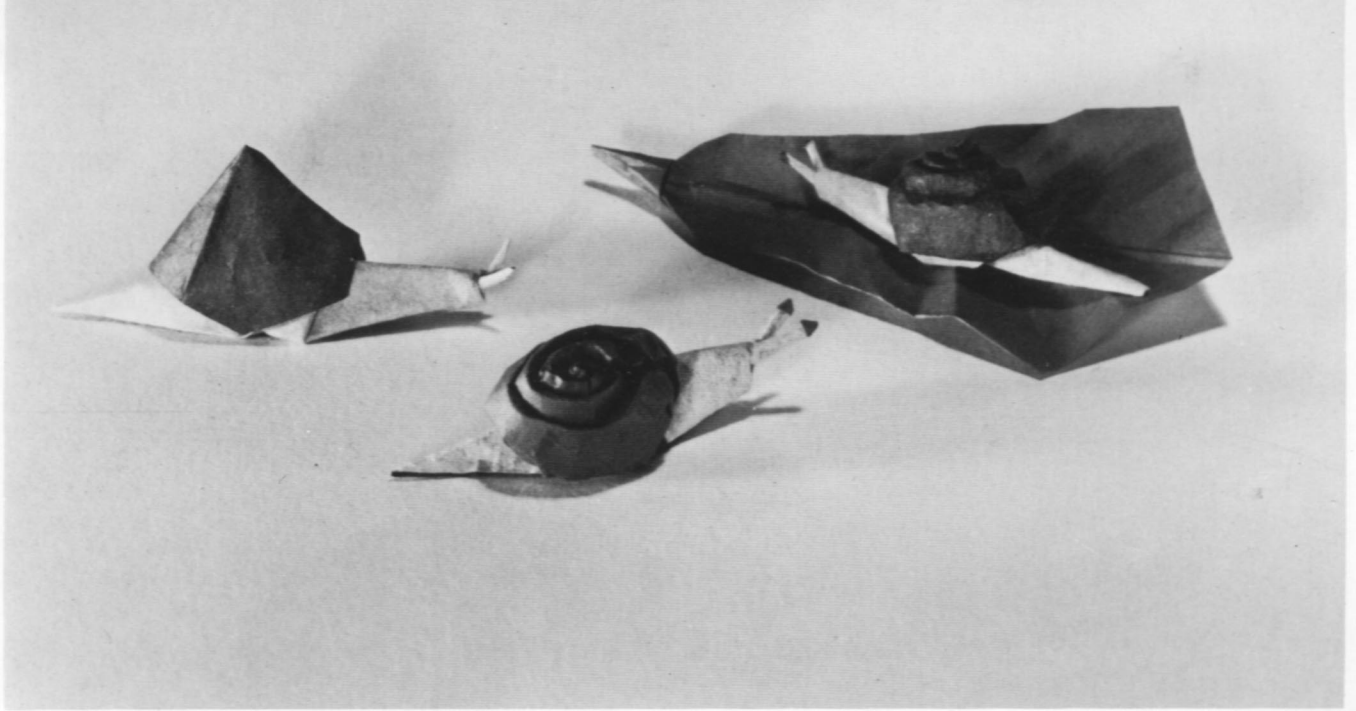


LA RANA CHE SALTA

Facciamo ora un origami con cui si può giocare facendolo saltare. Ho inventato questo procedimento di piegatura per farla muovere come una rana vera: se fatta bene, la rana salterà quattro o cinque volte la sua lunghezza. Ci si può giocare in tanti modi, per esempio facendola saltare oltre una pila di quaderni, oppure dentro un bersaglio tondo disegnato su un foglio di carta. Si possono anche piegare tante rane per fare una gara di salti.

Dalla base di questo modello si possono ottenere alcune varianti come la *raganella* oppure la *rana gigante*, assottigliando il corpo o piegando in giù la testa per arrotondarla. Fate attenzione al simbolo nel disegno (1) per orientare correttamente le fibre della carta.





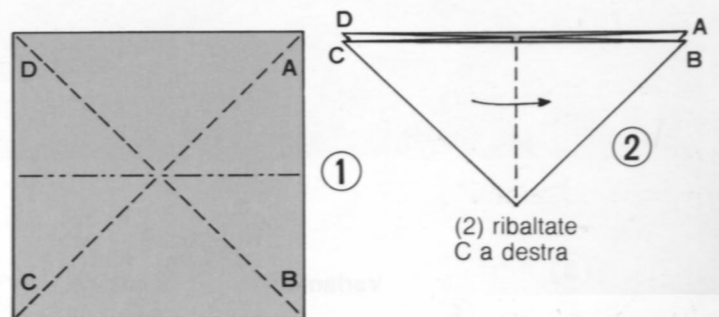
LA CHIOCCIOLA

Il pomeriggio, dopo che è piovuto, si vedono spesso le chioccioline strisciare fuori lentamente da sotto le foglie o dal piede dell'albero. Come si vede dalle foto, questo modello di chiocciola ha tante varianti. Proviamone alcune.

Se in (3) si piega a *monte* invece che a *valle* la punta E, il rapporto fra il corpo e la conchiglia si inverte: si ha cioè la chiocciola con spirale *sinistra* anziché *destra*.

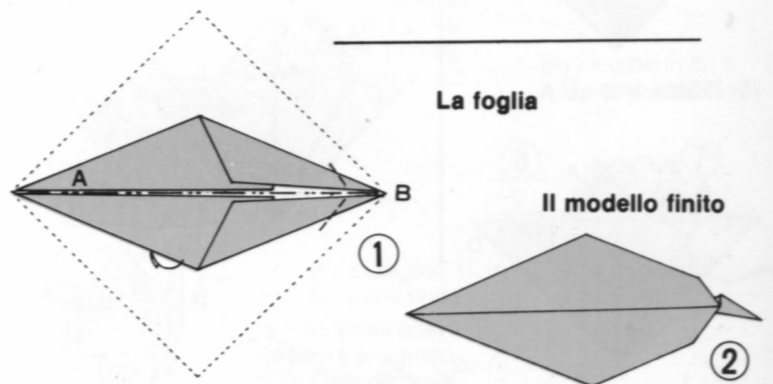
Per formare la conchiglia a spirale come quella della pagina accanto, modellate la spirale con pieghe pizzicate, andando dall'esterno verso l'interno. In questo caso si dovranno spostare alcune linee di piegatura per fare la sola punta A per formare il piede, e usate B + C per i tentacoli.

Per riprodurre il colore diverso del corpo e della conchiglia, usate la carta colorata da una parte sola



(1) tracciate le pieghe indicate, poi formate (2)

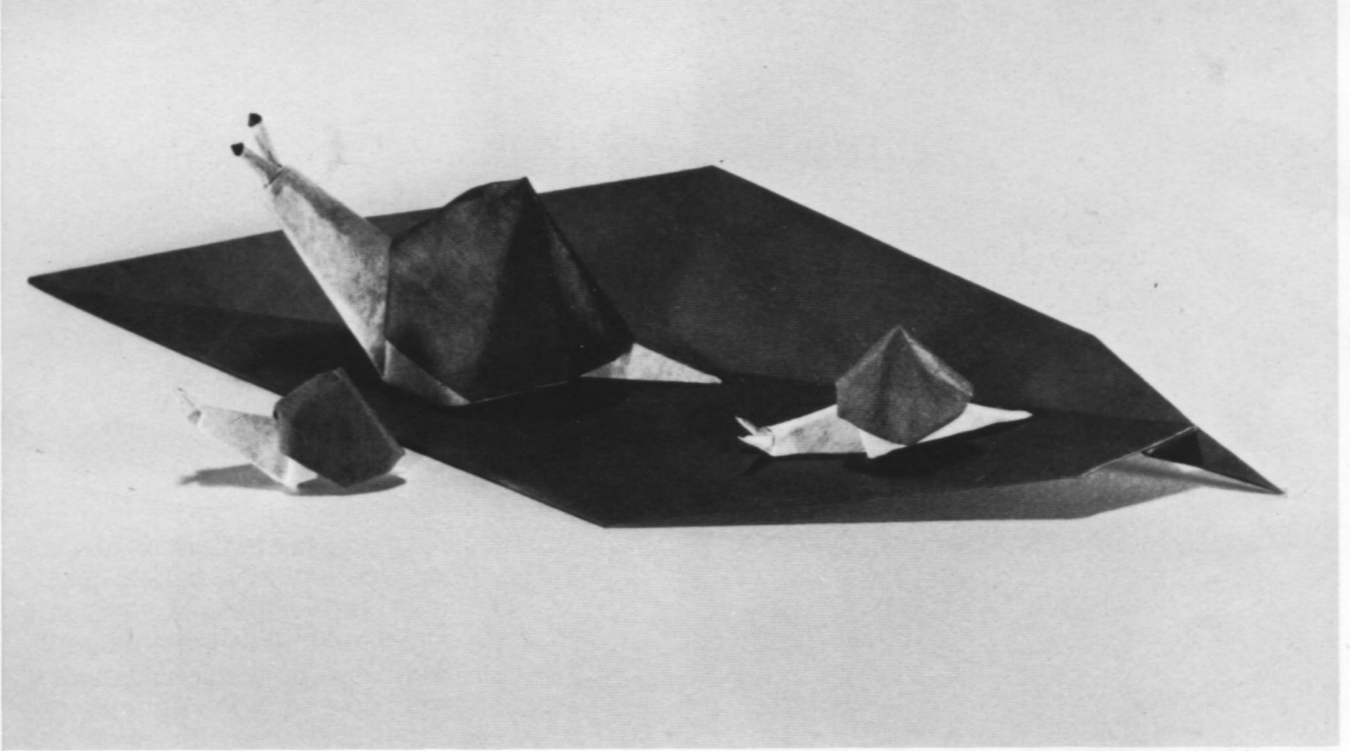
La chiocciola



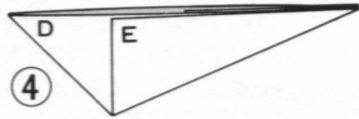
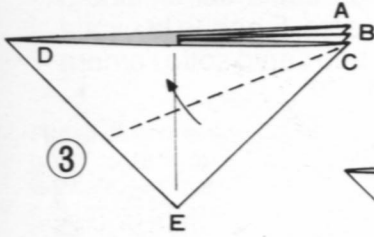
La foglia

Il modello finito

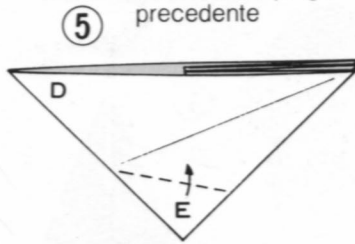
(1) tracciate la diagonale del quadrato e piegate i quattro lati sulla diagonale, due a due. (2) piegate B a valle come indicato, per formare il picciolo. Voltate e modellate.



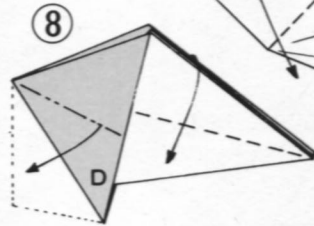
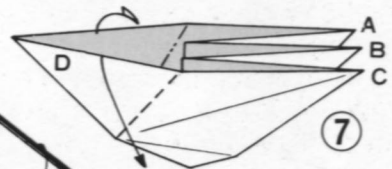
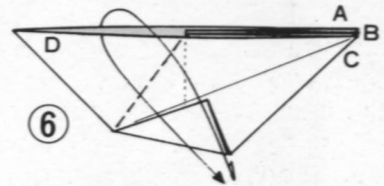
(3) piegate E in su come indicato in (4), lasciando A, B, C dalla stessa parte



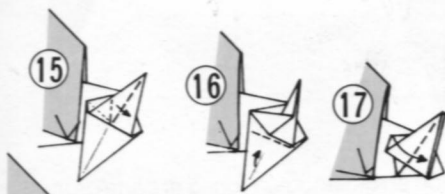
(5) piegate sulla traccia della piega precedente



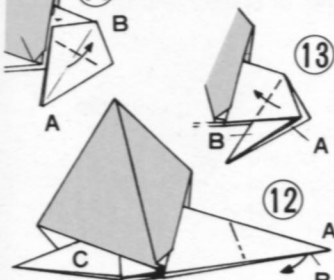
(6) aprite come mostrato in (7), e rovesciate D all'esterno come indicato



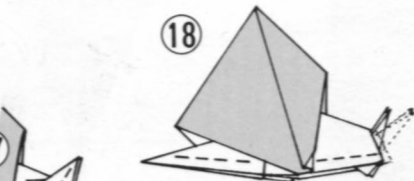
(8) formate le pieghe indicate, portando D fino alla linea punteggiata



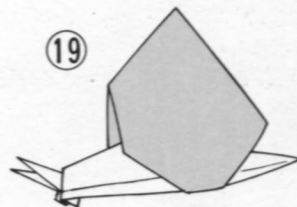
Come si fanno gli occhi



(12) rovesciate A, B in giù

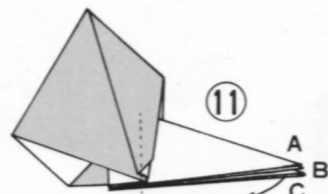


(18) formate il piede piegando a valle verso l'esterno come indicato. Spostate gli occhi in avanti fino alla linea punteggiata.

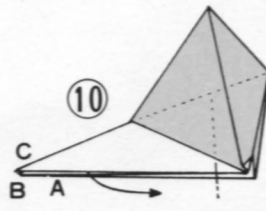


Il modello finito

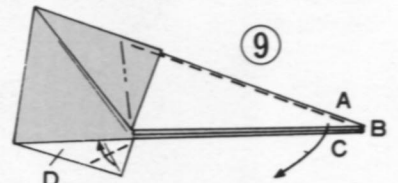
Per formare gli occhi scuri come nella foto, si deve rovesciare la punta di A e B.



(11) rovesciate solo C all'indietro, secondo la linea punteggiata



(10) rovesciate ancora A, B, C in avanti secondo la linea punteggiata

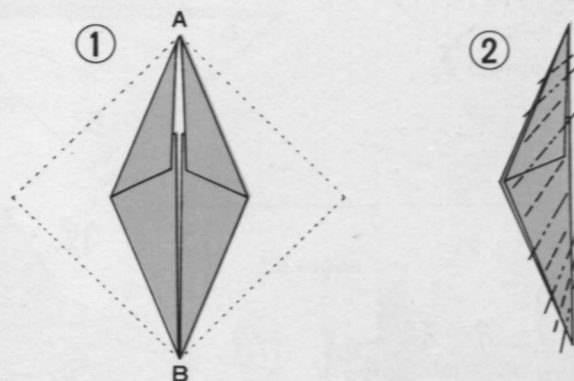


(9) rovesciate A, B, C all'indietro secondo le linee indicate

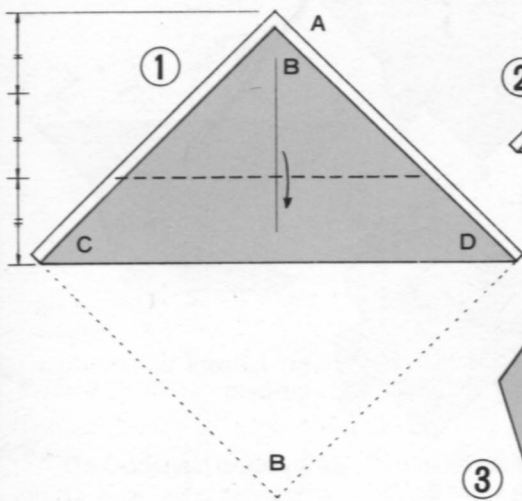
LA CICALA

Per piegare una bella creatura della natura, per esempio un piccolo insetto, si può consultare un libro illustrato. Tuttavia sarà più utile e interessante osservare direttamente l'insetto nel suo ambiente naturale. Ho espresso con l'origami l'affetto che provo guardando da vicino gli insetti che vivono con tutta la loro forza.

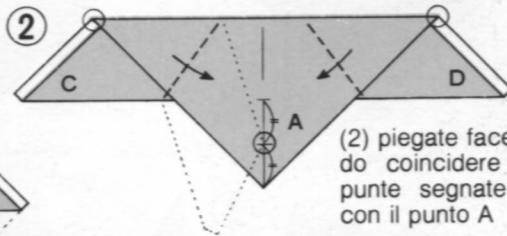
Dalla base di questa piegatura si possono creare tante varianti, dalla cicala comune che canta sui tronchi sotto il sole d'estate, alla cicala dalla voce argentina che si sente cantare nella nebbia del mattino o nella foschia della sera. E anche la cicala reale, che intona il suo canto sotto l'ombra fresca degli alberi.



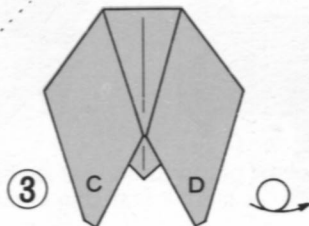
Formate il tronco arrotolando un foglio di carta grossa. Anche il ramoscello si può ottenere arrotolando una striscia di carta a mo' di spago, e infilando le foglie nella fessura.



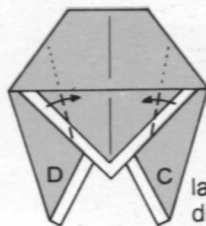
(1) Piegare la diagonale AB del quadrato, e riaprite. Ripiegate B sulla traccia ottenuta, un po' al di sotto di A. Piegare in giù A e B insieme, all'altezza di 1/3.



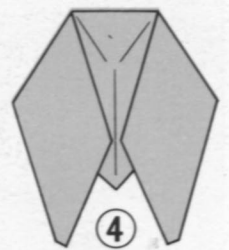
(2) piegate facendo coincidere le punte segnate 0 con il punto A



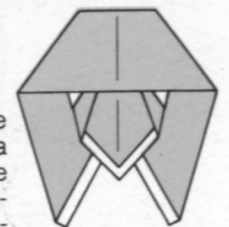
(3) voltate



la parte posteriore di 3 - piegate a valle lungo le linee, facendo scivolare la carta all'interno



Il modello finito



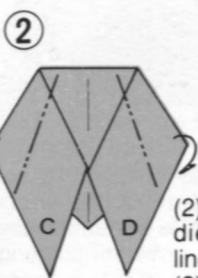
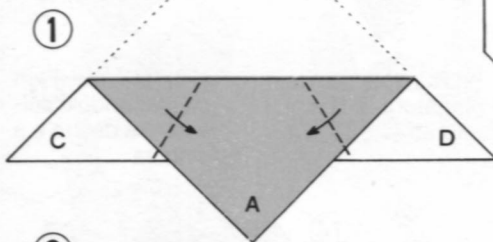
la parte posteriore di (4)

partite dal punto (4) di I - sovrapponetevi un po' C e D sulla linea centrale

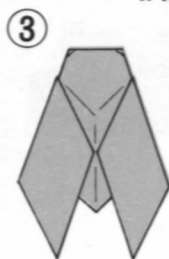
La cicala (II)

Partite da un triangolo rettangolo isoscele (un quadrato tagliato lungo la diagonale) e piegate in giù ad 1/3 dell'altezza

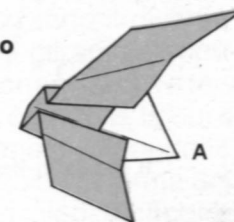
La cicala (III)



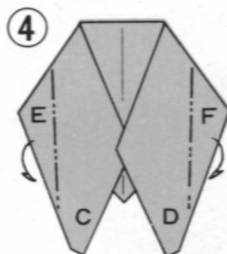
(2) piegate all'indietro lungo le linee per ottenere (3)



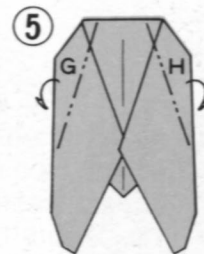
Il modello finito



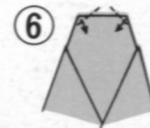
Una variante di III con le ali aperte — per farla volare, lanciatela tenendola per A



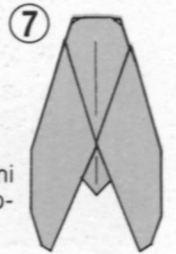
(4) ripiegate E ed F all'indietro



(5) ripiegate G ed H all'indietro



formate gli occhi piegando gli angoli in avanti

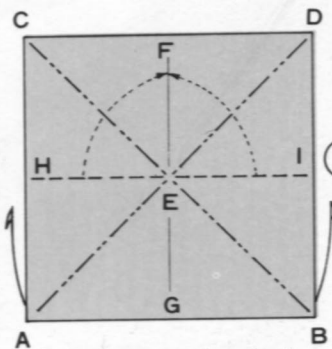


Il modello finito

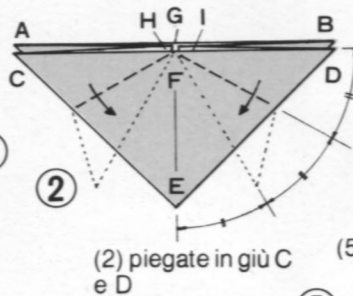
La cicala (IV)

La cicala (V)

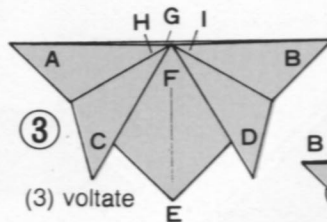
Per costruire la cicala della foto, partite da un triangolo rettangolo isoscele, piegatelo in giù ad 1/4 dell'altezza e pieghettate la punta A a fisarmonica. Poi seguite uno dei metodi già descritti.



Tracciate queste pieghe sul quadrato, a monte e a valle, e formate la base (2)

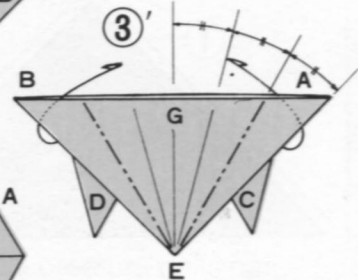


(2) piegate in giù C e D



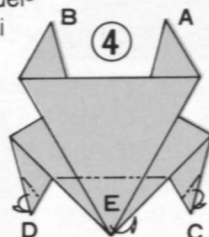
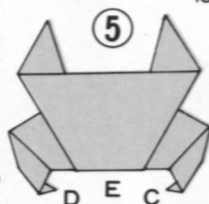
(3) voltate

(3)' piegate A e B all'indietro



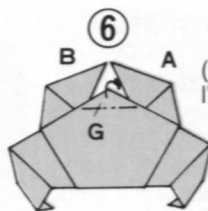
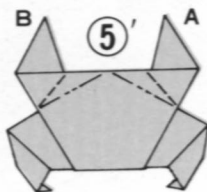
(4) piegate come indicato

[A]
Il modello finito



Nota: nel passaggio (2) abbiamo piegato C e D in avanti, come preparazione per la variante [C]. Se invece si piegano C e D all'indietro, inserendoli fra gli strati di carta, sarà più facile far stare il granchio in piedi.

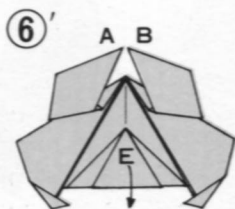
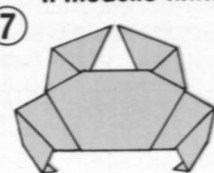
Fate le stesse piegature di [A] fino al passaggio (5), poi piegate A e B a monte e a valle per formare (6)



(6) piegate G all'indietro

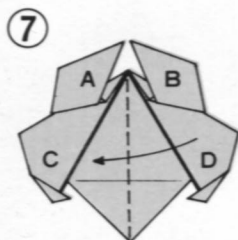
[B]

Il modello finito

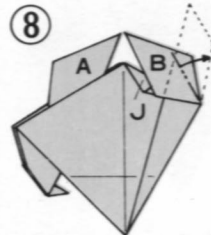


Dopo aver tracciato le pieghe su H ed I come indicato in (1) (qui sotto), piegate fino a (6) con il procedimento precedente.

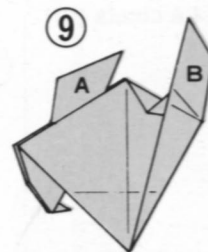
(6)' è il passaggio (6) visto dal dietro.



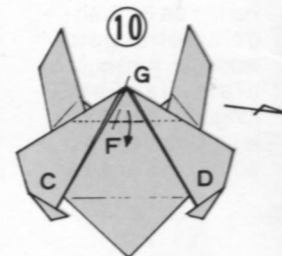
(7) ribaltate D a sinistra come indicato



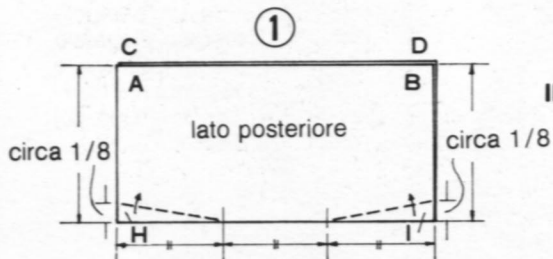
(8) tirate B in fuori fino alla linea punteggiata, aprendo la parte J



(9) Ripetete su A la piegatura di B, poi riaprite C e D



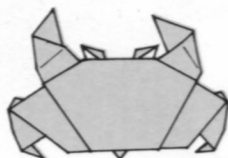
(10) piegate F in giù, facendolo scivolare a destra e a sinistra



(1)' Pieghe di preparazione per facilitare la piegatura degli occhi

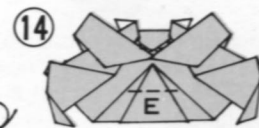
[C]

Il modello finito

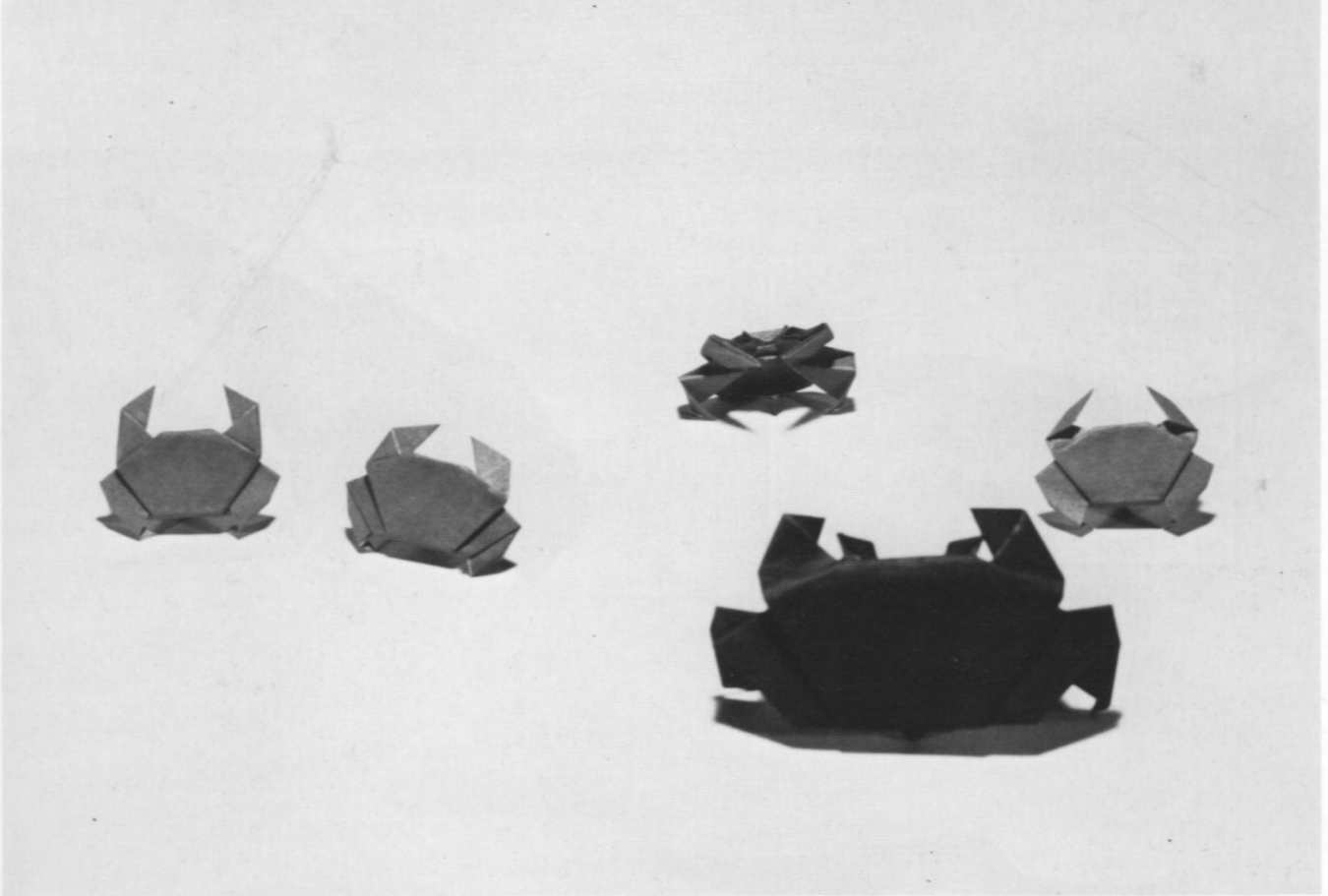


(14)

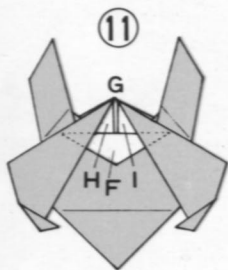
(15)



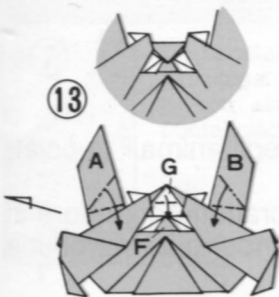
(14) curvando un po' il guscio (senza ripiegare E) si può disporre la figura come se camminasse su A, B, C, D — invece, ripiegando E a valle come in (14) e appoggiando su E, C, D, si può mettere il granchio in piedi come in (15).



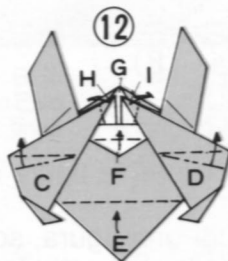
IL GRANCHIO



(11) tirate H ed I, separandoli da G



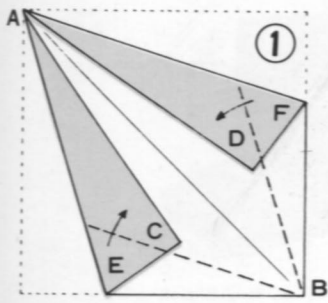
(13) ripiegate G ed F - piegate A e B a monte e a valle seguendo le linee, e poi portateli davanti alla parte della bocca



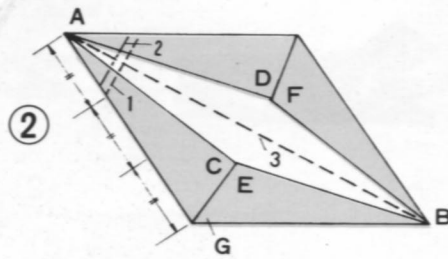
(12) piegate H ed I all'indietro (seguendo le tracce di 1). Piegate C, D, E, F come indicato.

E' molto difficile fare un animale che ha tanti piedi, come il granchio, con un solo foglio di carta. Il modello che vi presento cerca di imitare il più possibile la figura del granchio come appare in natura: con l'origami, tuttavia, è possibile esprimere i caratteri essenziali di una figura con un minimo di semplici piegature.

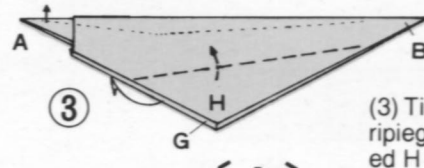
Per caratterizzare il granchio, ogni parte è riprodotta con piegature elementari, angolate nel modo giusto, ed inoltre cerco di mettere in evidenza gli occhi e la bocca che fa la schiuma utilizzando il diverso colore dei due lati del foglio. Riproducendo gli animali con l'origami, di solito, quando si fanno delle varianti si deve tener conto della struttura ossea. Nel caso del granchio, la cui struttura ossea è costituita dal guscio, le varianti dipendono dalla forma di quest'ultimo. Dopo aver deciso la forma del guscio, si cerca di riprodurre la misura dei piedi, l'angolazione delle pinze, ecc. I due piedini vanno fatti abbastanza grandi, in modo che diano l'impressione di essere otto.



Partite da un quadrato di 8 cm di lato, e piegate come indicato.



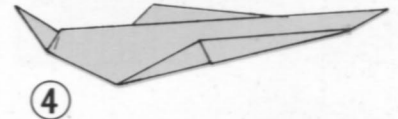
(2) Piegate a valle e poi a monte secondo le linee 1, 2 - piegate a metà lungo la linea 3.



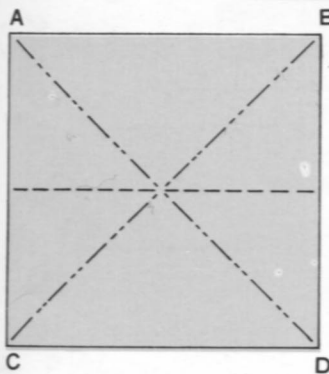
(3) Tirate A in su, e ripiegate in su G ed H

[A]

Il modello finito

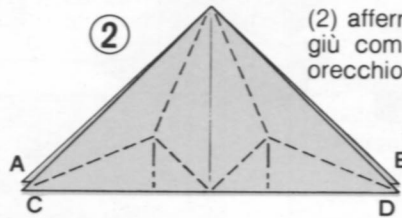


4



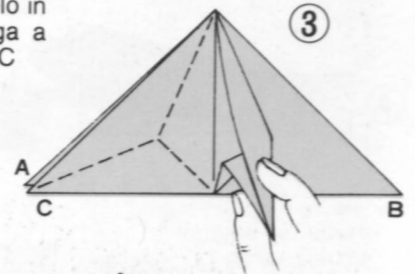
1

(1) tracciate le pieghe a monte e a valle, e formate (2)

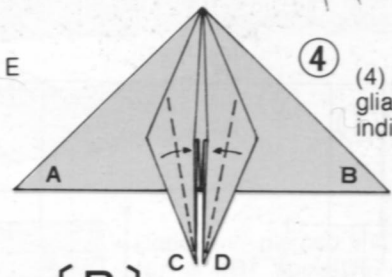


2

(2) afferrate D e piegatelo in giù come indicato (piega a orecchio) - ripetete su C

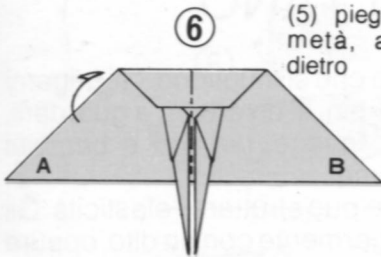


3



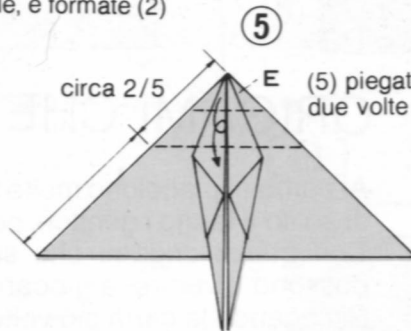
4

(4) assottigliate come indicato



6

(5) piegate a metà, all'indietro

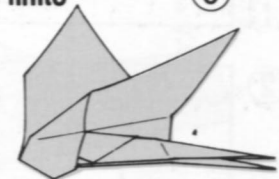


5

(5) piegate E due volte
circa 2/5

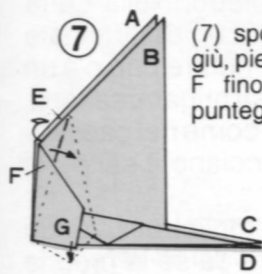
[B]

Il modello finito



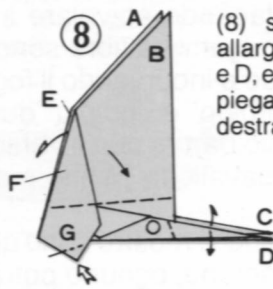
9

Per farla volare, afferrate nel punto indicato con O (in (8)) e controllate che la figura sia simmetrica. Poi divertitevi a lanciarla in aria.



7

(7) spostate G in giù, piegando E ed F fino alla linea punteggiata

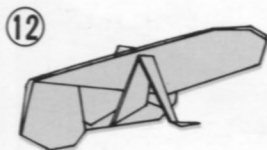


8

(8) smussate G, allargate un po' C e D, e formate le ali piegando a valle a destra e a sinistra

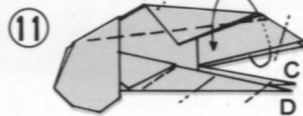
[C]

Il modello finito



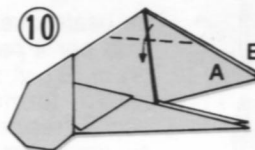
12

(11) dopo aver piegato a valle, rovesciate in avanti lo strato posteriore per coprire il corpo. Smussate la punta delle ali, e infine piegate C e D per formare le zampe.

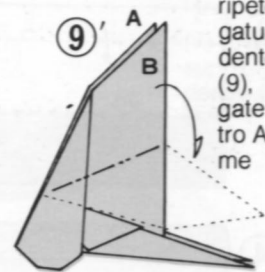


11

(10) piegate in giù l'angolo

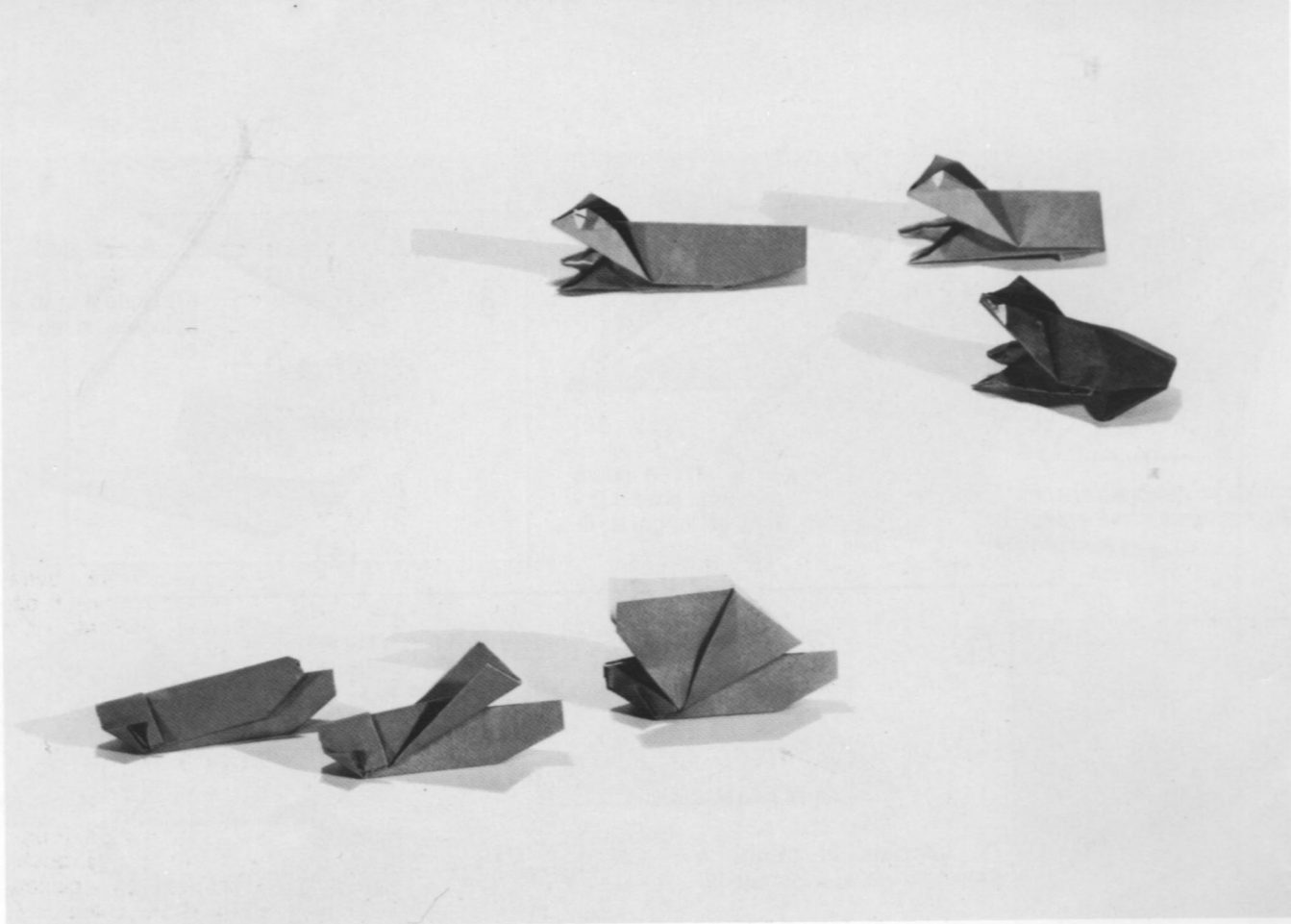


10



9'

ripetete la piegatura precedente fino a (9), poi ripiegate all'indietro A e B insieme

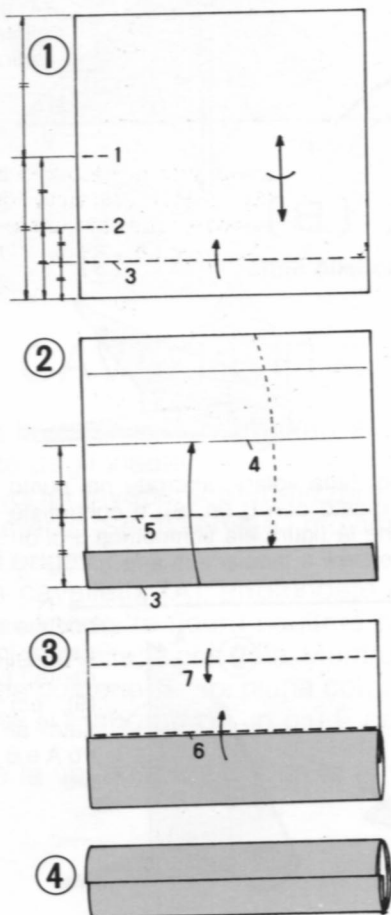


ORIGAMI CHE SALTANO

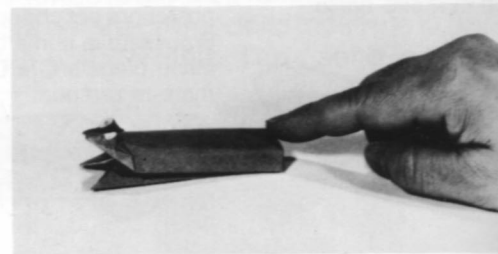
Ai bambini piacciono molto le cose che si muovono. Gli origami di solito li fanno i genitori, poi i bambini si divertono a guardarli. Con questi origami che saltano, invece, genitori e bambini possono divertirsi a giocare insieme.

Ripiegando la carta più volte, se ne può sfruttare l'elasticità. Gli origami salteranno colpendoli leggermente con un dito, oppure premendo e facendo scivolare il dito all'indietro. Nella carta speciale per origami, le fibre sono orientate in un determinato verso: ruotando e incurvando il foglio, si può notare che c'è un verso più "morbido" e uno più "duro". In questi origami saltanti, quindi, è meglio partire con il verso più duro (come nel passaggio (1) della cavalletta [A]) in modo che facciano il salto più lungo.

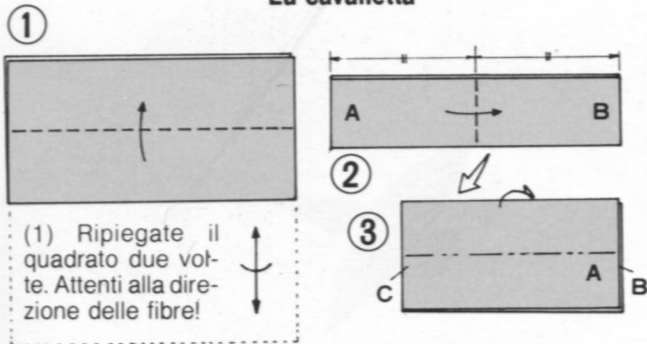
Le piegature che vi mostro sono quelle più semplici: utilizzando le pieghe a comune, ognuno potrà poi creare da sé le proprie varianti. Quando insegnate ai bambini, però, dovete aspettare che abbiano imparato bene a mente ciascuna piegatura prima di andare avanti.



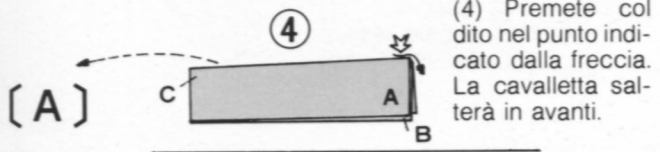
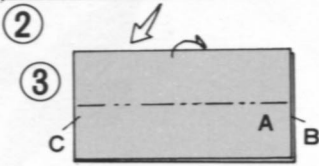
Se usate questo metodo per il passaggio (4) di [B], vi sarà più facile formare gli occhi. Tracciate 1 e 2 più leggermente.



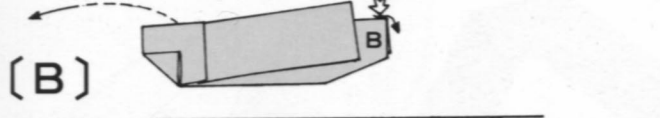
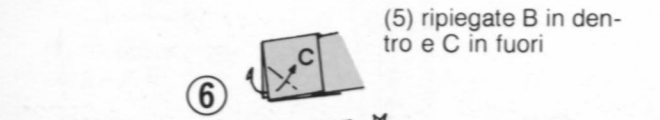
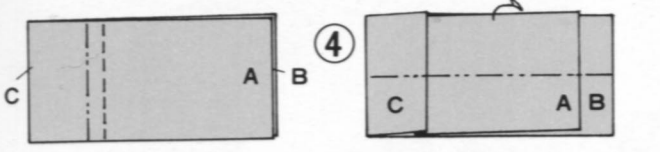
La cavalletta



(1) Ripiegate il quadrato due volte. Attenti alla direzione delle fibre!



(4) Premete col dito nel punto indicato dalla freccia. La cavalletta salterà in avanti.



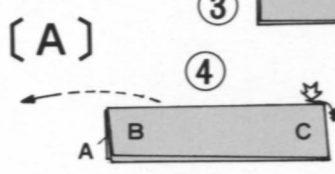
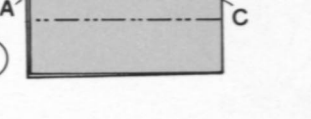
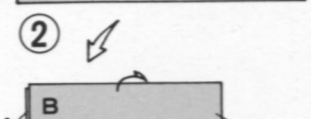
(5) ripiegate B in dentro e C in fuori

(6) schiacciate il dorso lungo la linea a monte, marcando bene le pieghe

(7) formate gli occhi, e smussate gli angoli di A ripiegandoli in dentro

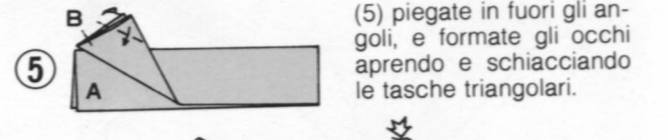
La rana

piegate il quadrato due volte



(4) il foglio salterà in avanti premendo con un dito nel punto indicato dalla freccia

Se formate (4) usando il metodo della pagina precedente, sarà facile formare gli occhi della rana come in [B] e in [D]



(5) piegate in fuori gli angoli, e formate gli occhi aprendo e schiacciando le tasche triangolari.

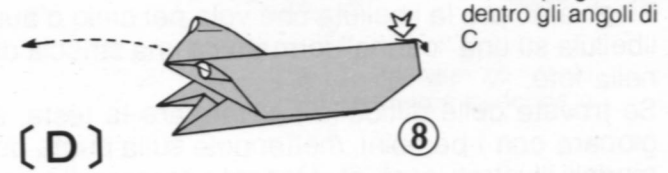
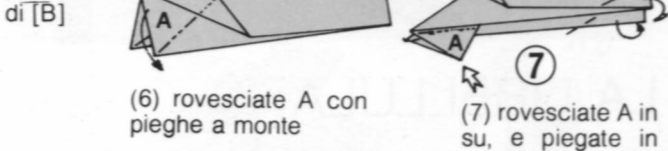


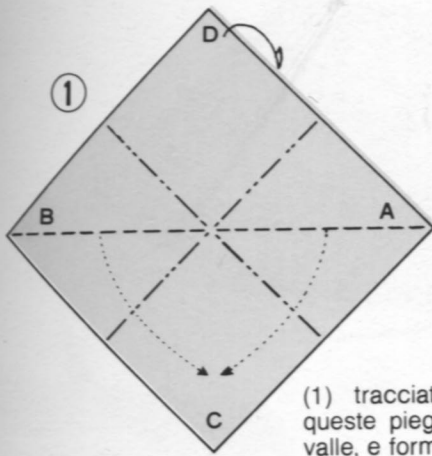
Dopo aver piegato fino a (6) di [B] appiattite di nuovo e tracciate le pieghe a monte.



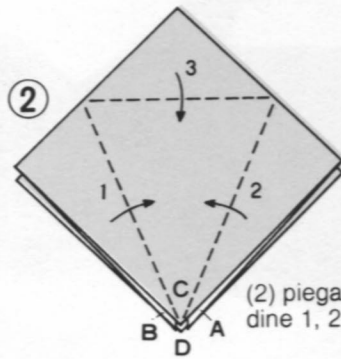
(6) rovesciate A con pieghe a monte

(7) rovesciate A in su, e piegate in dentro gli angoli di C



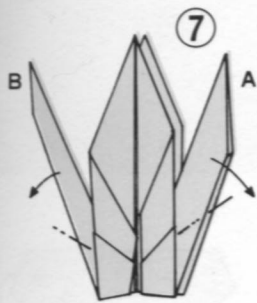
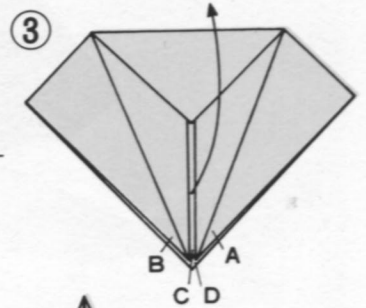


(1) tracciate sul quadrato queste pieghe a monte e a valle, e formate (2)

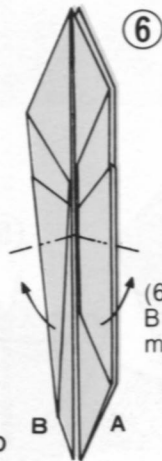


(2) piegate nell'ordine 1, 2, 3

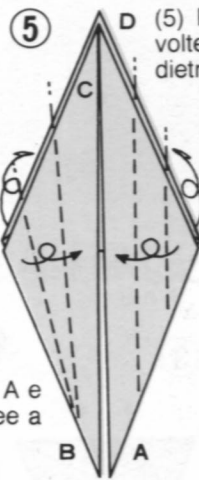
(3) tirate fuori la punta C, e formate (4)



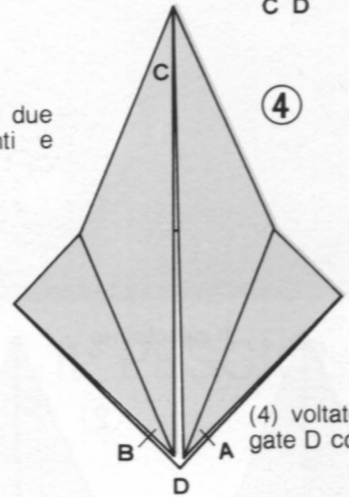
(7) rovesciate ancora A e B



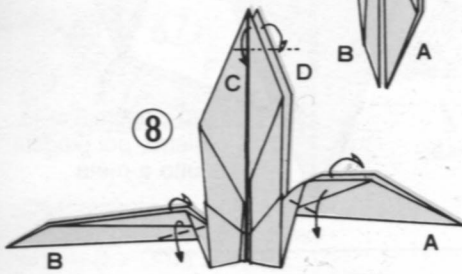
(6) rovesciate A e B lungo le linee a monte



(5) Ripiegate due volte, davanti e dietro

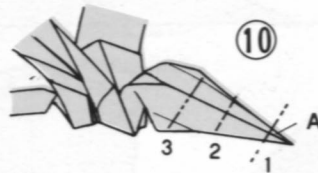


(4) voltate, e piegate D come C

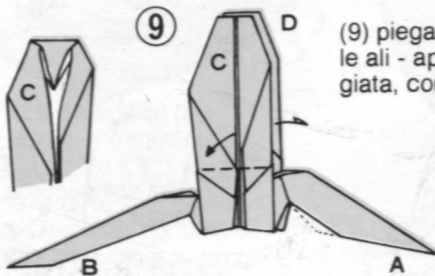
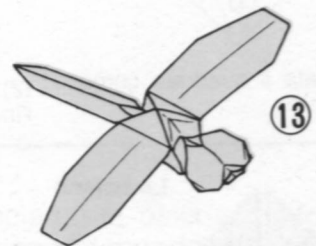


(8) rovesciate in giù A e B come indicato — intascate le punte C e D

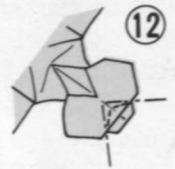
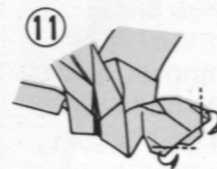
(10) dopo aver piegato la punta di A, piegate 2 e 3 a valle e a monte



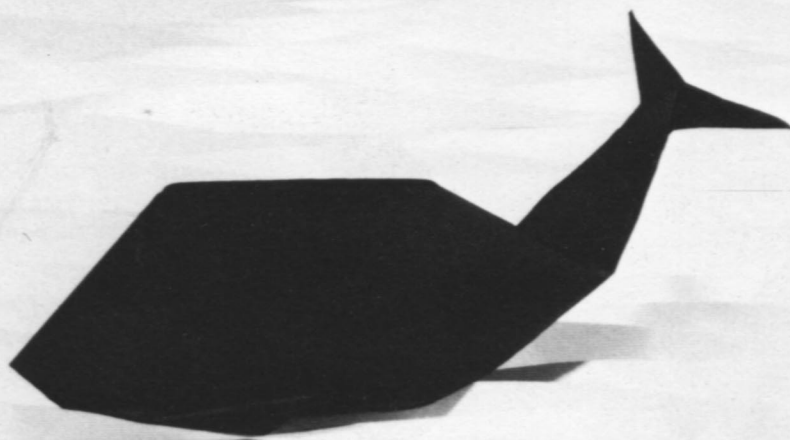
Il modello finito



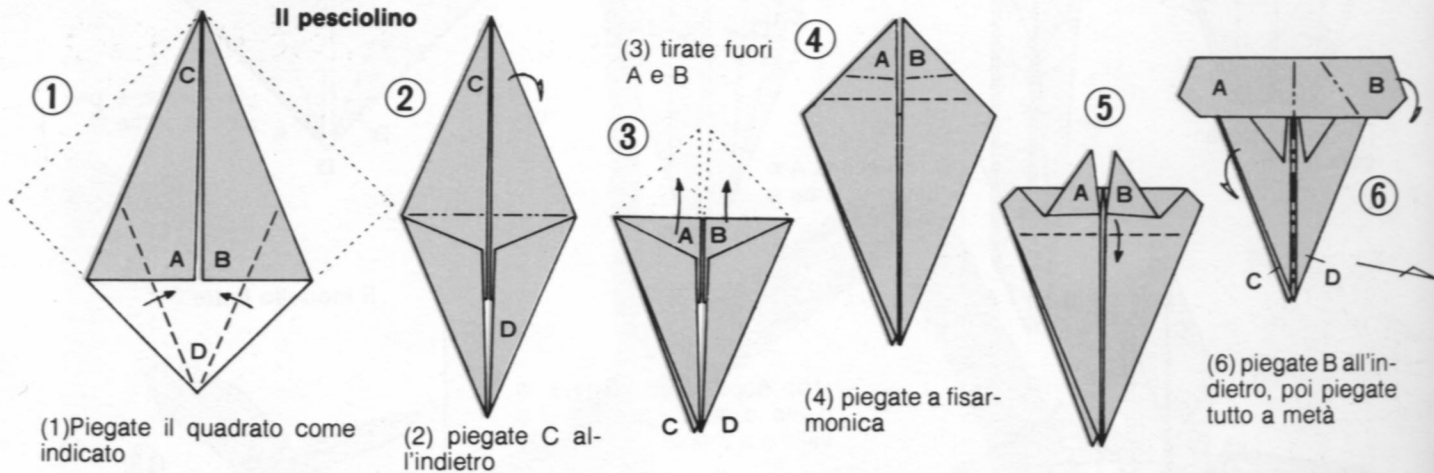
(9) piegate a valle C e D per formare le ali - aprite A fino alla linea punteggiata, come in (10)



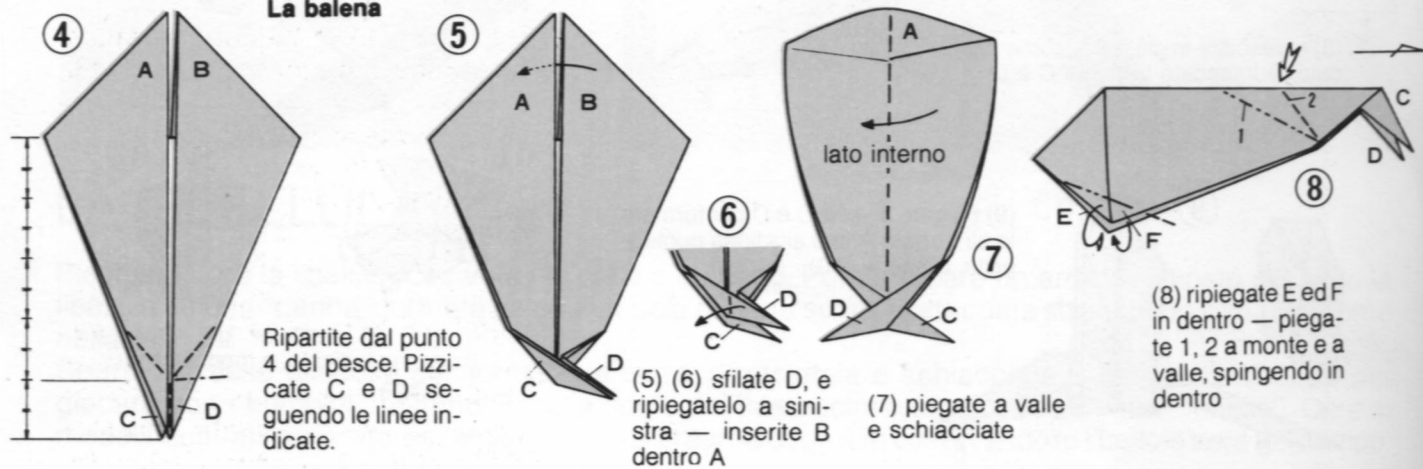
(11-12) formate gli occhi come indicato, e modellate la figura



Il pesciolino

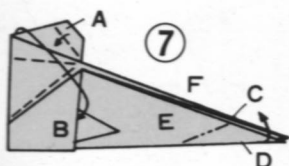


La balena

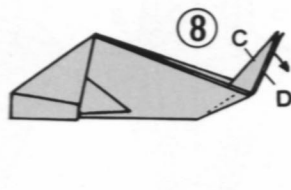




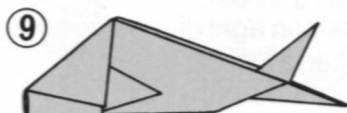
LA BALENA E IL PESCIOLINO



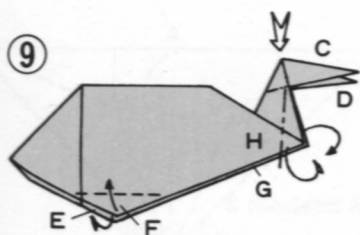
(7) Ripiegate l'angolo A inserendolo nella tasca B. Rovesciate C + D fra E ed F



(8) Rovesciate solo D all'esterno, seguendo la linea punteggiata

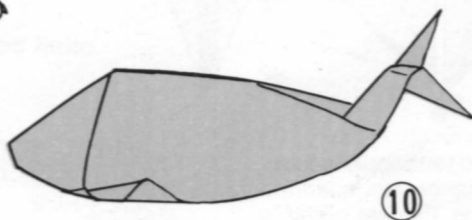


Il modello finito



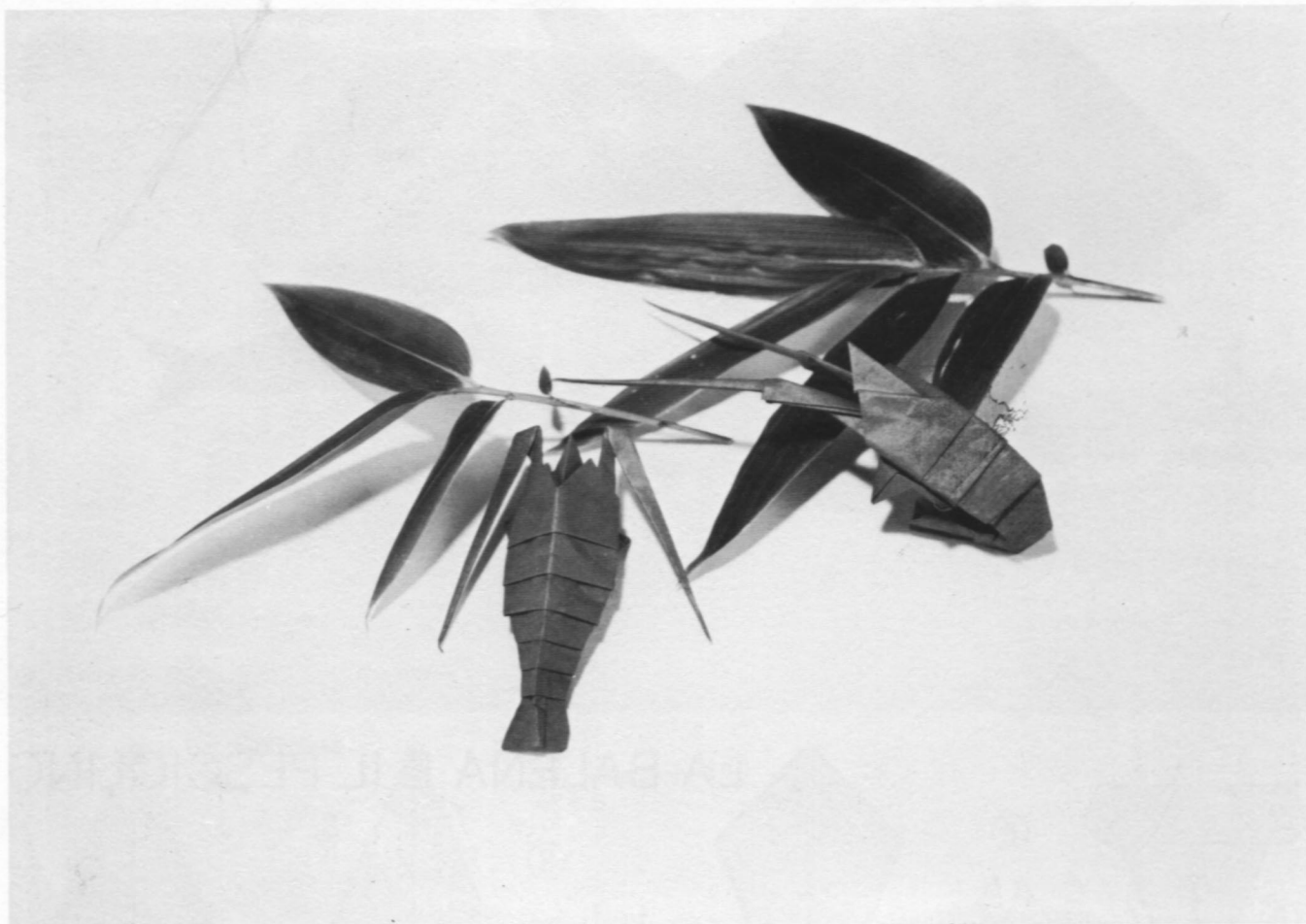
(9) Dopo aver piegato E, F e G, H tirate in fuori lentamente la coda, e gli spigoli diventeranno più morbidi. Poi schiacciate con cura l'angolo sopra alla coda.

Il modello finito



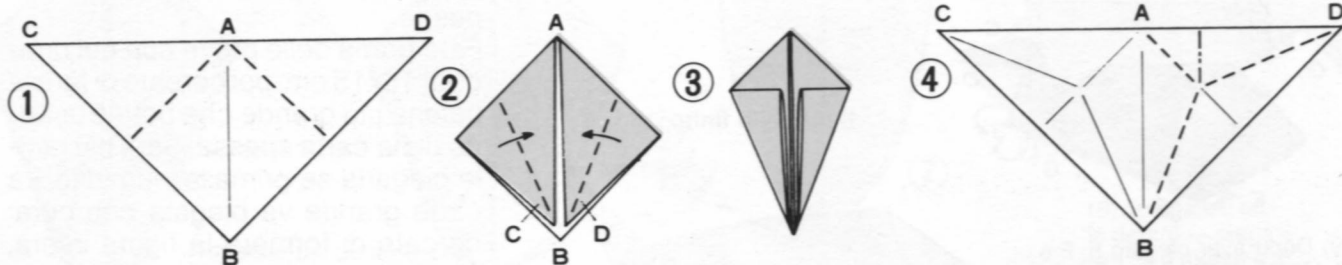
Ora facciamo la balena, l'animale più grande del mondo, e il piccolo pesce.

Fate prima delle prove con dei quadrati 15x15 cm, poi cercate di fare la balena più grande che potete usando della carta spessa. Sarà più facile piegarla se prima la inumidite. La carta grande va piegata con cura: cercate di formare la figura intera, facendo attenzione ad evitare le increspature. Arrotondate un po' la linea della pancia, ed avrete la balena che sembra nuotare lentamente.



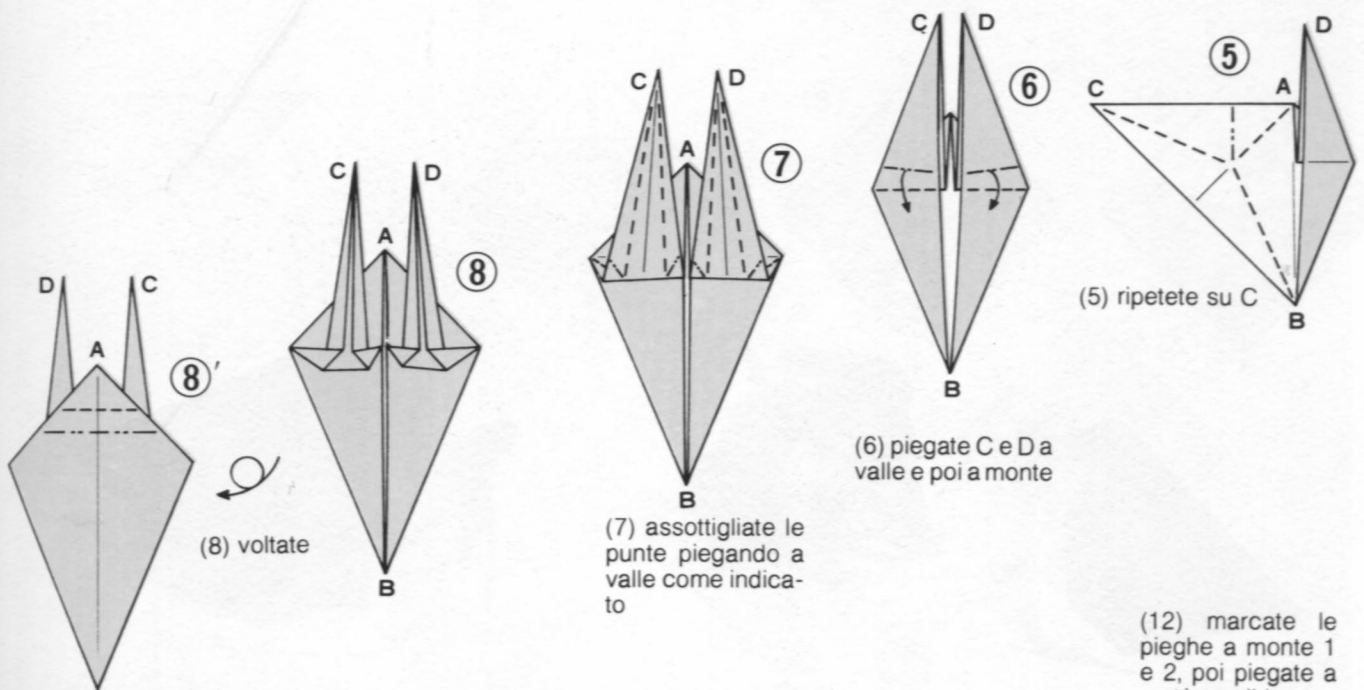
L'ARAGOSTA

In Giappone, a capodanno, si offre sul vassoio l'aragosta rossa e maestosa, guarnita con dolci di riso. Facciamo l'aragosta con l'origami, usando un bel foglio grande di carta rossa, poi adorniamola con aghi di pino o con foglie di bambù fatte con la carta verde. Per esprimere la forma dell'aragosta ho usato un triangolo rettangolo isoscele. Se la carta è sottile, si può usare anche un quadrato piegato lungo la diagonale.

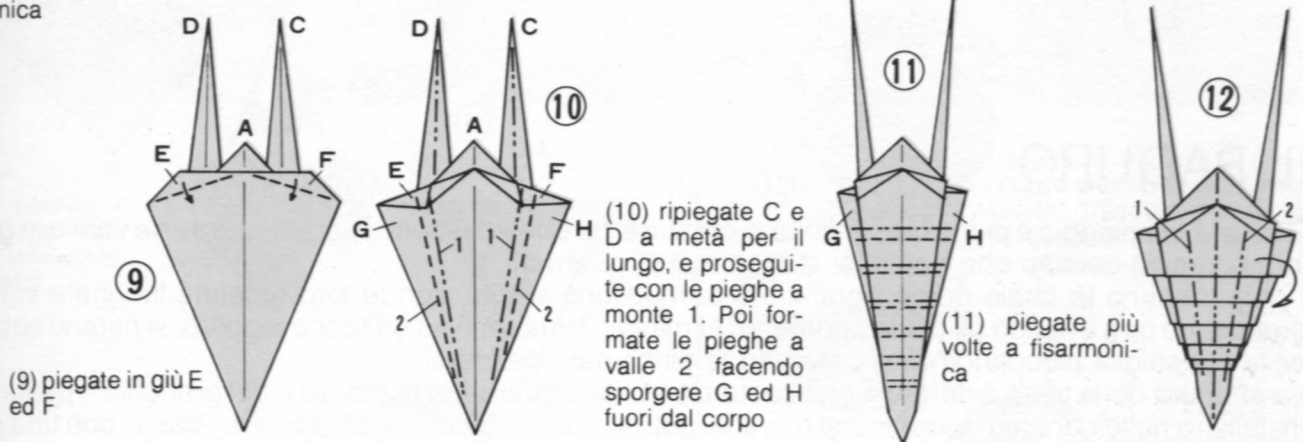


Usate un triangolo rettangolo isoscele, ottenuto tagliando un quadrato lungo la diagonale. Piegare come in (1) (2) (3), poi riaprite come in (4).

(4) Ripiegate lungo le linee indicate per formare (5)



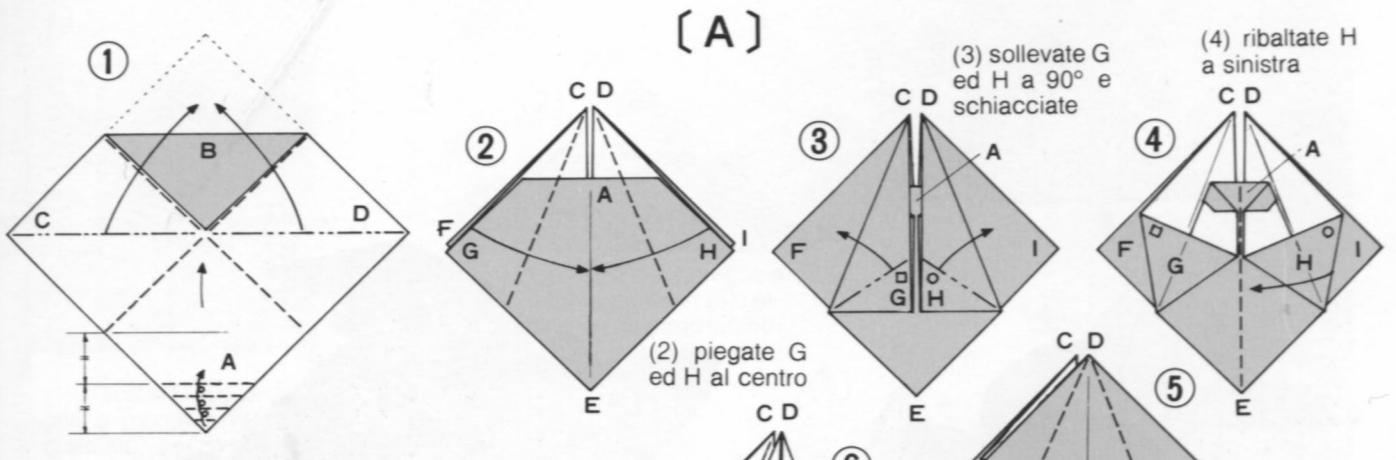
(12) marcate le pieghe a monte 1 e 2, poi piegate a metà per il lungo.



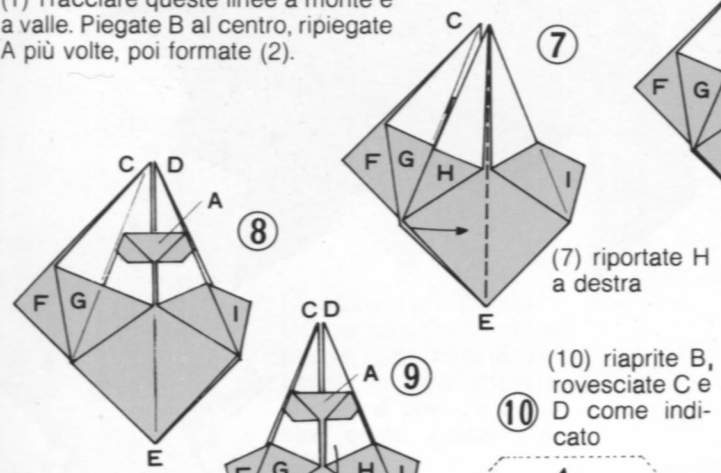
(13) piegate A in dentro secondo la linea a monte 1, poi in fuori secondo la linea a valle 2. Tenendo nel punto O, tirate in fuori poco a poco seguendo le frecce, poi modellate.

Il modello finito

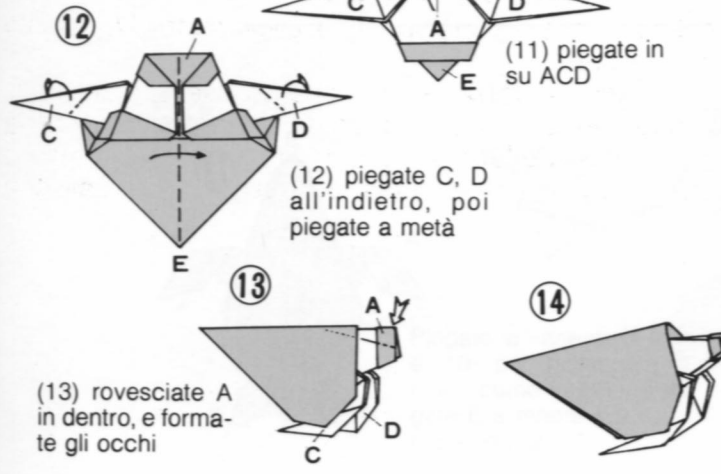




(1) Tracciare queste linee a monte e a valle. Piegate B al centro, ripiegate A più volte, poi formate (2).

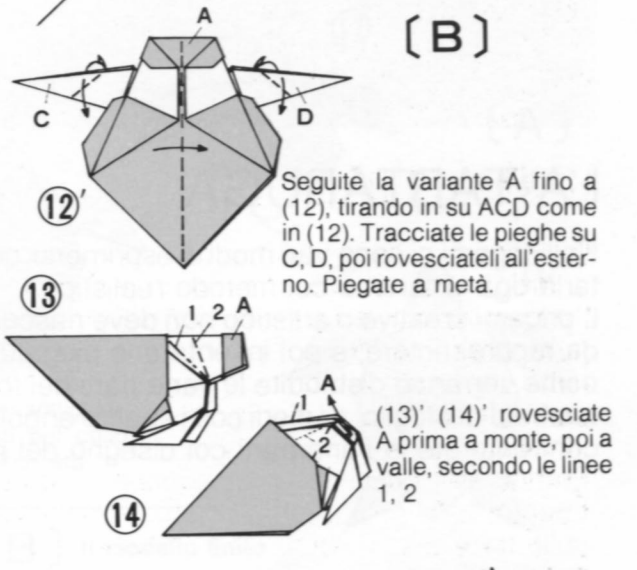
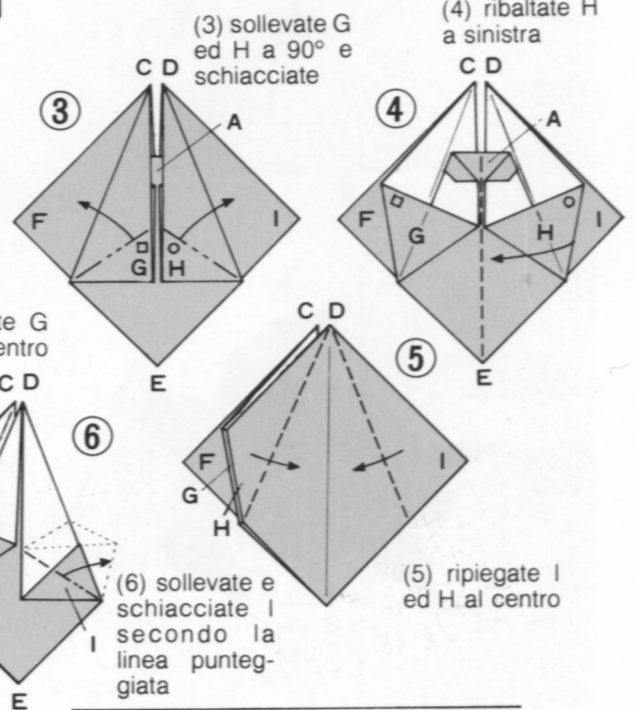


(8) ripetete i passaggi (4) - (7) sulla parte sinistra



(13) rovesciate A in dentro, e formate gli occhi

[A]



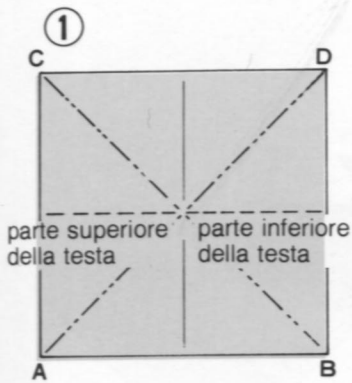
[B]

Seguite la variante A fino a (12), tirando in su ACD come in (12). Tracciate le pieghe su C, D, poi rovesciateli all'esterno. Piegate a metà.

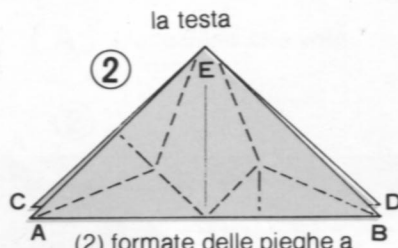
(13)' (14)' rovesciate A prima a monte, poi a valle, secondo le linee 1, 2

(15)' Rovesciate in dentro la punta A per formare gli occhi. Tenendo i due punti interni segnati con O, tirate in fuori il punto Δ. Modellate in tre dimensioni, stringendo il guscio.

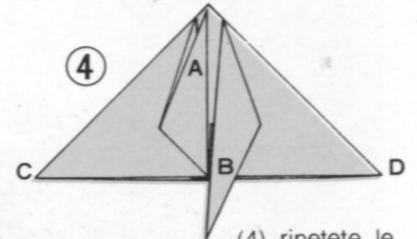
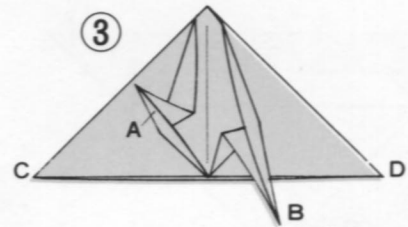
Il modello finito



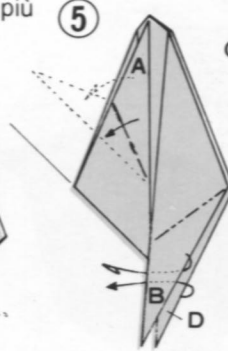
(1) tracciate queste pieghe a monte a valle sul quadrato, poi formare la base triangolare (2)



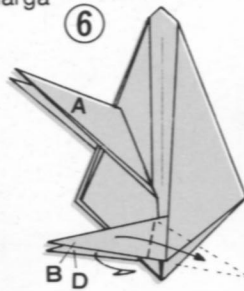
(2) formate delle pieghe a orecchio come in (3). Attenzione alla parte inferiore della testa, che deve essere lasciata un po' più larga



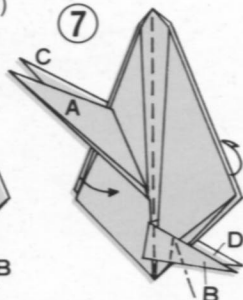
(4) ripetete le stesse pieghe su C e D



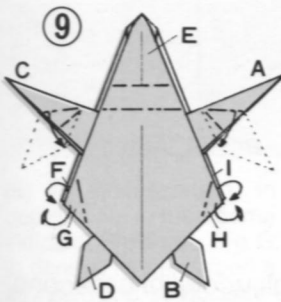
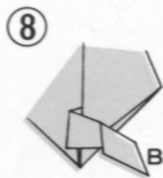
(5) piegate in avanti A e C fino alla linea punteggiata. Piegate B e D all'interno e in avanti.



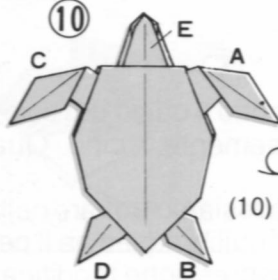
(6) ripiegate B e D all'indietro



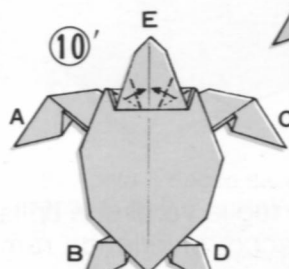
(7) Alzate e schiacciate B e D per formare le zampe posteriori, come in (8). Ribaltate la parte inferiore sinistra e posteriore destra come indicano le frecce.



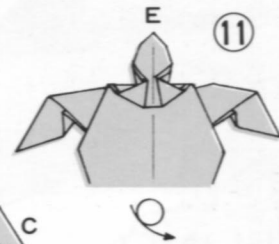
(9) Ripiegate in dentro F, G, H, I. Aprite A e C, sollevate e schiacciate fino alla linea punteggiata. Piegate E a fisarmonica.



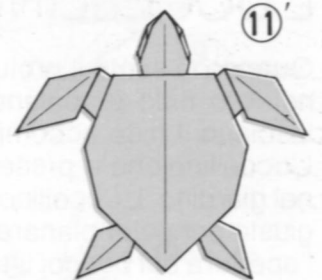
(10) voltate



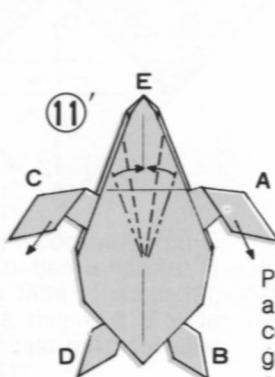
(10') assottigliate la base del collo come indicato



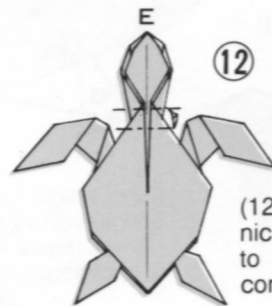
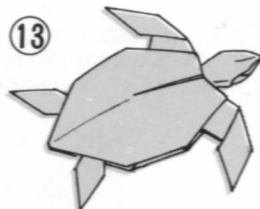
[A] Il modello finito



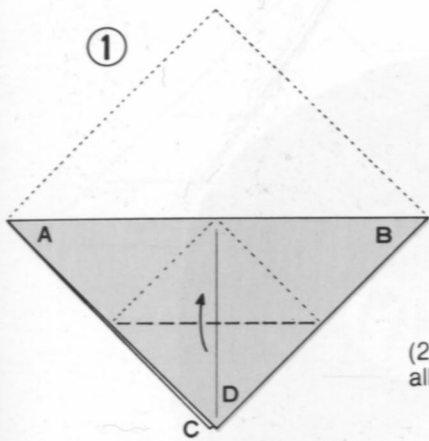
[B] Il modello finito



Piegate la variante A fino a 10, poi riallungate il collo, come in (11)'. Piegate E a monte e a valle come in (12).

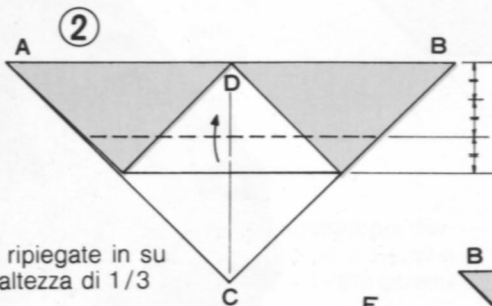


(12) Piegate E a fisarmonica. Dopo aver accorciato il collo, completate come in [A].

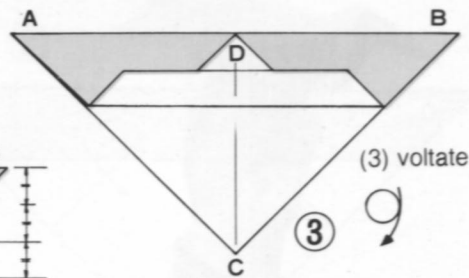


(1) piegate il quadrato lungo la diagonale, poi ripiegate D fino alla linea di base

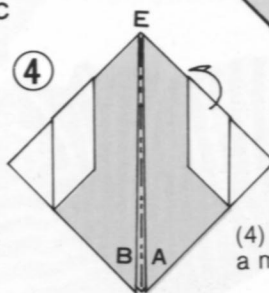
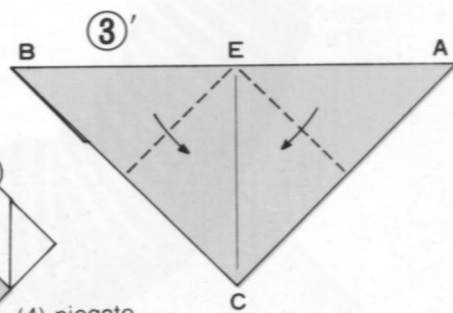
[A] L'uccellino che vola



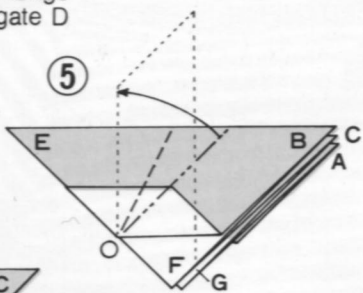
(2) ripiegate in su all'altezza di 1/3



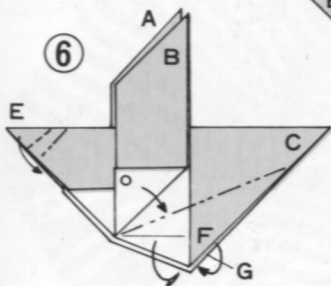
(3) voltate



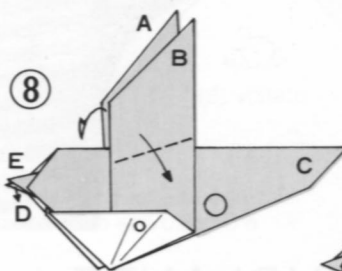
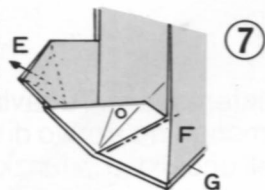
(4) piegate a metà



(5) facendo perno in O, piegate a monte e a valle portando B fino alla linea punteggiata. Ripetete con A.

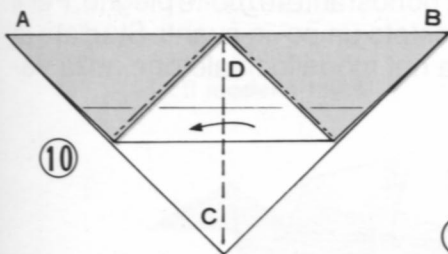
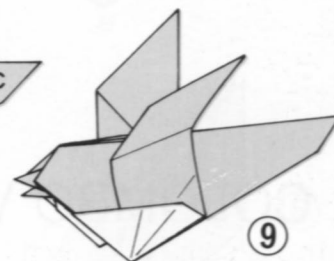


(6) (7) Rovesciate E in dentro e poi in fuori come indicato. Ripiegate F e G in dentro. Tirate in fuori e all'indietro lo strato anteriore O. Ripetete dietro.



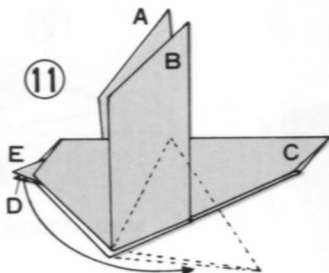
(8) Aprite il becco separando D da E. Piegate A e B in fuori, e modellate il corpo. Lanciate tenendo il modello nel punto O.

Il modello finito

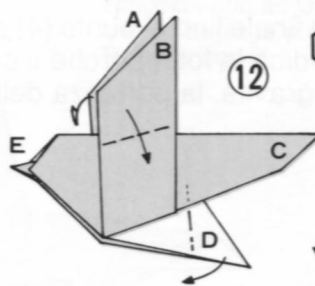


Riaprite il modello [A] fino al punto (10). Senza ripetere la piegatura fatta al punto (2), piegate a monte e a valle come indicato, poi proseguite fino ad (11).

(11) rovesciate D fino alla linea punteggiata

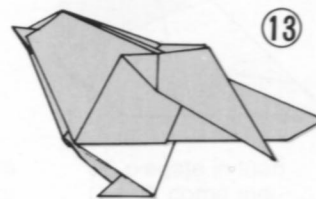


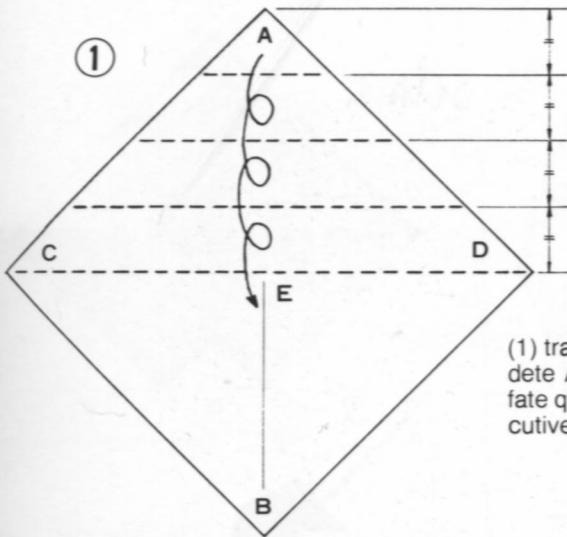
[B] L'uccellino in piedi



(12) Piegate in giù A e B. Rovesciate D in avanti, e mettetelo in piedi.

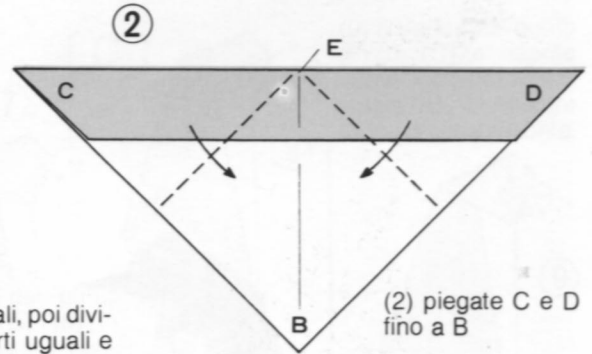
Il modello finito



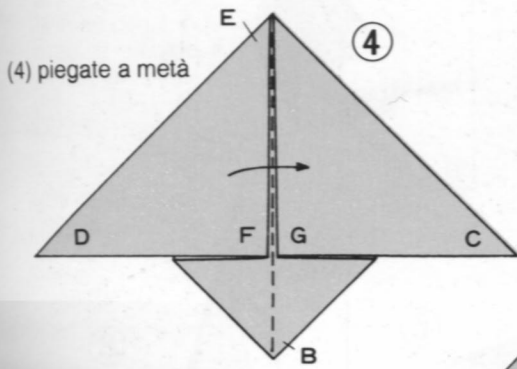


quattro
parti
uguali

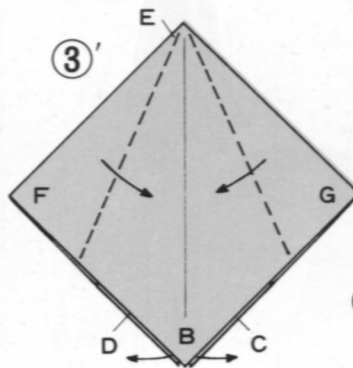
(1) tracciate le diagonali, poi dividete AE in quattro parti uguali e fate quattro pieghe a valle consecutive



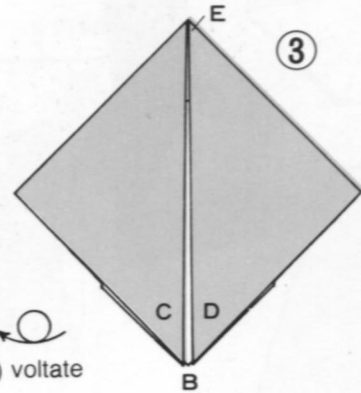
(2) piegate C e D fino a B



(4) piegate a metà

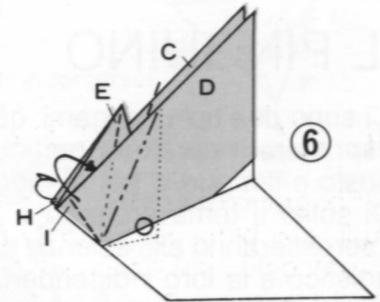
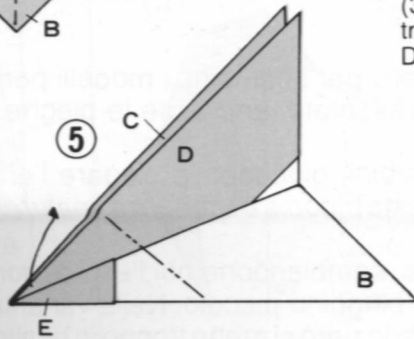


(3') piegate F e G al centro, facendo scivolare C e D in fuori



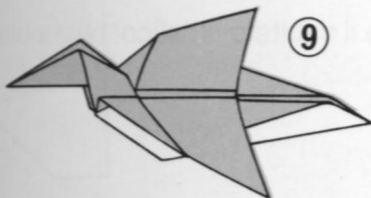
(3) voltate

rovesciate E all'interno fra C e D

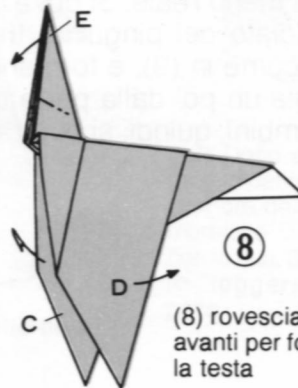


(6) Spingete in dentro l'angolo I fino ad O, tracciando la piega a monte. Ripetete con H.

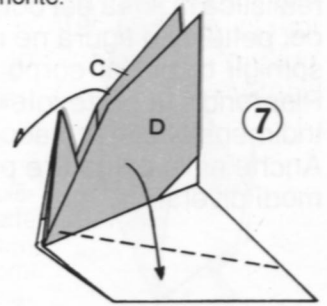
Il modello finito



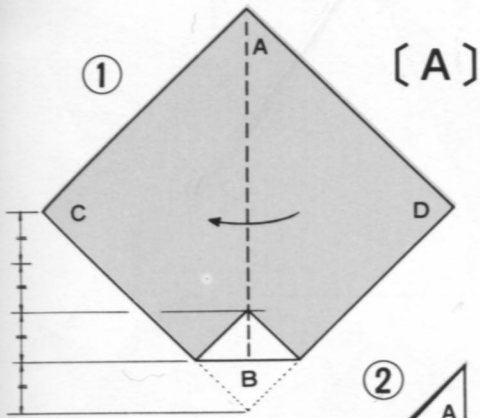
Lanciate con delicatezza, tenendolo dalla parte della coda



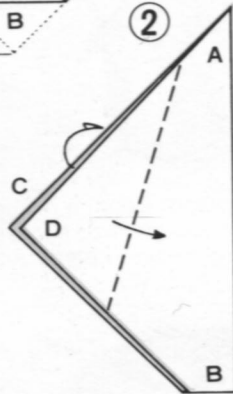
(8) rovesciate E in avanti per formare la testa



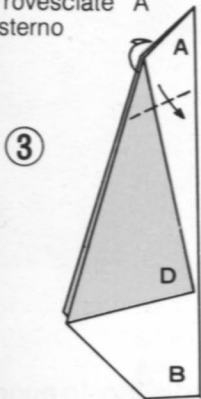
(7) piegate in fuori C e D come indicato



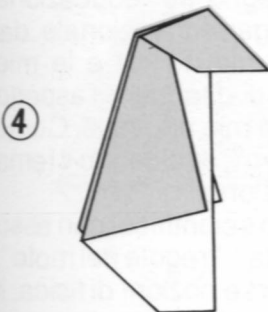
(1) tracciate la diagonale del quadrato, poi ripiegate B in su come indicato, e piegate a metà



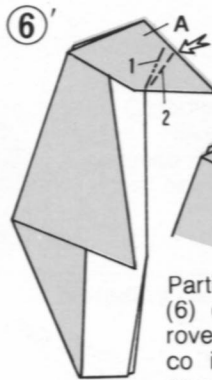
(3) rovesciate A all'esterno



Il modello finito

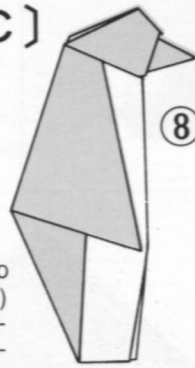
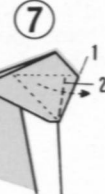


[A]



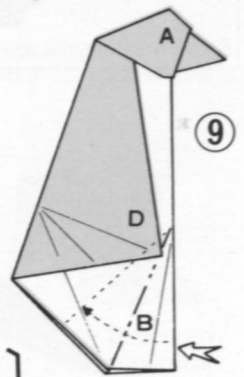
Partite dal punto (6) di [B]. (6')(7) rovesciate il becco in dentro secondo la linea 1, e poi in fuori secondo la linea 2.

[C]

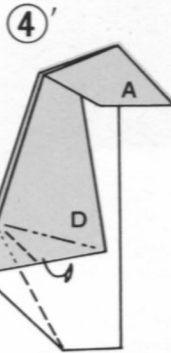


Il modello finito

(9) Ripartite dal punto (8) di [C] e riaprite come indicato. Rovesciate B in dentro lungo la linea a monte.

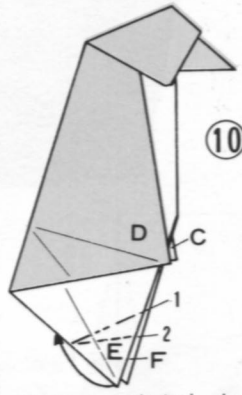


[B]

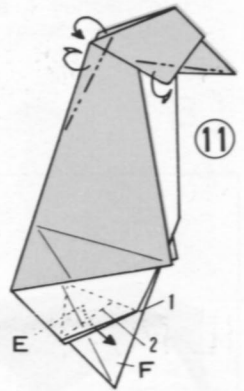


Partite dal punto (4) di [A]. Ripiegate in dentro l'aletta D, piegando allo stesso tempo lo strato inferiore secondo la linea a valle. Ripetete su C dall'altra parte.

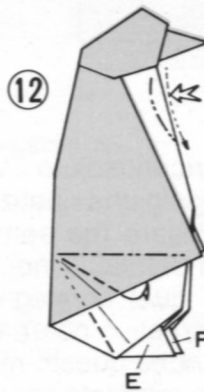
[D]



(10) Rovesciate in dentro secondo la linea 1.

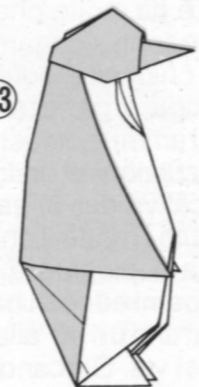


(11) Ora rovesciate in fuori secondo la linea 2. Ripetete sull'altra punta F.



(12) Dopo aver ripiegato in dentro la parte inferiore delle ali, ammorbidite i contorni con le dita. Schiacciate leggermente il petto.

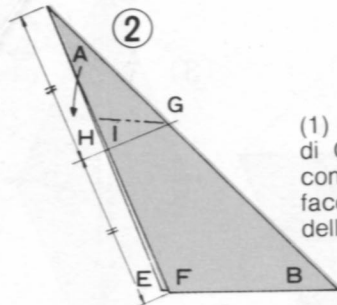
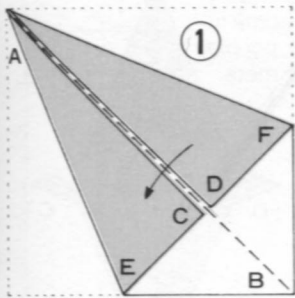
[3]



Il modello finito

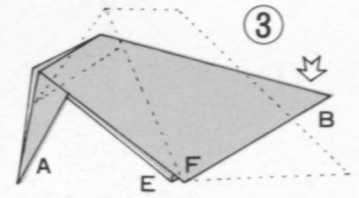
[6]

Il modello finito



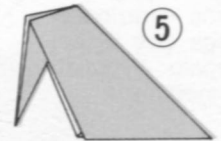
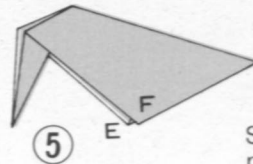
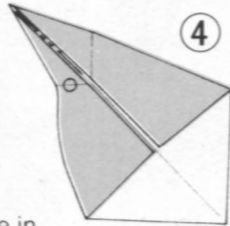
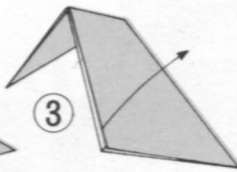
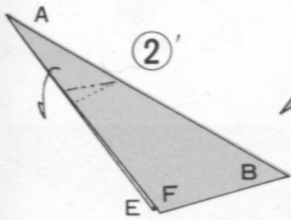
(1) Determinate la posizione di G facendo coincidere A con F. Rovesciate A in dentro, facendo attenzione all'angolo della linea a monte.

[A]



(3) battete leggermente su B, e il corvo si sposterà in avanti.

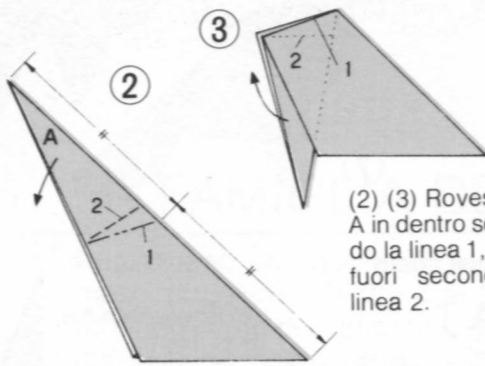
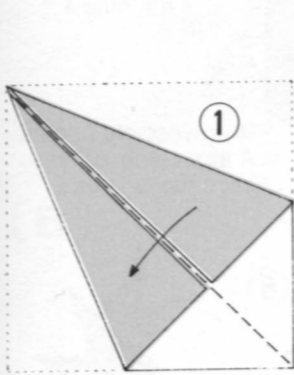
Metodi di piegatura per i bambini



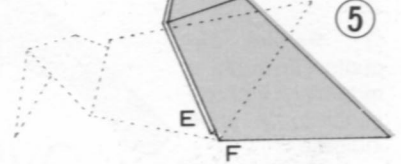
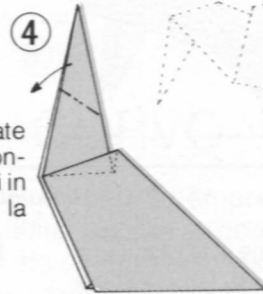
(2) Dopo aver piegato A a monte, ripartite come in (4). Riformate come piega a valle quella indicata con 0, poi chiudete e rovesciate come in (5).

Se si inclina il becco un po' più in giù, secondo la linea punteggiata di (2)', si sposta il baricentro e il corvo resterà in piedi.

[B]

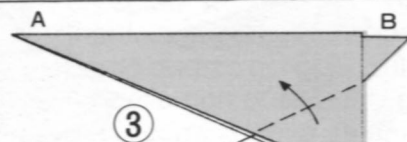
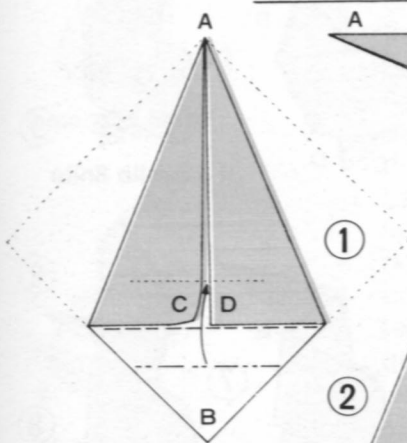


(2) (3) Rovesciate A in dentro secondo la linea 1, poi in fuori secondo la linea 2.

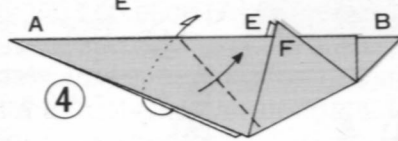


(5) Il modello finito. Se si aprono E ed F, il corvo assumerà la posizione distesa indicata dalla linea punteggiata.

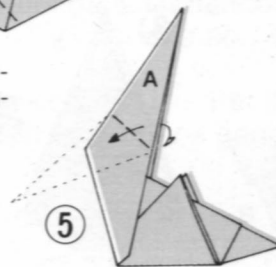
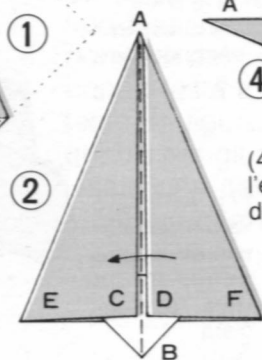
[C]



(3) Ripiegate in su E ed F.



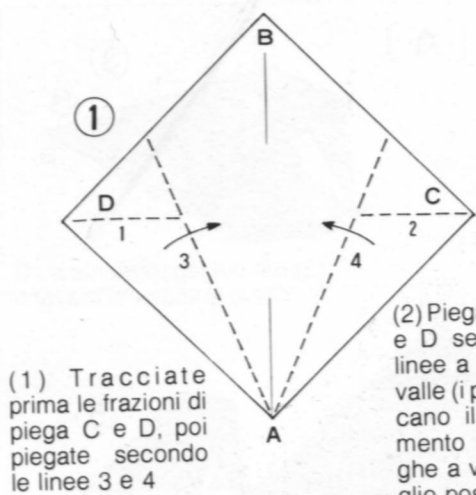
(4) Rovesciate all'esterno come indicato.



(6) Infilate le dita in E, F, ed allargatele: il corvo si muoverà come se stesse beccando. Per la mano destra, infilate il pollice in F e l'indice in E, sostenendo il modello con il medio.

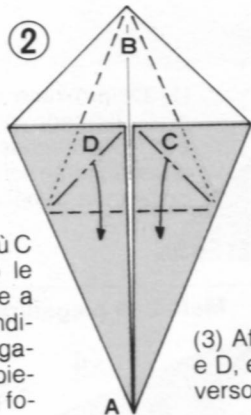
(5) Rovesciate ancora A all'esterno per formare la testa.

Piegate il quadrato come in (1), poi inserite B fra C e D con una piega doppia.

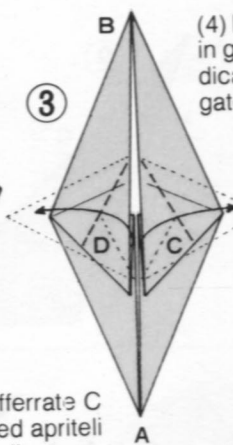


(1) Tracciate prima le frazioni di piega C e D, poi piegate secondo le linee 3 e 4

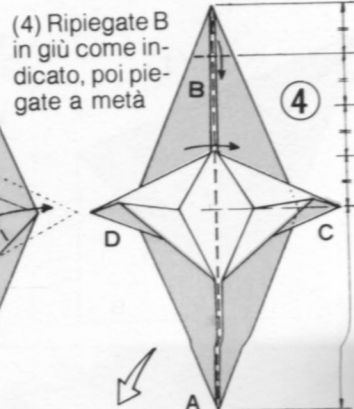
Il corvo adulto



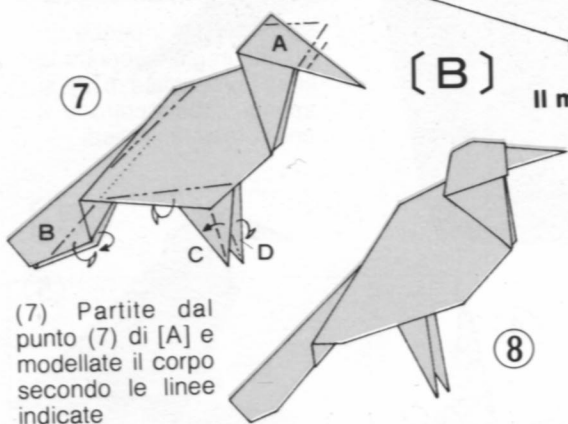
(2) Piegate in giù C e D seguendo le linee a monte e a valle (i puntini indicano il prolungamento delle pieghe a valle sul foglio posteriore).



(3) Afferrate C e D, ed apriteli verso l'esterno

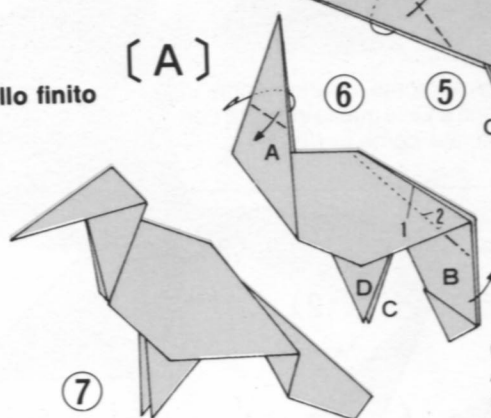


(4) Ripiegate B in giù come indicato, poi piegate a metà



(7) Partite dal punto (7) di [A] e modellate il corpo secondo le linee indicate

Il modello finito

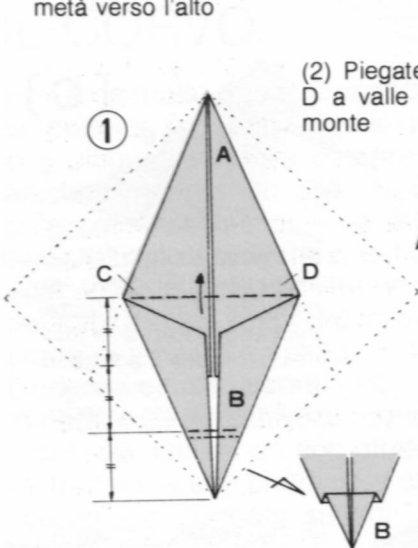


(5) Rovesciate A all'esterno - rovesciate B all'interno secondo la linea a monte 1

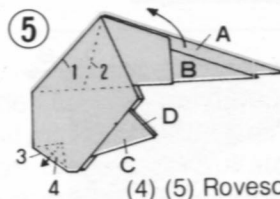
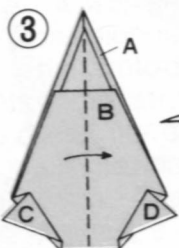
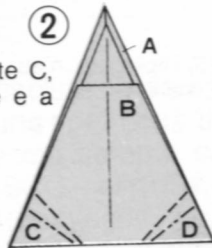
(6) rovesciate ancora A all'esterno, e B in su secondo la linea 2

Il pulcino del corvo

Piegate il quadrato come in (1). Fate una piega a fisarmonica su B, poi piegate a metà verso l'alto



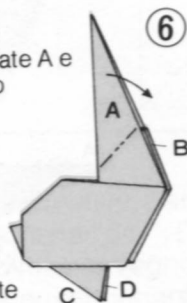
(2) Piegate C, D a valle e a monte



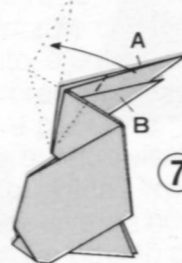
(4) (5) Rovesciate A, B ed E in dentro secondo le linee 1 e 3, poi di nuovo in fuori secondo le linee 2 e 4



(7) Afferrate solo A, spostatelo all'indietro secondo la linea punteggiata



(6) Rovesciate A e B all'interno



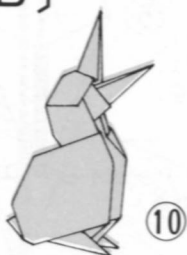
Il modello finito

(8) Rovesciate A all'esterno



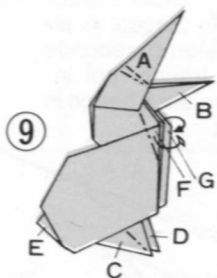
LA FAMIGLIA DEL CORVO

[B]



10

Il modello finito



9

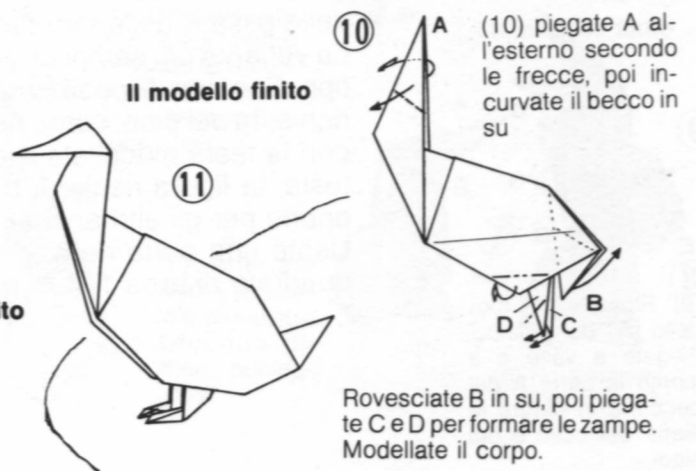
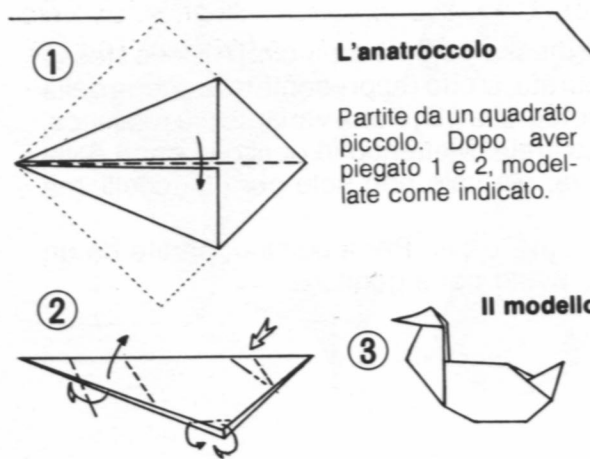
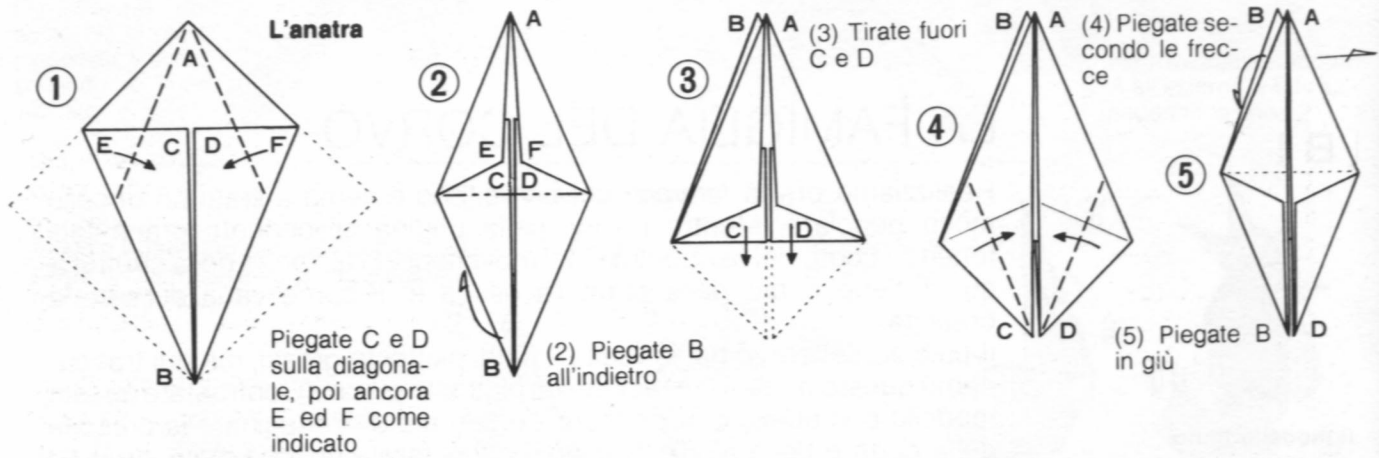
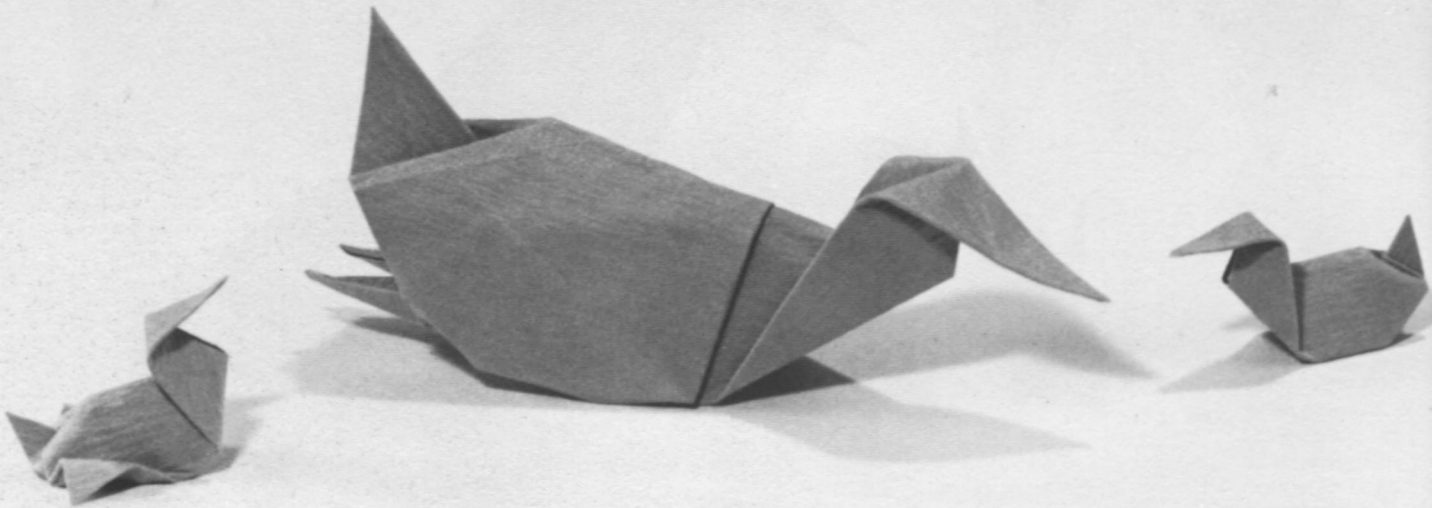
(9) Ripartite dal modello [A] del pulcino. Piegate a valle e a monte la parte A del becco, e in dentro le alette del collo e dei piedi.

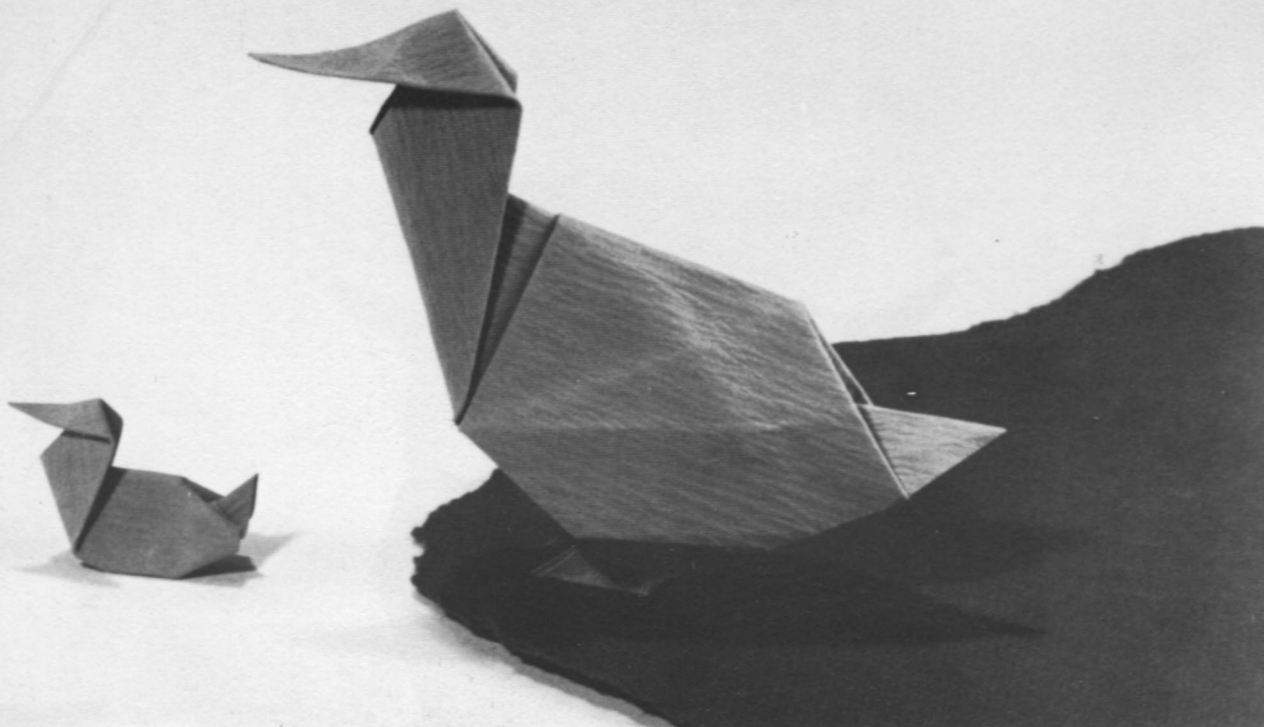
Realizziamo ora la *famiglia* del corvo, che è sempre stato un uccello molto popolare. Mentre i corvi della pagina precedente erano fatti tenendo conto del baricentro e del movimento in funzione della struttura, qui si tiene conto della struttura ossea e di come varia durante la crescita.

Il pulcino del corvo ha, in realtà, i piedi piuttosto grossi, ma qui trascuriamo questo dettaglio e facciamoli piuttosto piccoli. Confrontate questo modello con quello del "genitore", e cercate di immaginare la crescita della coda e delle ali del pulcino: così vi farete un'idea della struttura delle ossa e della loro funzione.

La variante più semplice [A] va messa insieme ai pulcini [A] dello stesso tipo. Con una disposizione accurata, si può rappresentare la scena della richiesta del cibo, come nella fotografia. [B] è una variante più realistica, con la testa modellata e arrotondata. Mettendo in risalto la parte della testa, la figura risulterà più viva: ciò vale non solo per gli uccelli, ma anche per gli altri animali.

Usate una carta nera, grigia scura o blu. Per il pulcino, partite da un quadrato di area 1/4 di quello usato per il genitore.

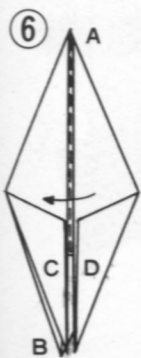




L'ANATRA

Ora vi insegno a piegare l'anatra e la sua famiglia. L'anatra che cammina dondolando è molto buffa. Piegare il becco incurvandolo verso l'alto. Per fare delle varianti, modellate il muso dandogli un'espressione comica, o cambiate l'angolatura delle zampe. Per fare l'anatra che nuota, rovesciate le zampe all'indietro.

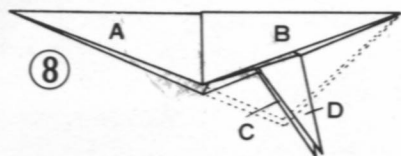
Fate attenzione a piegare C e D insieme allo strato interno e non fino alla fessura, per aggiustare le zampe all'angolo e alla lunghezza necessari. L'anatroccolo avrà la giusta proporzione se userete un quadrato di area $1/4$ di quello usato per l'anatra.



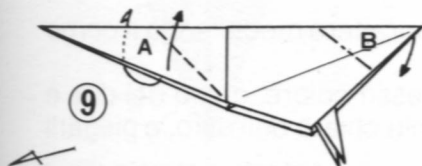
(6) Piegare a metà



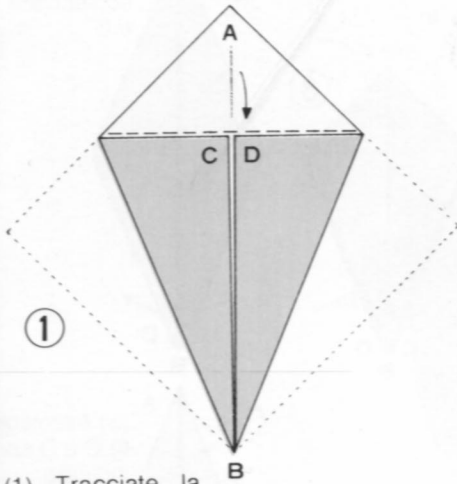
(7) Rovesciate C e D all'interno secondo la linea punteggiata



(8) Aprite gli strati interni di B fino alla linea punteggiata

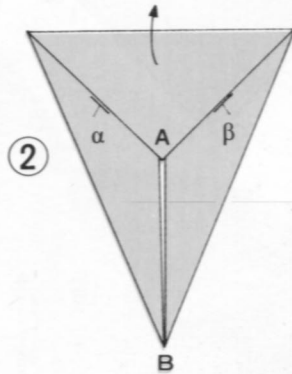


(9) rovesciate A all'esterno, e B all'interno

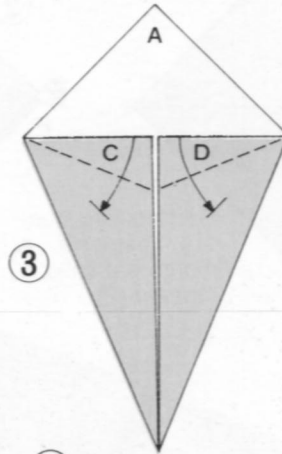


(1) Tracciate la diagonale AB e piegate C e D sulla medesima. Ripiegate A in giù.

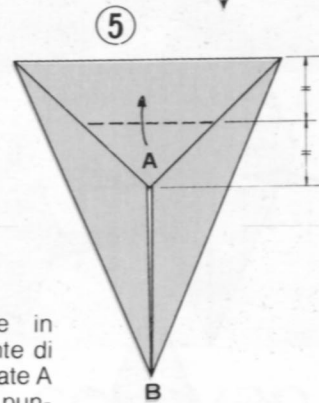
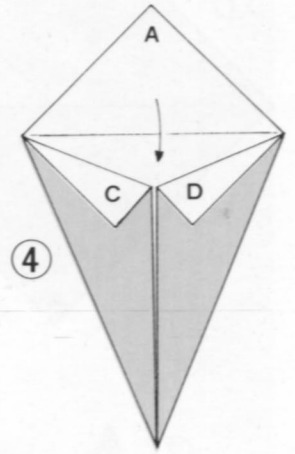
(2) Fate un segno leggero con l'unghia in α e β ai lati di A. Riaprite A.



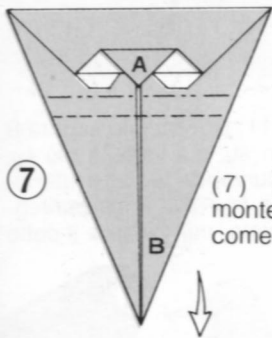
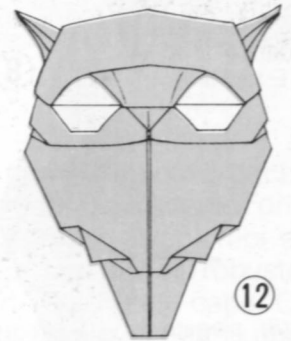
(3) piegate C e D fino ai due segni precedenti



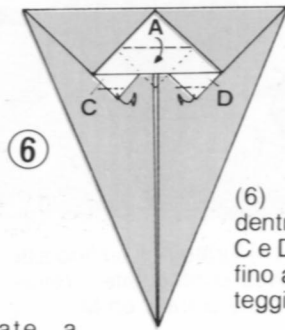
(4) piegate A in giù



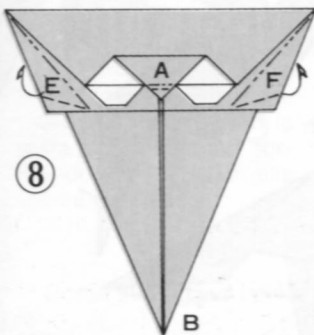
Il modello finito



(7) piegate a monte e a valle come indicato

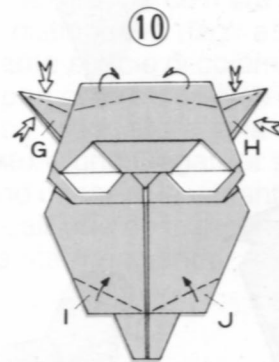
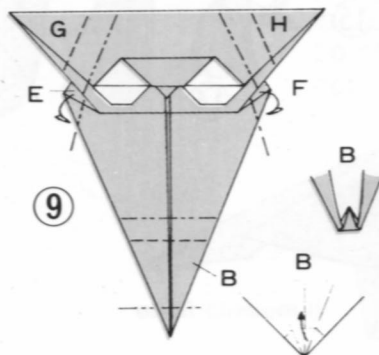


(6) ripiegate in dentro le punte di C e D - piegate A fino alla linea punteggiata

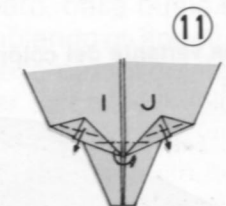


(8) piegate a monte e a valle la punta di A - piegate E ed F a monte e a valle come indicato, formando (9)

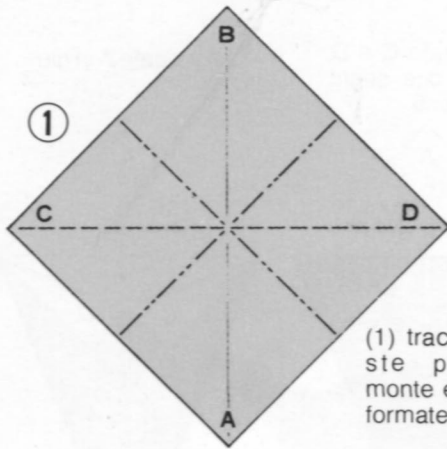
(9) ripiegate E ed F all'indietro, e poi G ed H a monte e a valle - fate rientrare la punta di B, e piegate come indicato



(10) Ripiegate all'indietro la parte superiore della testa e le orecchie come indicato - piegate in su I e J

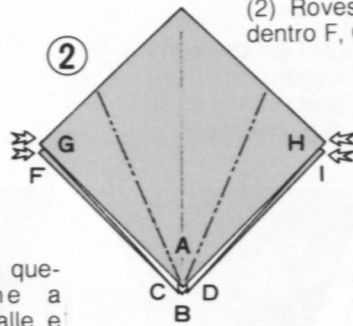


(11) piegate in giù I e J, e la punta in dentro



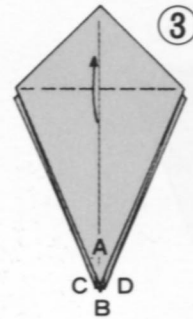
①

(1) tracciate queste pieghe a monte e a valle, e formate (2)

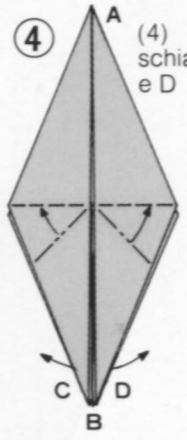


②

(2) Rovesciate in dentro F, G, H, I

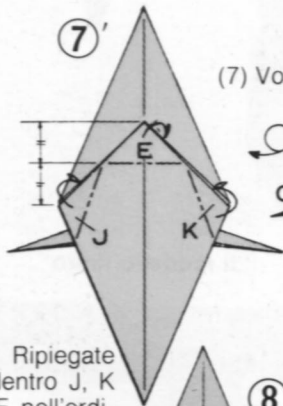


③



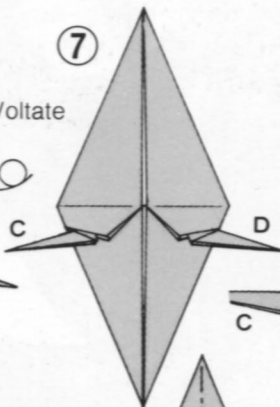
④

(4) Aprite e schiacciate C e D



⑦'

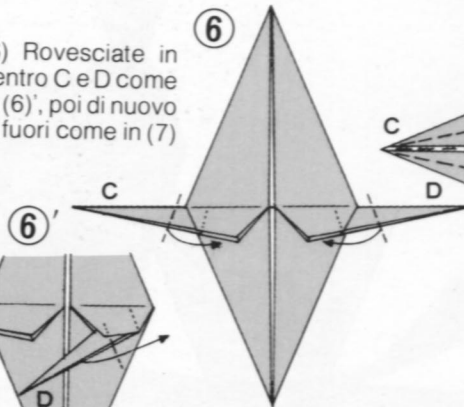
(7') Ripiegate in dentro J, K ed E nell'ordine



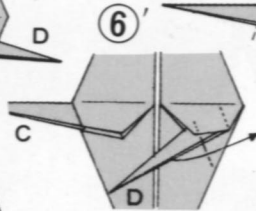
⑦

(7) Voltate

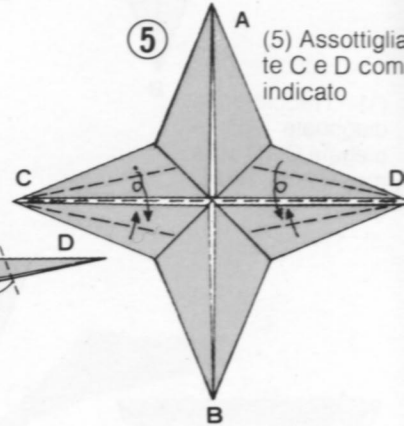
(6) Rovesciate in dentro C e D come in (6)', poi di nuovo in fuori come in (7)



⑥

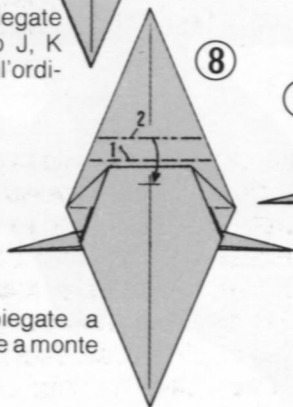


⑥'



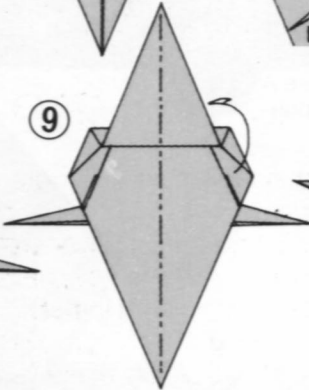
⑤

(5) Assottigliate C e D come indicato

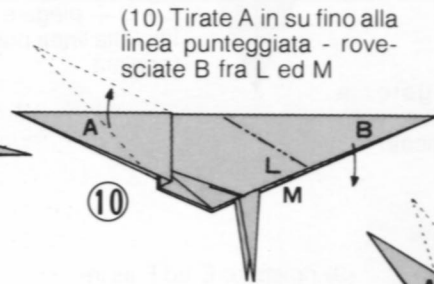


⑧

(8) piegate a valle e a monte



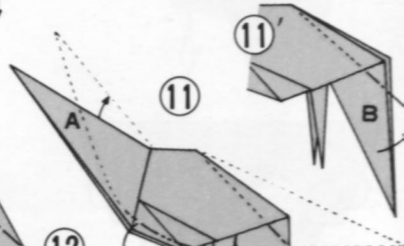
⑨



⑩

(10) Tirate A in su fino alla linea punteggiata - rovesciate B fra L ed M

(11) Rovesciate ancora B in su, poi tirate A più su, curvando la parte inferiore fino alla linea punteggiata, per formare il petto

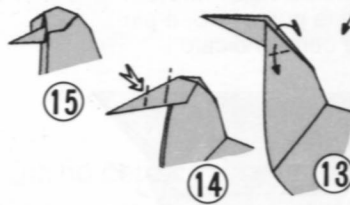


⑪

Una variante del colombo



Questa variante è piegata in maniera più semplice dalla parte della testa e del petto.

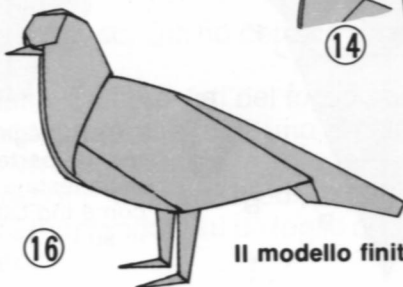


⑫

⑬

⑭

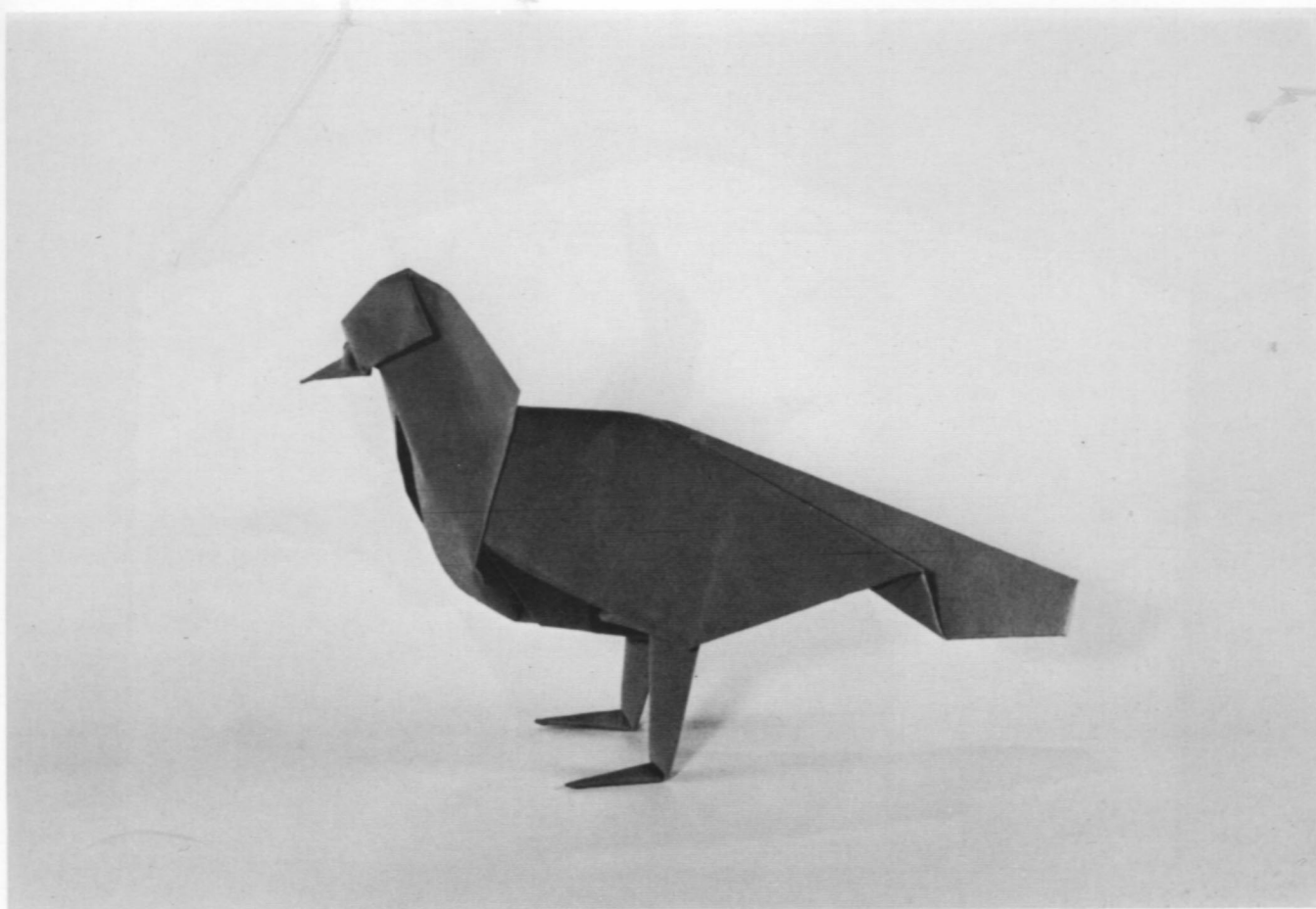
⑮



⑯

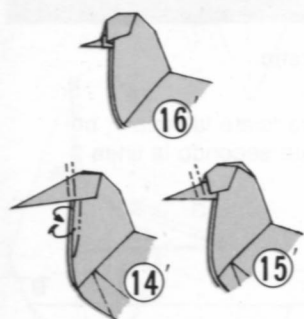
Il modello finito

(12) Ripiegate B in dentro, e formate le zampe su C e D modellate la testa con le pieghe da (12) a (15)



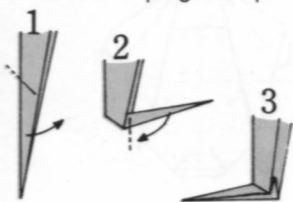
IL COLOMBO

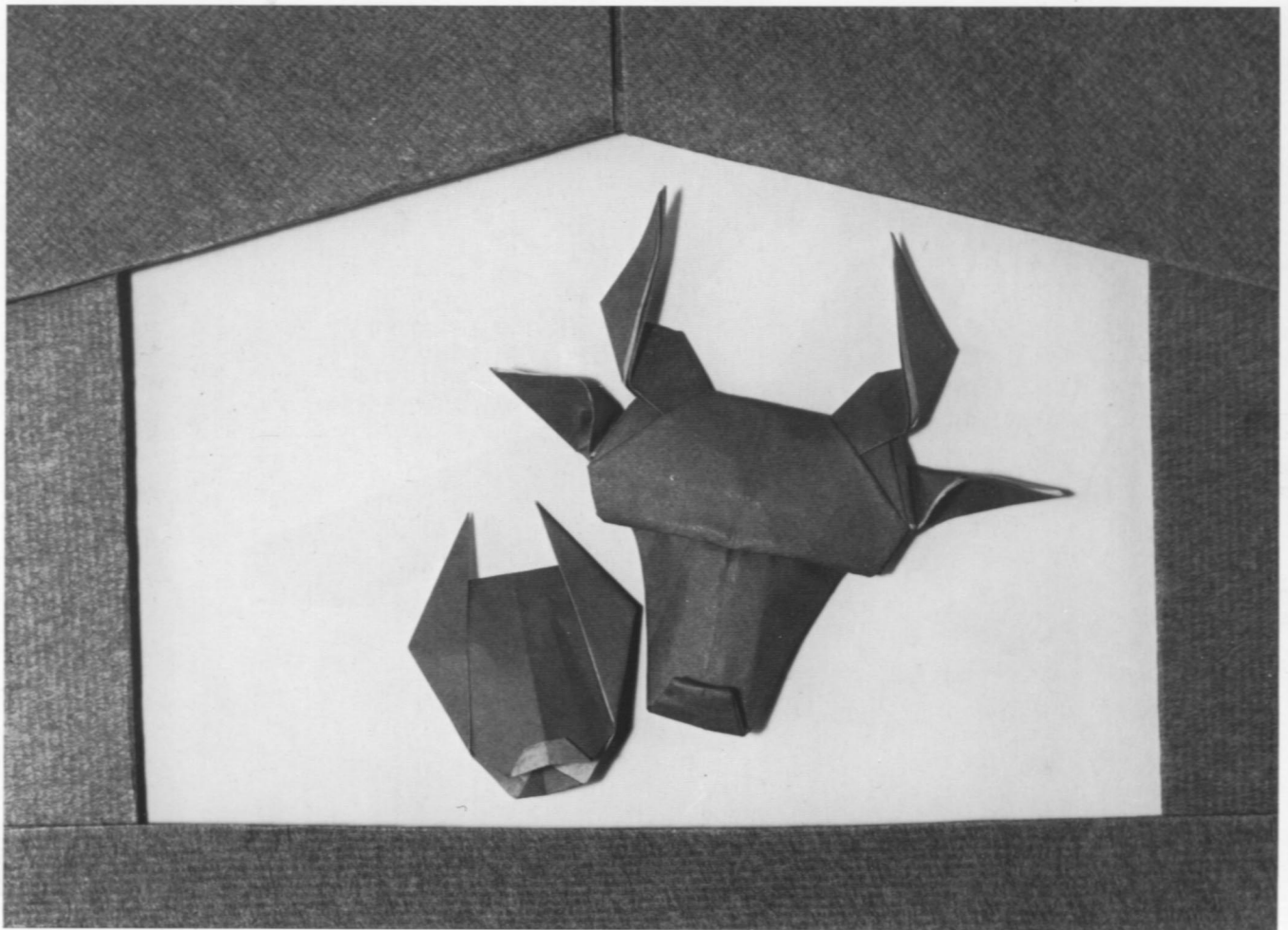
Il colombo è assai popolare come simbolo di pace. Quando studiai il modo di riprodurlo attraverso l'origami, andai ad osservare i gruppi di colombe al parco. Nel gruppo ce n'era sempre uno più robusto che si distingueva dagli altri, forse era il capo. Ci sono tante specie di colombe, ed alcuni hanno una forma particolare e diversa dagli altri: ad esempio, il colombo viaggiatore e la tortora. Questa che vi presento è una piegatura standard, dalla quale si possono ottenere le varianti cambiando gli angoli o la disposizione delle pieghe: ad esempio, il colombo che sta mangiando, o sta per spiccare il volo, ecc.



Per ottenere la figura della foto qui sopra modellate la testa come indicato, formando due "fagiolini" alla radice del becco

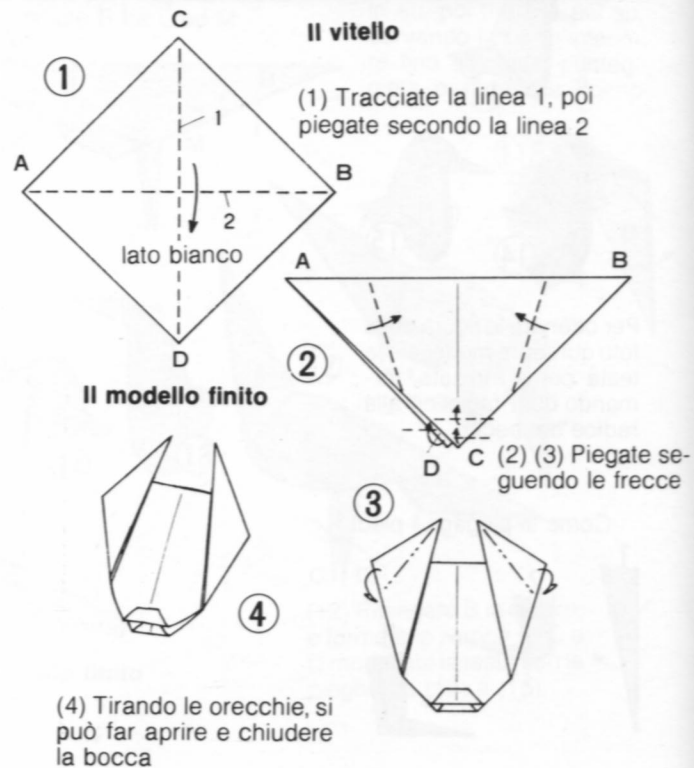
Come si piegano i piedi

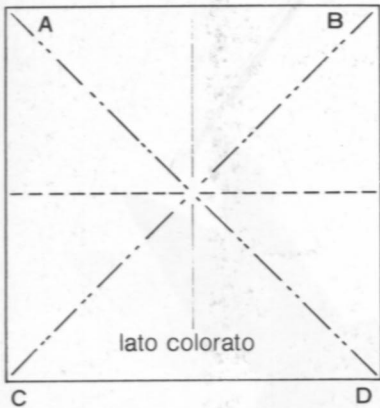




IL BUE

Da sempre, il bue è l'animale domestico più familiare. Qui cerco di esprimerne il carattere solamente attraverso il muso. Potete ottenere delle varianti come il bufalo, il bue giapponese, il bisonte americano, ecc., modificando ad esempio l'angolo e la lunghezza delle corna. Naturalmente dovrete usare carta di colore adeguato. Per il vitello, il lato del quadrato dovrà essere $\frac{1}{3}$ di quello usato per il bue.

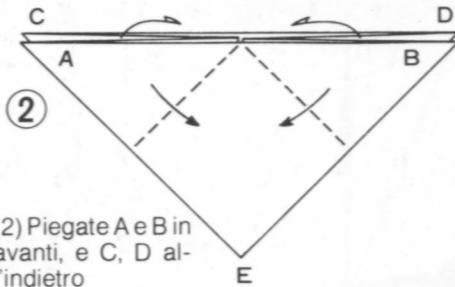




(1) Tracciate sul quadrato queste pieghe a monte e a valle, e formate (2)

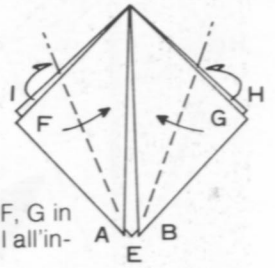
①

Il bue



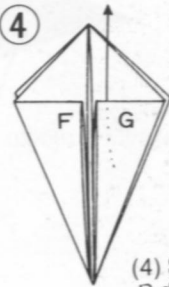
(2) Piegare A e B in avanti, e C, D all'indietro

③



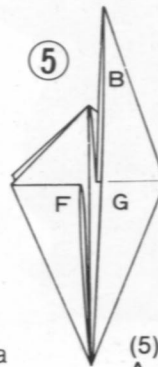
(3) piegate F, G in avanti, e H, I all'indietro

④



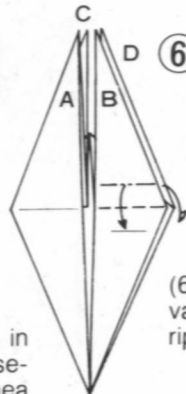
(4) Sfilate B da G

⑤



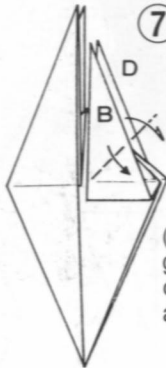
(5) Ripetete con A, C e D

⑥



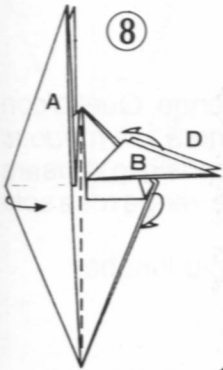
(6) piegate B a valle e a monte - ripetete con D

⑦



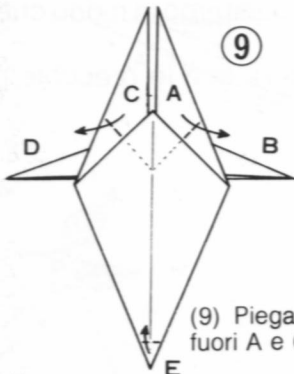
(7) Piegare in giù B e D secondo la linea a valle

⑧



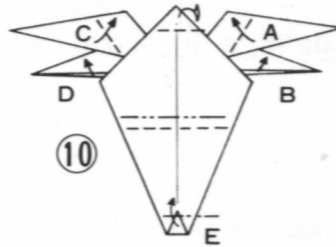
(8) Ribaltate A e D secondo le frecce

⑨



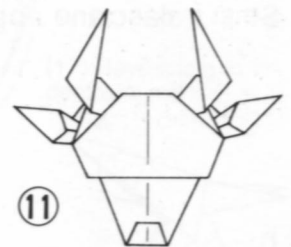
(9) Piegare in fuori A e C

⑩

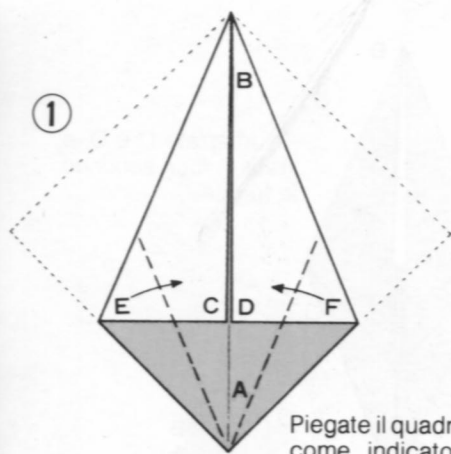


(10) Piegare a monte e a valle per dare la posizione degli occhi. Piegare in su E per formare il naso, A e C per le corna. Aprite B e D per formare le orecchie.

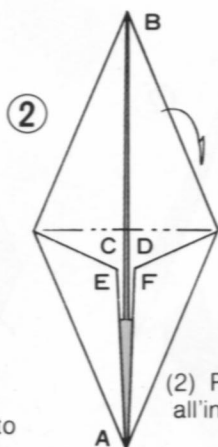
⑪



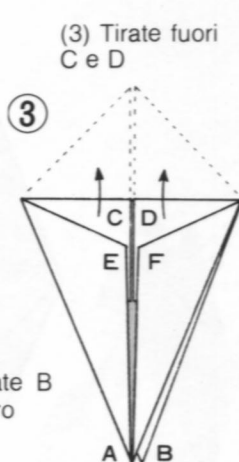
Il modello finito



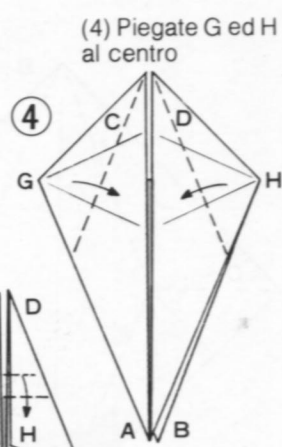
Piegate il quadrato come indicato



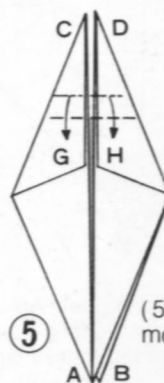
(2) Piegate B all'indietro



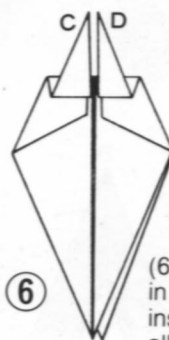
(3) Tirate fuori C e D



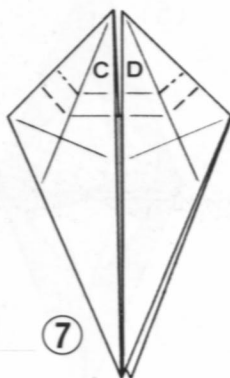
(4) Piegate G ed H al centro



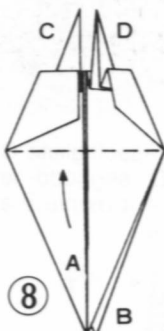
(5) Piegate a monte e a valle



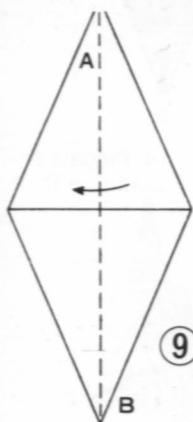
(6) Riaprite come in (7), poi ripiegate inserendo C e D all'interno



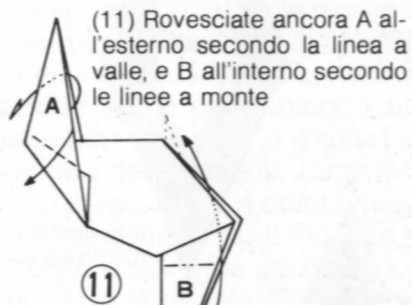
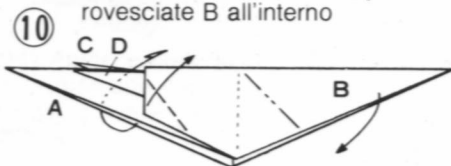
(8) Piegate A in su



(9) Piegate a metà

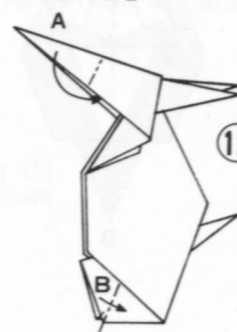


(10) Rovesciate A all'esterno secondo la linea a valle, poi rovesciate B all'interno

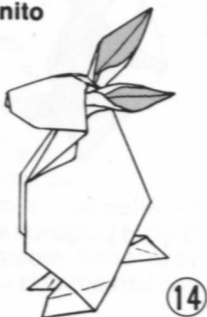


(11) Rovesciate ancora A all'esterno secondo la linea a valle, e B all'interno secondo le linee a monte

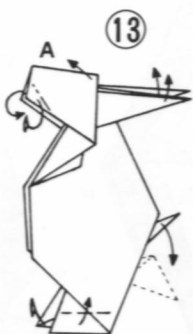
(12) Rovesciate in dentro A e B



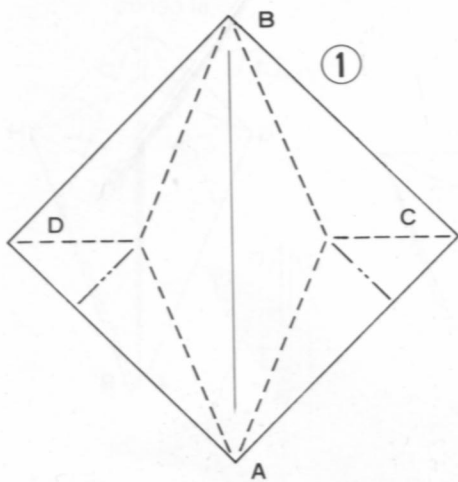
Il modello finito



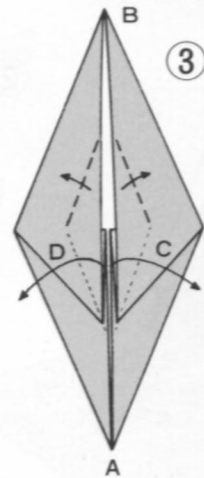
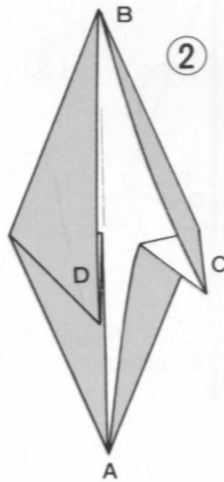
(14)



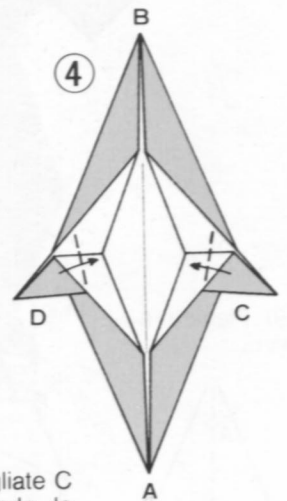
(13) Tirate A in fuori con attenzione, e ripiegate gli angoli in dentro. Aprite le orecchie, e modellate come in figura. Aprite la coda, e incurvatela leggermente. Infine, aprite i piedi per far star ritta la figura.



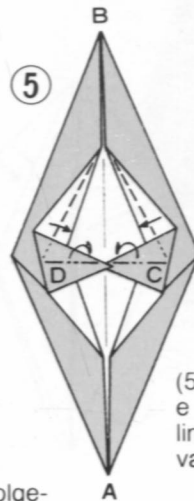
(1) Tracciate la diagonale AB e riaprite. Tracciate le pieghe a valle, piegando i quattro lati sulla diagonale. Piegare C e D come in (2)



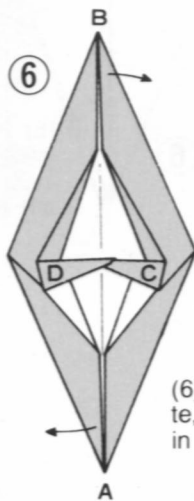
(3) Afferrate C e D, e tirate in fuori secondo le frecce



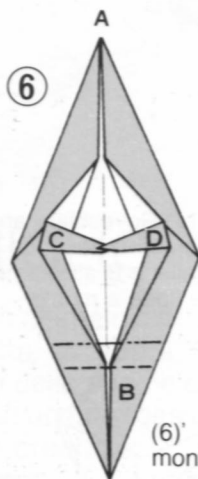
(4) Piegare ancora C e D



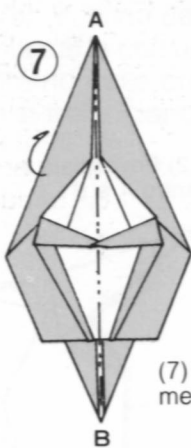
(5) Assottigliate C e D seguendo le linee a monte e a valle



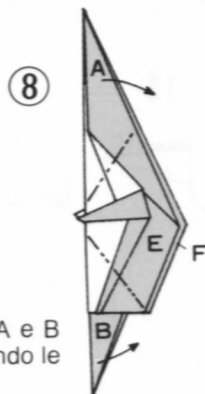
(6) capovolgete, portando A in alto



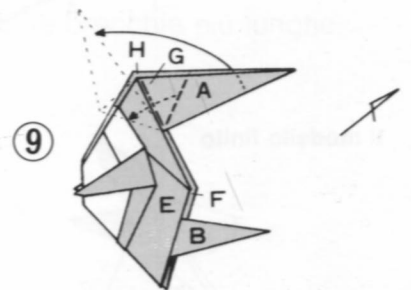
(6') piegate a monte e a valle



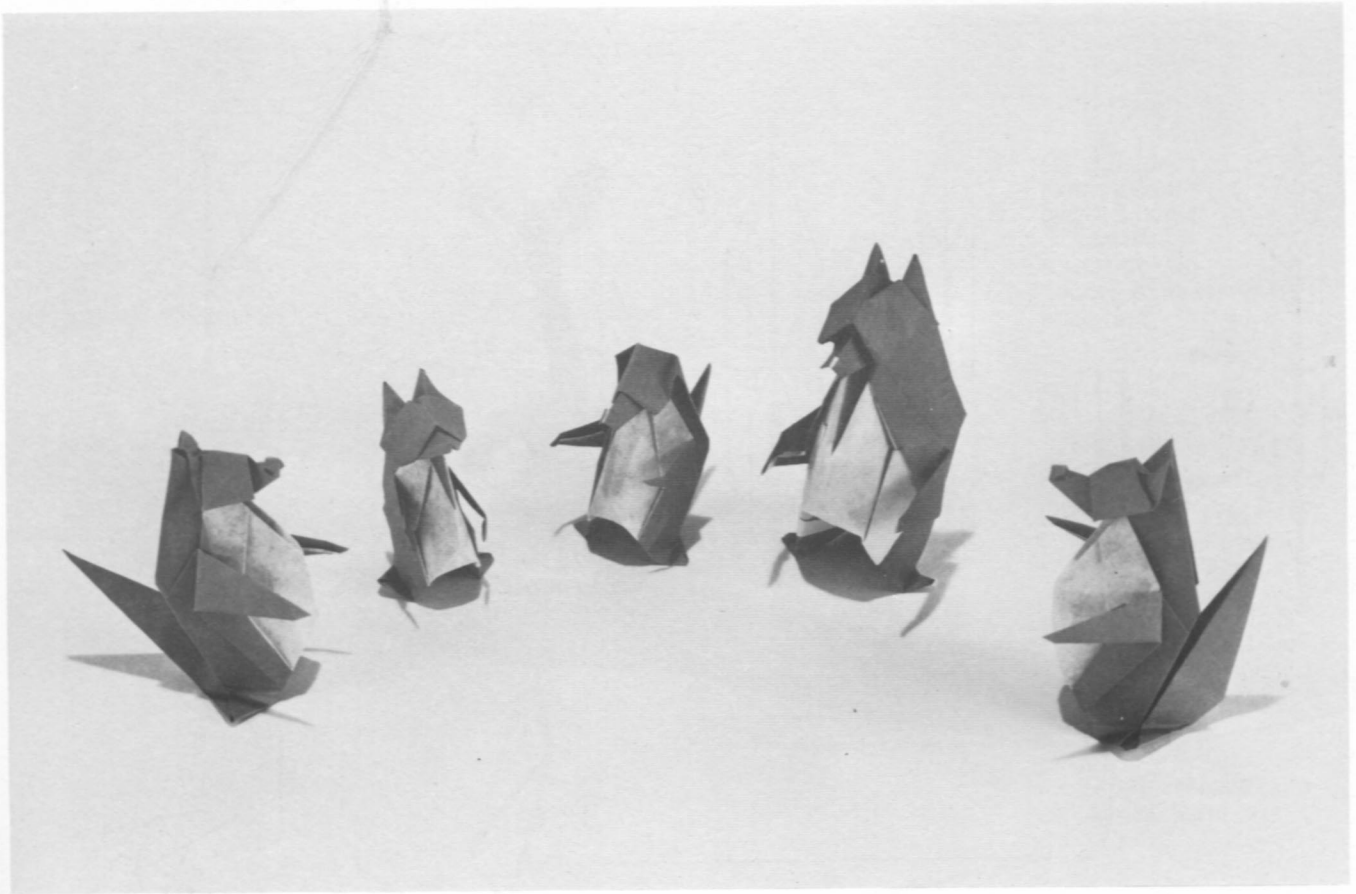
(7) piegate a metà



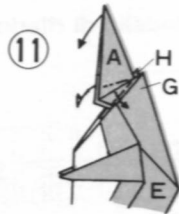
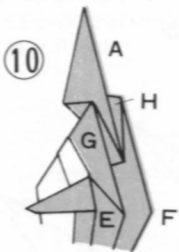
(8) Rovesciate A e B fra E ed F secondo le linee a monte



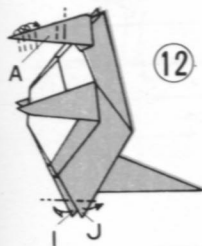
(9) Afferrate A e inseritelo fra G ed H piegando a monte e a valle come indicato in (10), per formare (11).



IL TANUKI CHE SI BATTE LA PANCIA



(11) Aprite e tirate in giù A con una doppia piega a valle e a monte

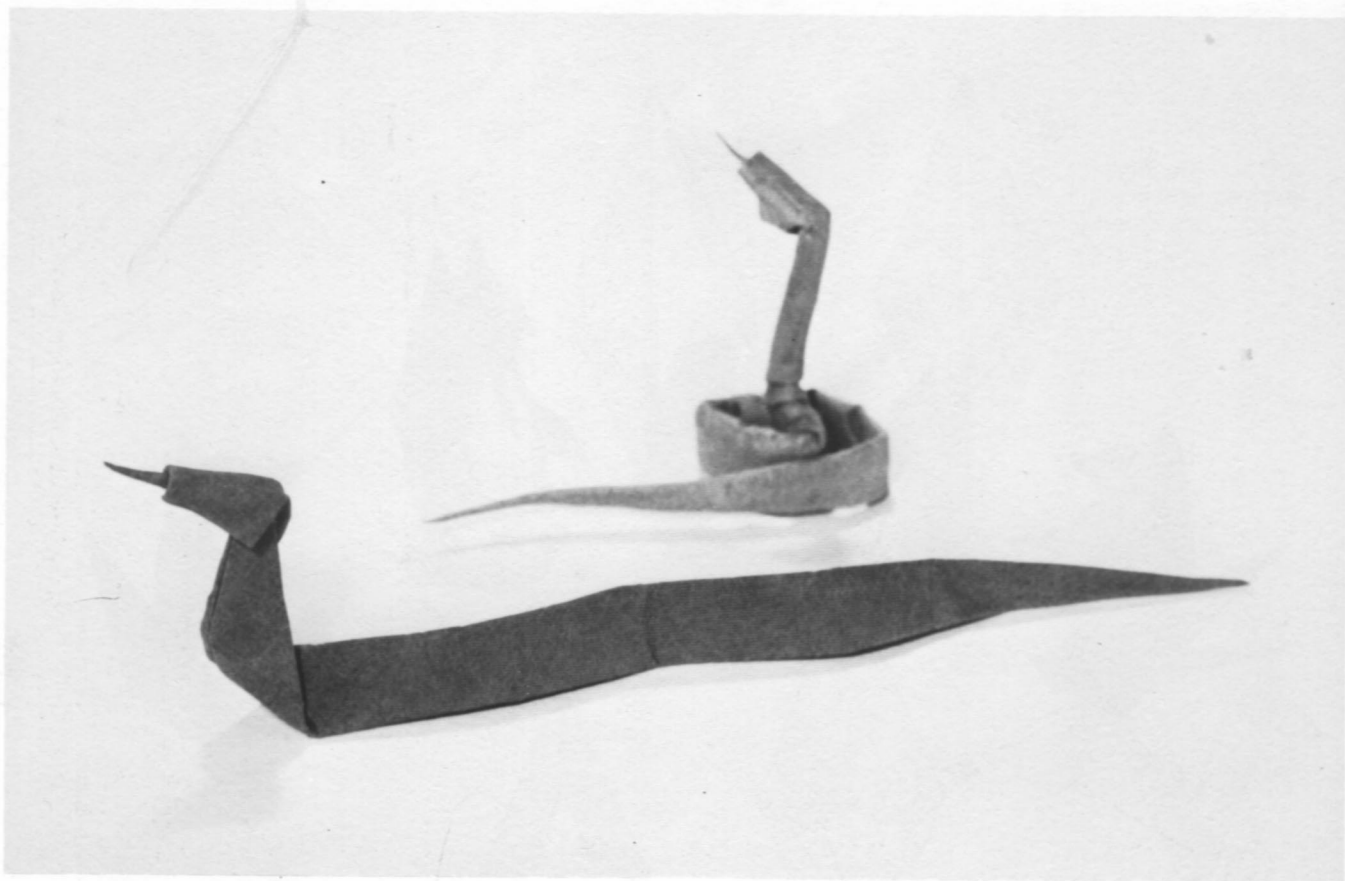


(12) Piegate a monte e a valle per formare gli occhi. Arrotolate il naso. Aprite I e J per formare i piedi. Modellate e gonfiate la pancia.

Il modello finito



Vediamo ora come si fa il *tanuki*, un animale che si trova spesso nelle favole o nelle cantilene per bambini (vedi nota 2 in fondo libro). Per formare una figura comica, ho usato la carta marrone con il dietro bianco, tirando fuori la parte bianca sul petto e sulla pancia. Si possono fare delle varianti, come la figura con la coda rialzata che è a destra nella foto. Quando avrete completato il modello, tenetelo per il collo e spingete dal dietro con un dito per gonfiare la pancia. Per rendere più viva la figura, potete modificare il muso arrotondandolo, o tirandone più in fuori la parte interna.



IL SERPENTE

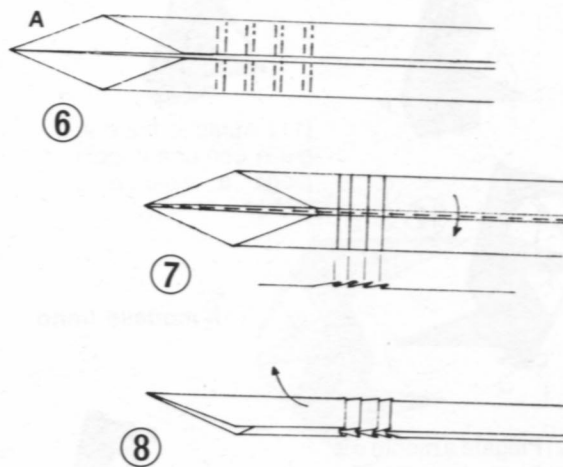
Quest'anno (1977), nel circolo sessagenario dello zodiaco orientale, è l'anno del serpente (*vedi nota 3 in fondo al libro*).

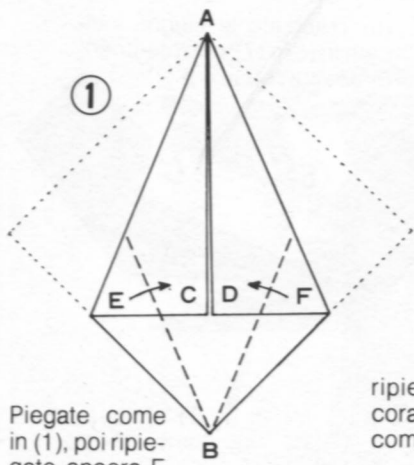
Credo siano ben poche le persone a cui piacciono i serpenti. Con questo origami artistico, però, ho cercato di riprodurre l'immagine popolare del serpente come la si ritrova nei giocattoli della campagna giapponese.

Nella mitologia greca, il serpente si trova attorcigliato attorno al caduceo di Mercurio, il dio dei commercianti. Anche in Giappone lo si trova dipinto sull'*ema*, una pittura votiva portafortuna dei commercianti.

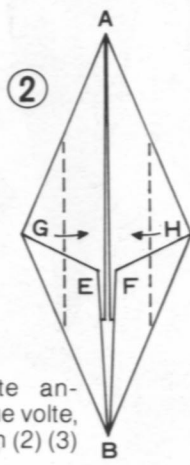
Di solito, quando si usa l'origami per rappresentare un animale, si sceglie una carta di colore simile a quello dell'animale. Però per questo serpente, usando carte di diversi colori, si può esprimere la figura come giocattolo anziché in modo realistico. Per formare la figura sullo sfondo della foto, pieghettate a monte e a valle secondo il modello di riferimento, poi piegate a metà e tirate in su con precauzione così da estendere il collo verso l'alto. Infine arrotolate, lisciando più volte il corpo dalla pancia verso la coda.

Modello di riferimento

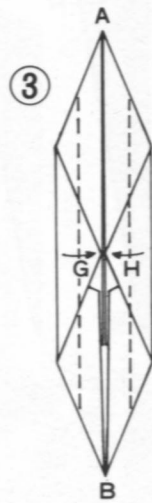




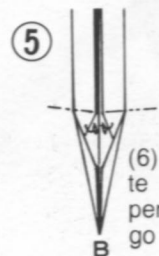
1
Piegate come in (1), poi ripiegate ancora E ed F



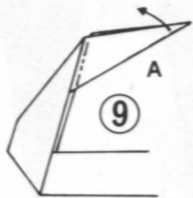
2
ripiegate ancora due volte, come in (2) (3)



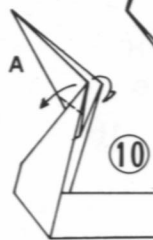
4 (5) dopo aver assottigliato B, tirate gli strati interni secondo le frecce, e formate (6)



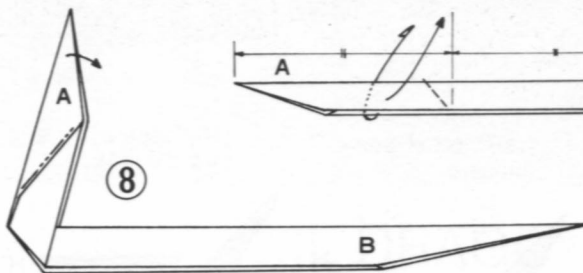
5 (6) Piegate a metà per il lungo



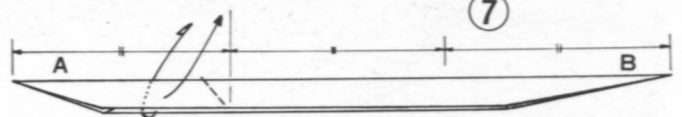
9 (9) Rovesciate ancora all'esterno secondo la linea a monte



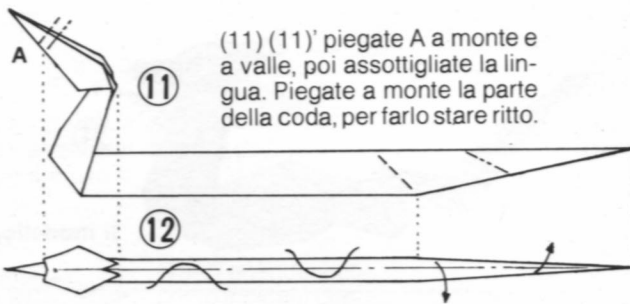
10 (10) Rovesciate in giù secondo la linea a valle



8 (8) Rovesciate A all'interno

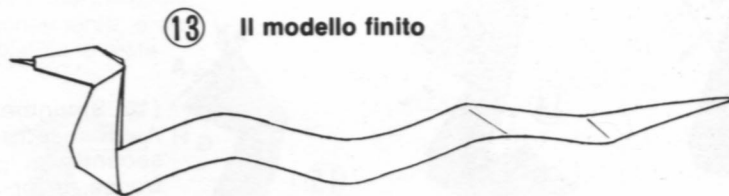


7 (7) Rovesciate all'esterno, all'altezza di 1/3

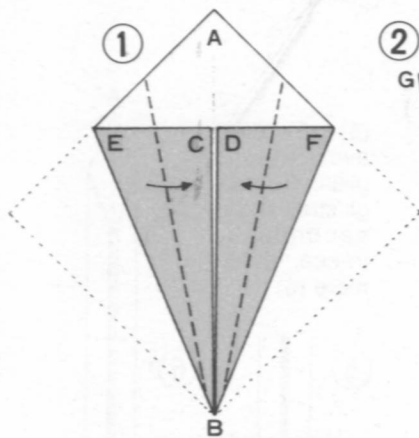


11 (11) (11') piegate A a monte e a valle, poi assottigliate la lingua. Piegate a monte la parte della coda, per farlo stare ritto.

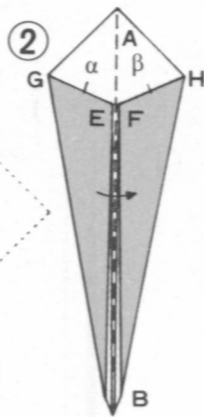
12 (12) Per rendere più viva la figura, modellatela con pieghe curve come indicato



13 Il modello finito



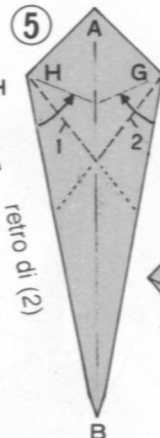
(1) Tracciate la diagonale del quadrato, poi piegate C, D, e poi E, F



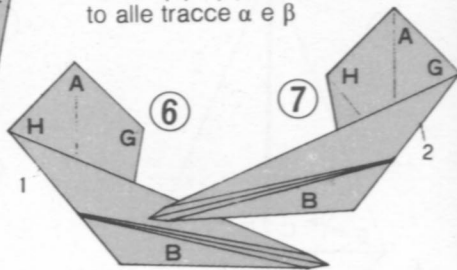
(3) Rovesciate A secondo le linee α e β



(4) Riaprite per formare (5)

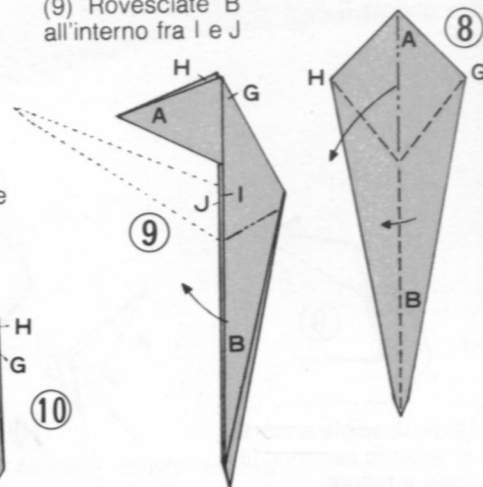


(5) Tracciate le pieghe indicate in (6) e (7), con riferimento alle tracce α e β



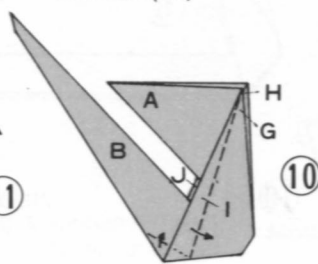
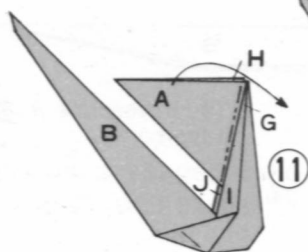
(8) Ripiegate come indicato

(9) Rovesciate B all'interno fra I e J

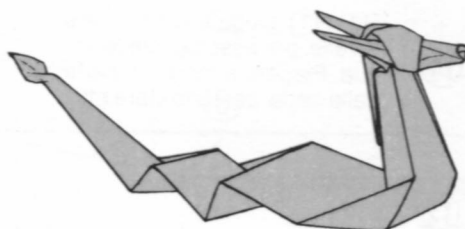
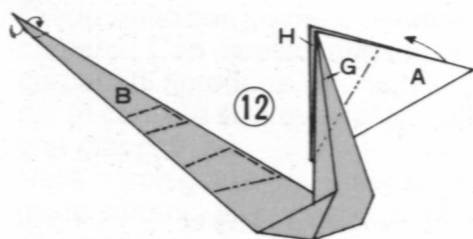


(11) Rovesciate A fra G ed H come indicato

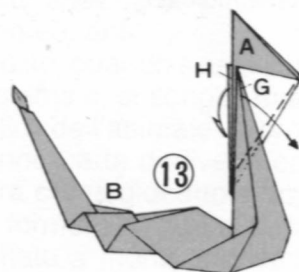
(10) Piegate I e J, e formate (11)



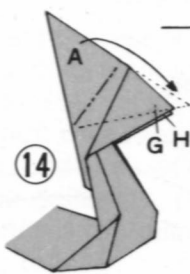
(12) Rovesciate A in su fra G ed H. Riaprite la parte del corpo, e piegatela in tre punti, a monte e a valle.



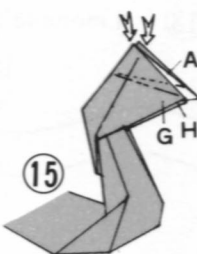
Il modello finito



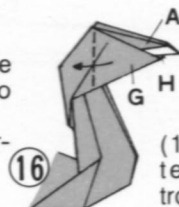
(13) Piegate G ed H secondo le frecce



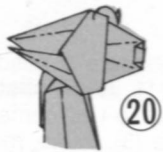
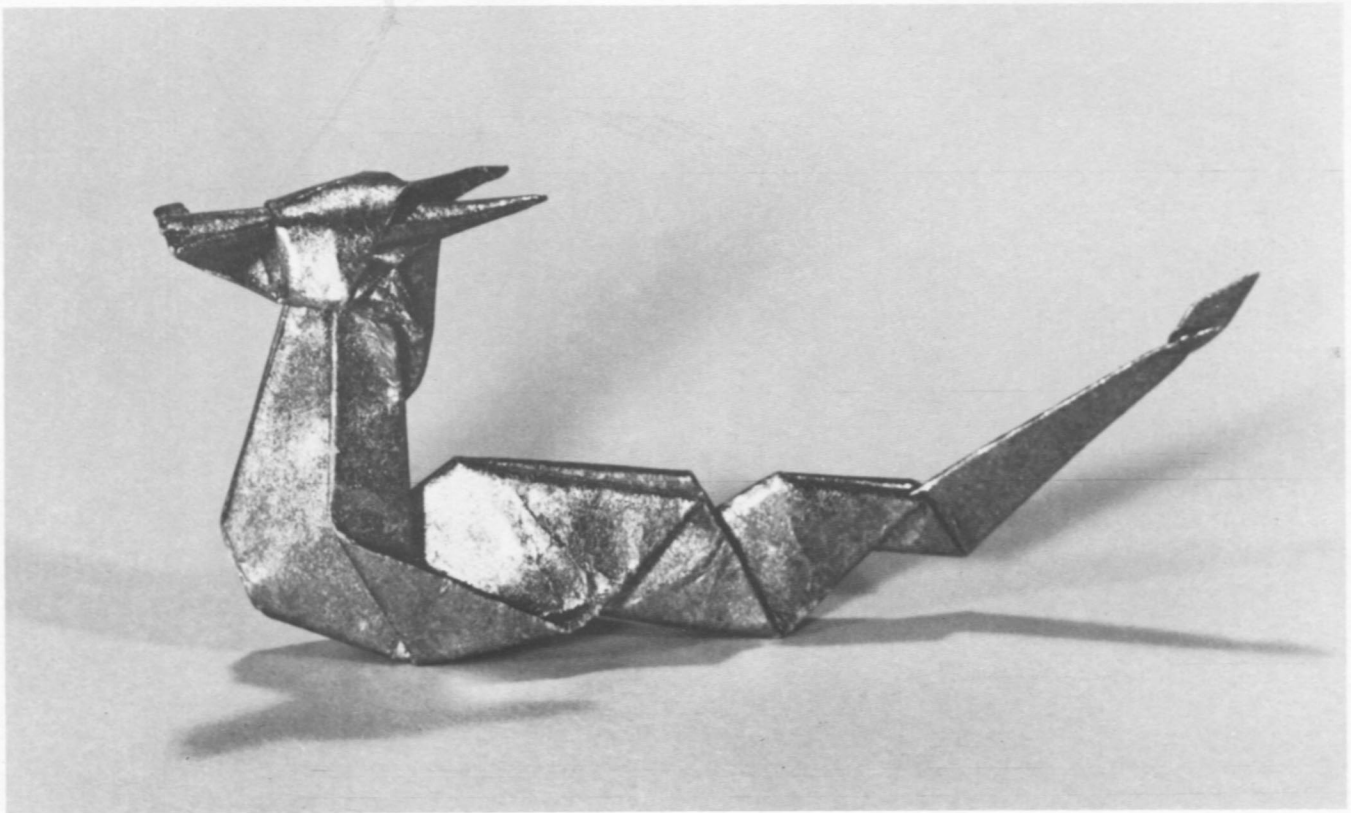
(14) Rovesciate A fra G ed H



(15) Spingete A in dentro secondo le frecce, e formate (16)



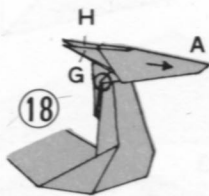
(16) Piegate all'indietro G ed H



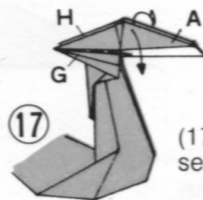
(20) Ripiegate secondo la freccia, modellando il muso e assottigliando le corna



(19) Piegate a monte e a valle per formare il muso



(18) Tenendo nel punto indicato con O, tirate in fuori A lentamente, e appiattite la testa



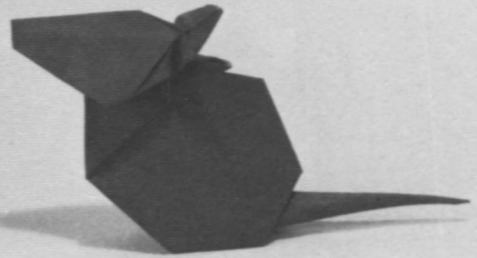
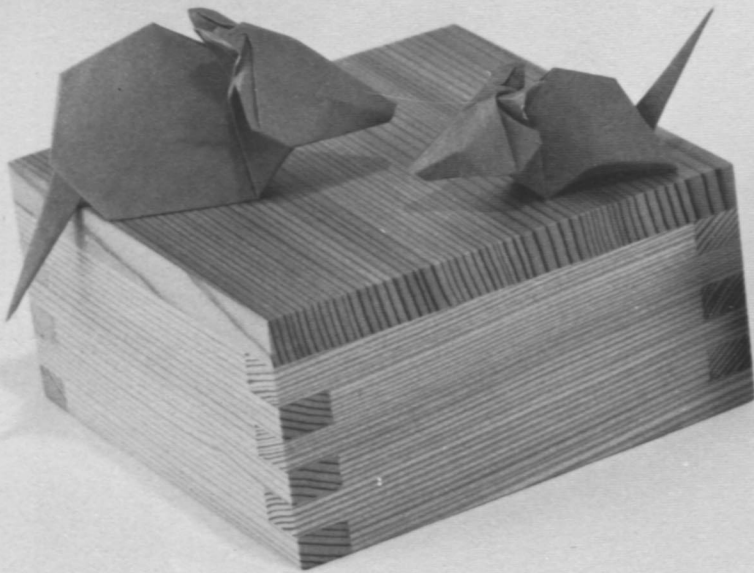
(17) piegate in giù secondo le frecce

IL DRAGO

Fra i dodici animali del circolo sessagenario, il drago è l'unico animale immaginario. Ed è anche molto dignitoso, in confronto a certi mostri che si vedono in TV!

In Giappone si trovano spesso delle figure di draghi scolpite nei templi buddisti o shintoisti. Anche nelle leggende popolari il drago viene citato spesso, come un dio del mare. Di esso si dice che abbia il potere di evocare la pioggia, e nel culto lo si venera come protettore degli edifici di legno dalle fiamme.

In questo origami ho messo in risalto la forma delle corna e della cresta, tenendo conto dell'angolo fra il muso e il collo per esprimere la dignità del drago.

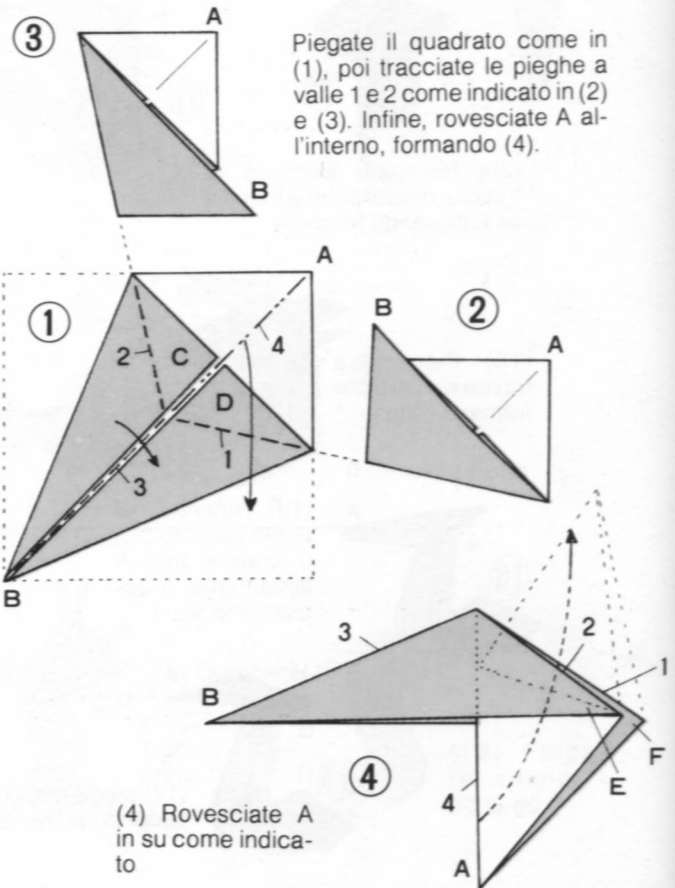


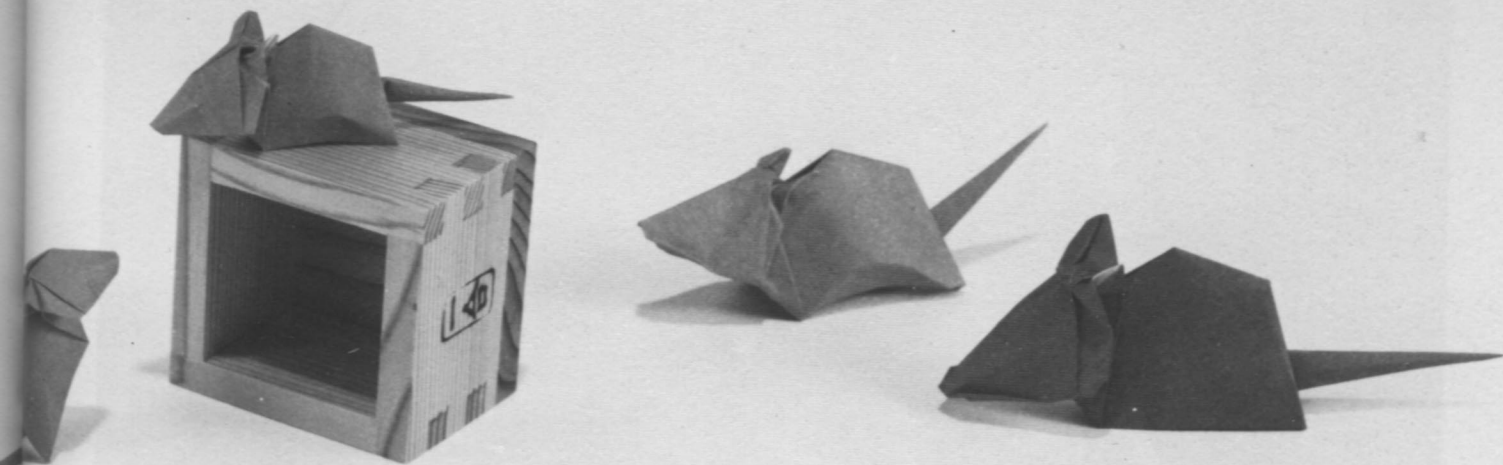
IL TOPO

L'origami è familiare non solo agli adulti, ma anche ai bambini, perché lo si impara con facilità. Consideriamo l'origami come un'arte creativa moderna, e vediamo quali sono i punti essenziali.

Ci sono due tipi di "origami per bambini": i modelli fatti dai genitori per regalarli ai figli, e quelli che i bambini stessi possono eseguire da soli seguendo le istruzioni. Per loro, la misura più adatta della carta è di circa 12x12 cm, perché quella più grande si adatta peggio alle loro capacità visive. Quando insegnate l'origami ai bambini non mettetevi di fronte, bensì al loro fianco, mostrando loro la posizione e il movimento delle mani.

Per gli adulti, la dimensione migliore della carta è di circa 15x15 cm. Quanto alla grammatura, si usa di solito quella della comune carta da lettere (50-60 g/mq). Quando si è imparato a lavorare con la carta piccola, sarà più facile lavorare anche con quella più grande e spessa.

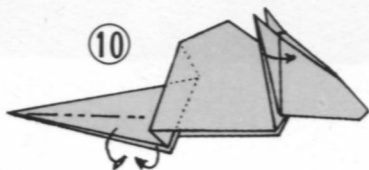
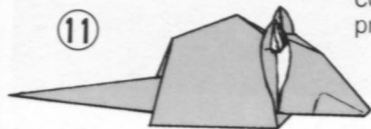




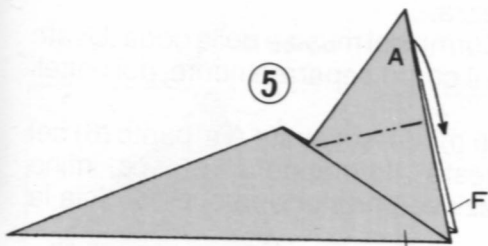
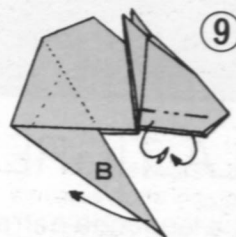
Il modello finito

(11) Potete fare delle varianti cambiando la forma della coda, l'angolo della testa o le proporzioni del corpo.

(9) Rimboccate in dentro la parte inferiore del muso. Rovesciate B all'indietro.

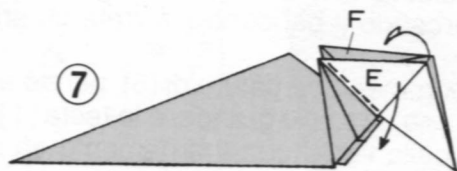
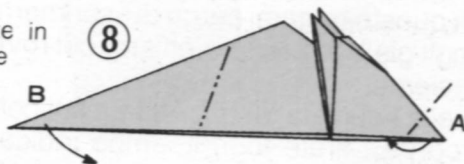


(10) Assottigliate la coda ripiegandola in dentro. Aprite le orecchie, e modellate il corpo inserendovi dentro le dita.

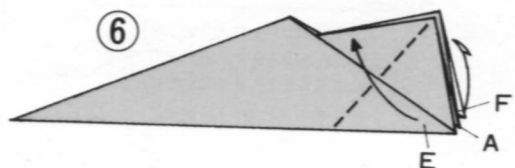


(5) Rovesciate A in giù fra E ed F

(8) Rovesciate in dentro le punte

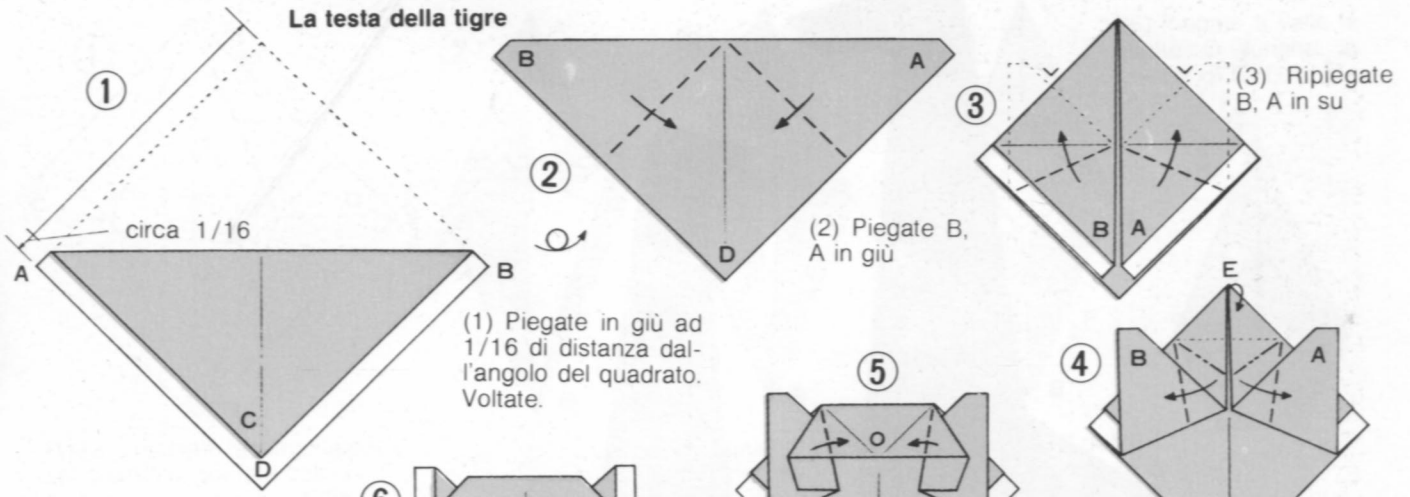


(7) Rovesciate all'esterno E, F come indicato

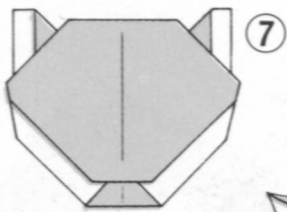


(6) Piegate in su E ed F come indicato

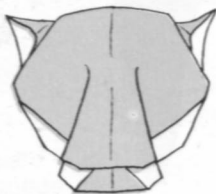
La testa della tigre



La testa [1]

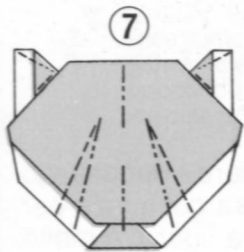


La testa [2]



(8) Il modello [2] finito

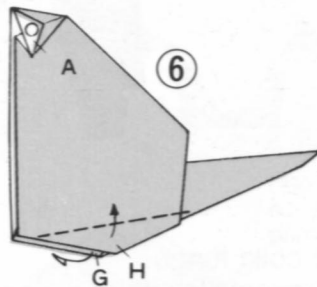
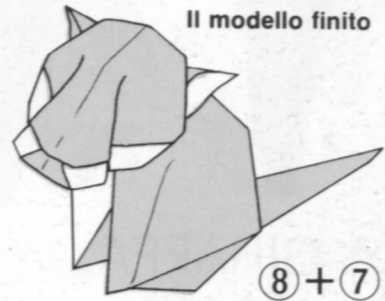
(7') Partendo da [1] modellare il muso con pieghe a monte e a valle, e aprire le orecchie



(5) Ripiegare secondo le frecce, e voltare

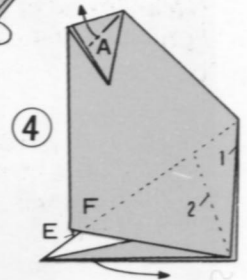
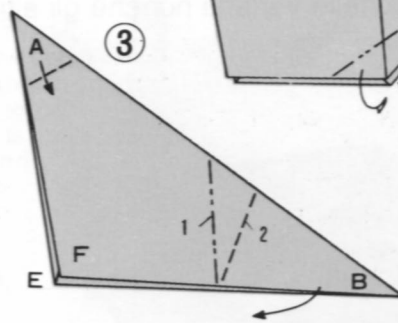
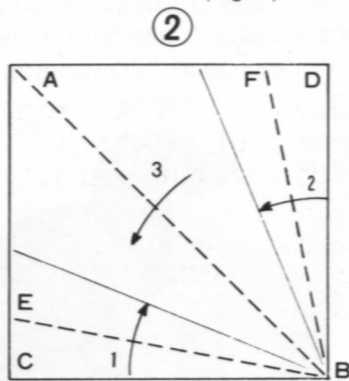
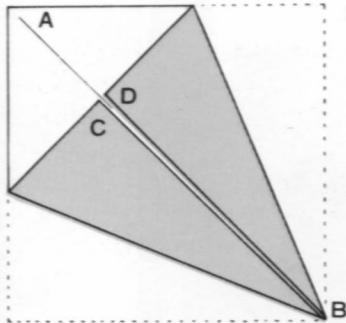
(4) Aprire verso A e B con pieghe a monte e a valle, ribaltando in giù la punta E

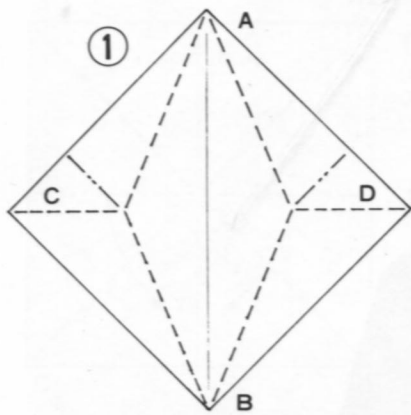
Il modello finito



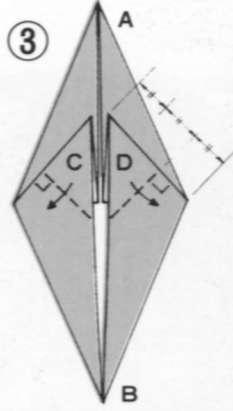
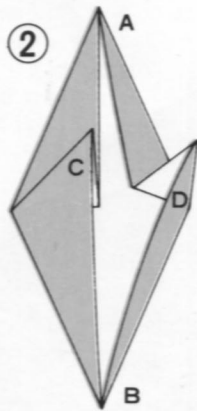
(5) Rimboccate in dentro la parte inferiore della coda, e ripiegare A in su

Il corpo

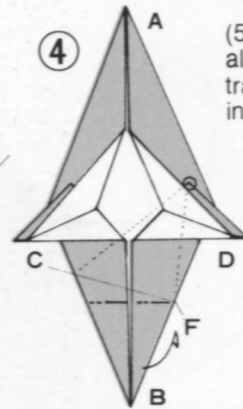




(1) (2) Tracciate la diagonale del quadrato, poi fate coincidere ciascun lato con la diagonale. Infine, formate (3).

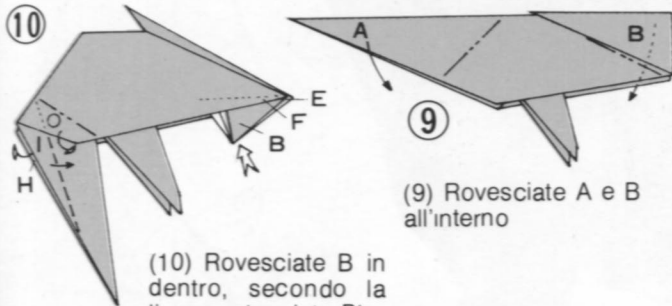
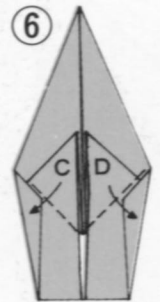
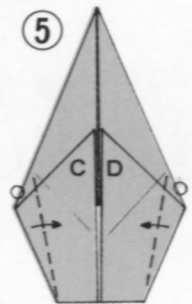


(3) Piegate C, D ad 1/3 della loro lunghezza, aprendo e schiacciando per formare (4)



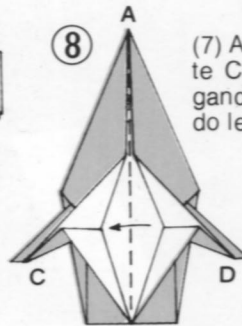
(4) Segnate il punto F facendo coincidere la punta B col punto O, poi piegate B all'indietro. Richiudete C e D come in (3).

(5) Piegate a valle le alette O lunghe le tracce di C, D, come in (6)

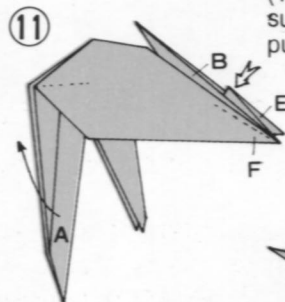
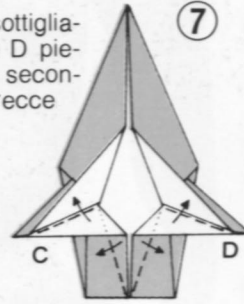


(9) Rovesciate A e B all'interno

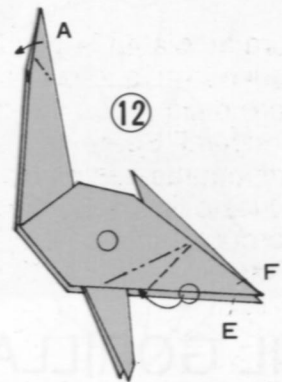
(10) Rovesciate B in dentro, secondo la linea punteggiata. Piegate a valle H ed I, rimboccando la parte indicata con O.



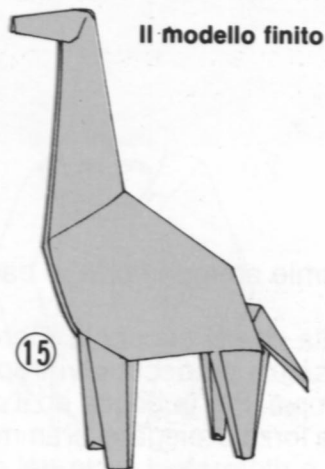
(7) Assottigliate C e D piegando secondo le frecce



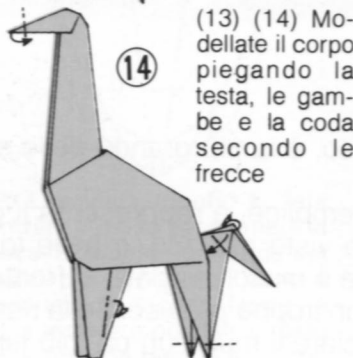
(11) Rovesciate A in su secondo la linea punteggiata.



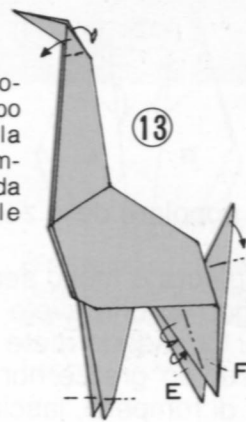
(12) Rovesciate A. Tenendo l'indice sinistro sul punto O, afferrate la figura in E ed F con il pollice e medio destri, e spingete in dentro come indicato.

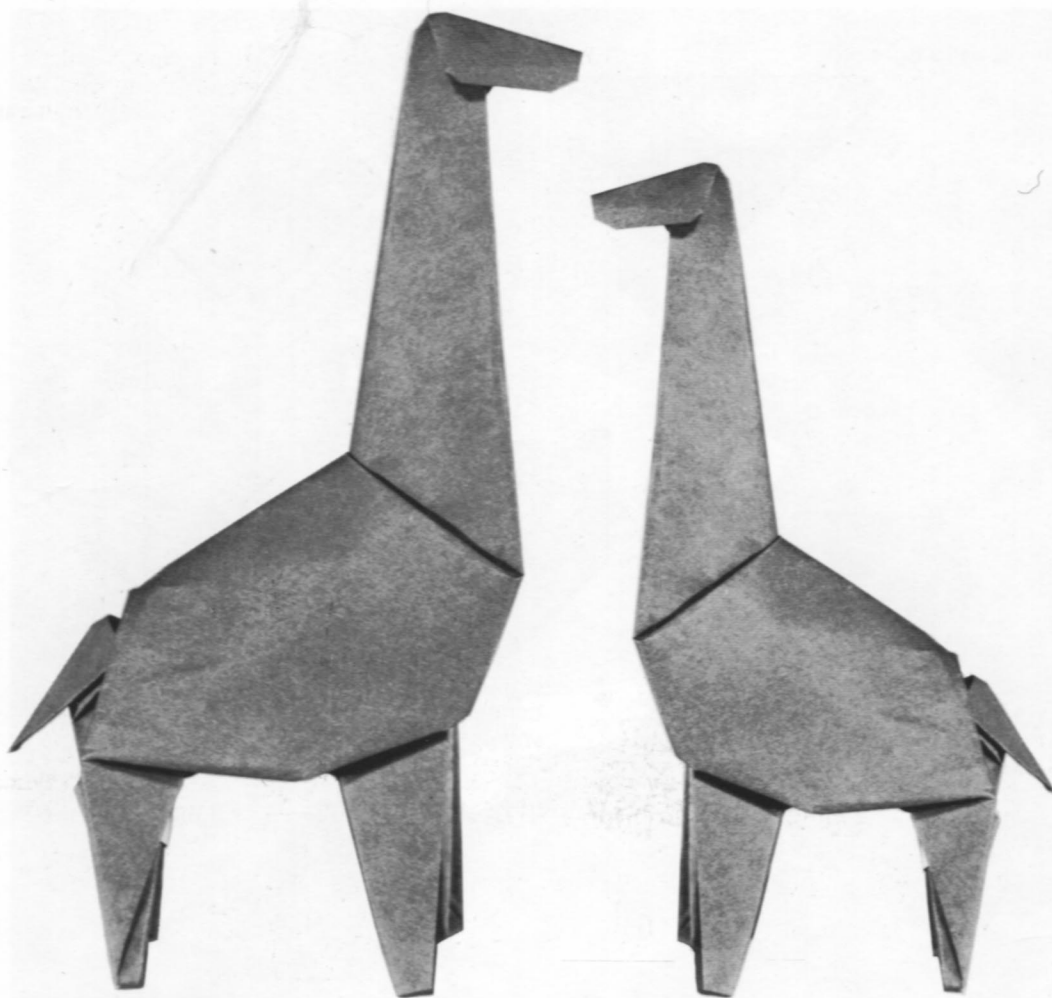


Il modello finito



(13) (14) Modellate il corpo piegando la testa, le gambe e la coda secondo le frecce





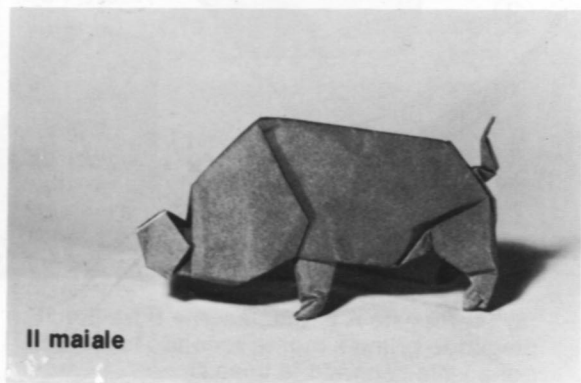
LA GIRAFFA

Ora facciamo la giraffa, l'animale dal collo lungo.

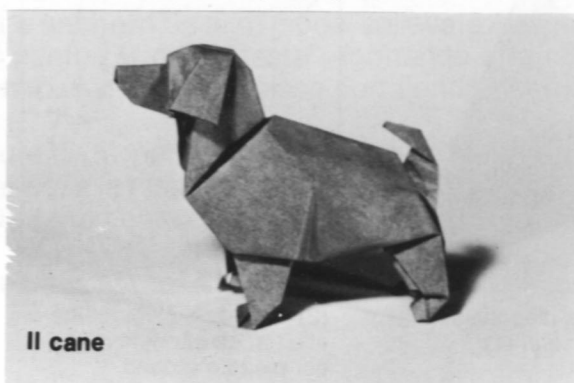
Quando si rappresenta un animale attraverso la pittura o la scultura, prima di cominciare è necessario fare delle prove schizzandone o disegnandone il movimento e l'ossatura. La stessa cosa vale per l'origami. Se si vuol mantenere il carattere dell'animale vero, pur deformandone la figura, è molto importante osservarlo al naturale.

Questo tipo di piegatura è fondamentale per ottenere dei vertebrati. Dopo averlo imparato, cercate di formare una figura più viva pensando all'ossatura interna o alla forma del corpo.

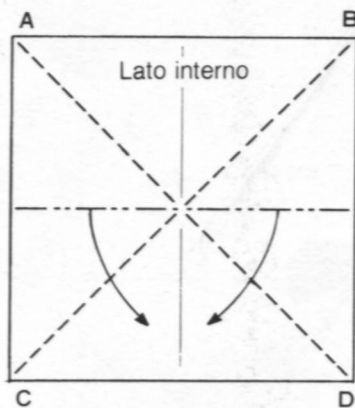
Potete fare anche delle varianti nonché gli altri modelli delle foto qui sopra.



Il maiale

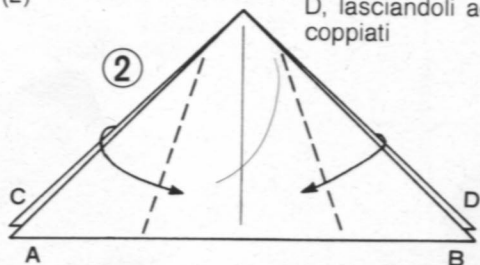


Il cane



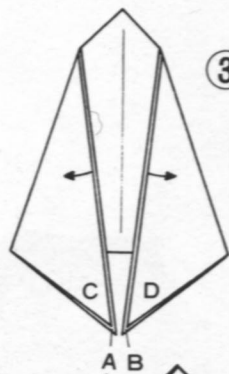
Tracciate le pieghe sul quadrato come in (1), e formate (2)

①



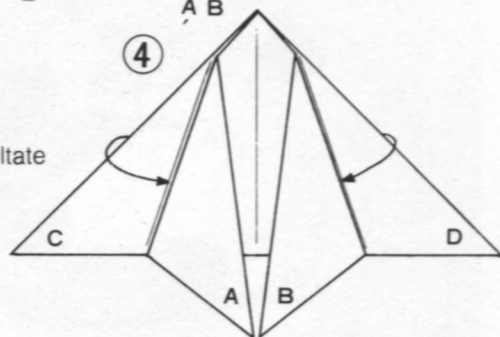
(2) Piegare in avanti A + C e B + D, lasciandoli accoppiati

③



(3) Aprite C e D come in (4), poi inserite C sotto A e B sotto D

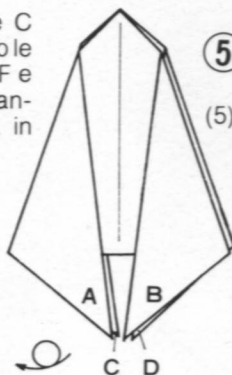
④



⑤'

(5') Piegare C e D secondo le frecce, poi F e G rimboccando la carta in dentro

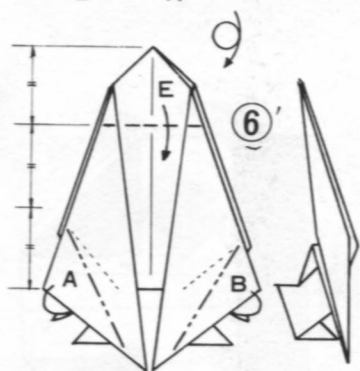
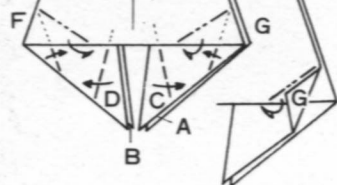
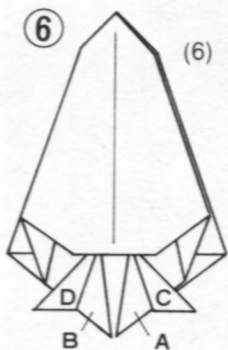
⑤



(5) Voltate

⑥

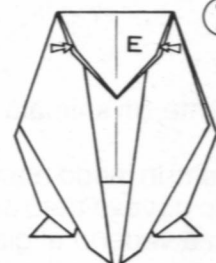
(6) Voltate



⑥'

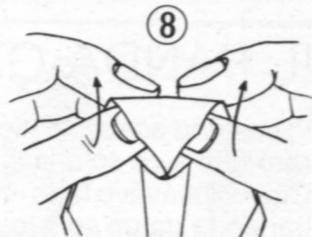
(6') Ripiegate in dentro gli angoli A e B secondo le frecce. Piegare E in giù.

⑦



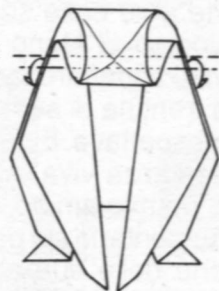
(7) Inserite le dita nei lati di E, come in (8), e gonfiate la "borsa" spingendolo in su

⑧



(9) Piegare il collo a monte e a valle per formare (10)

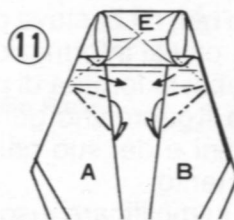
⑨



⑫

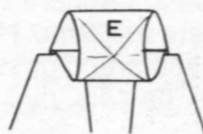
(12) Lasciando gonfio E, fate rientrare il muso per formare la bocca. Pizzicate, formando dei gradini per gli occhi e il naso, e modellate la faccia. Tirate in giù la testa, e modellate il resto del corpo con pieghe a monte.

⑪

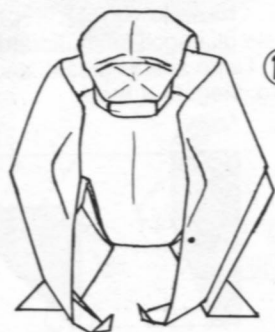


(11) Piegando la base delle braccia a monte e a valle, tirate in giù il collo seguendo le frecce

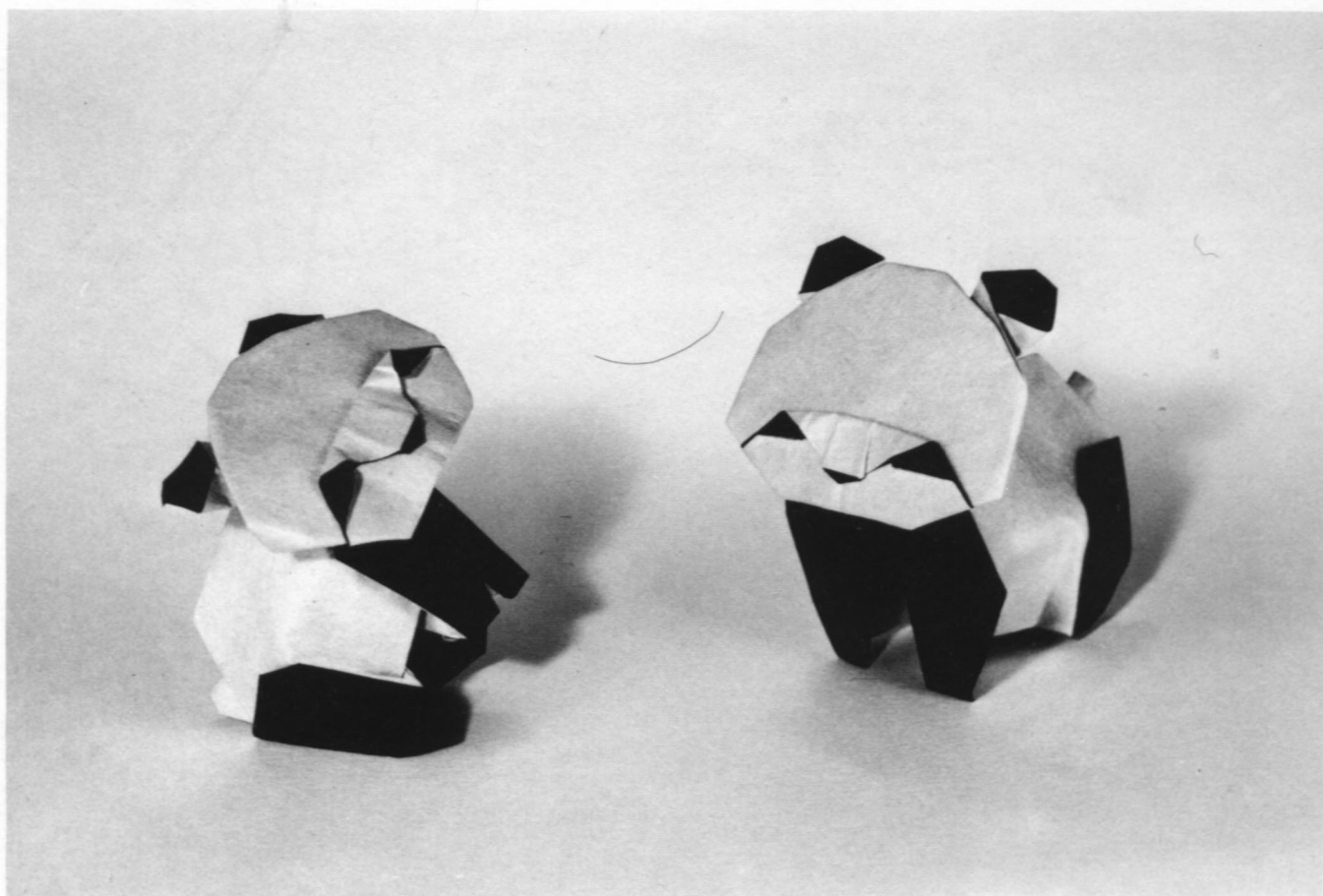
⑩



(10) Allargate E



Il modello finito



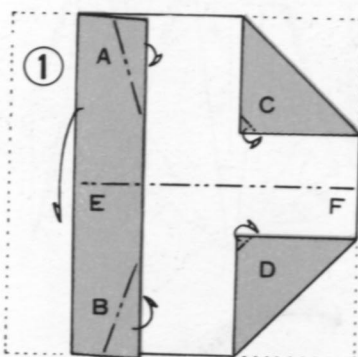
IL PANDA GIGANTE

Vi insegno adesso a piegare il panda gigante, un animale molto raro che vive solo in Cina.

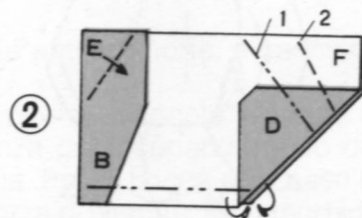
Una volta avevo fatto un panda con l'origami in modo realistico, partendo da un solo foglio. Per migliorarlo dovevo però sapere molte altre cose sul panda, e così andai a vederlo al giardino zoologico di Ueno (Tokyo). C'era una lunga fila di gente, e dovetti aspettare tanto. Alla fine ho potuto vederlo, ma solo per una trentina di secondi perché dietro c'era ancora tanta gente che aspettava. E questo non mi bastava per piegare una figura abbastanza viva. Allora chiesi informazioni al guardiano dello zoo, un mio amico, ed ebbi la fortuna di poter vedere un lungo documentario sul panda. Il guardiano, gentilmente, mi raccontò anche delle sue abitudini e del suo carattere: è un animale molto pigro che dorme tanto.

In questo modello, per semplificare, uso due fogli di carta. Si possono ottenere diverse espressioni cambiando l'angolo fra la testa e il corpo. Ho fatto il muso un po' ambiguo e le palpebre che sembrano pesanti per rendere meglio il carattere. Anche la testa, da sola, può essere un'opera finita.

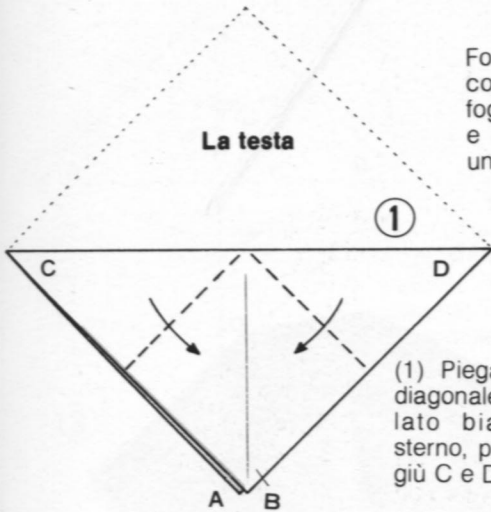
Il corpo



Piegate gli angoli del quadrato come in (1). Dopo averli ripiegati ancora in dentro, piegate a metà.

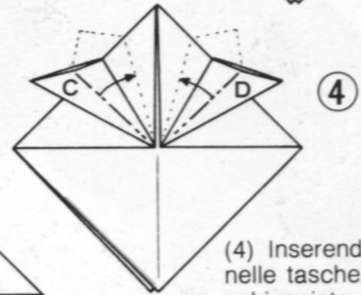
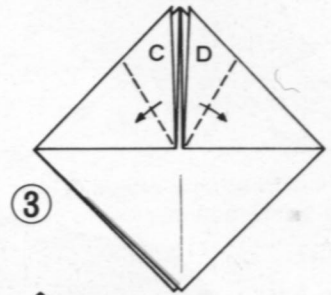
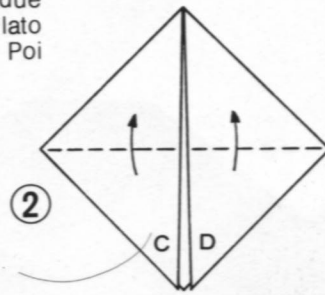


(2) Rimboccate in dentro la base. Piegate F prima a monte lungo la linea 1, poi a valle lungo la linea 2.

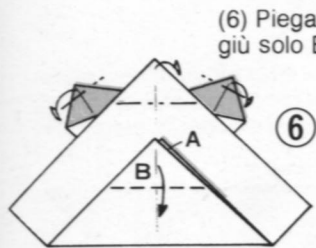


Formate la testa e il corpo usando due fogli bianchi da un lato e neri dall'altro. Poi uniteli insieme.

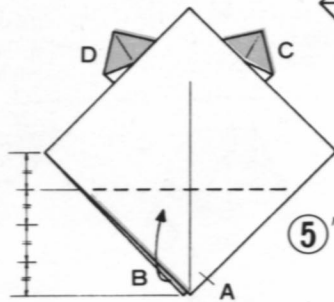
(1) Piegare lungo la diagonale lasciando il lato bianco all'esterno, poi piegate in giù C e D.



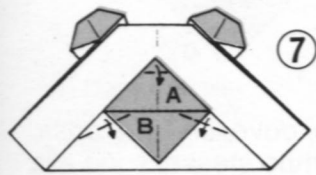
(4) Inserendo le dita nelle tasche, aprite e schiacciate secondo la linea punteggiata



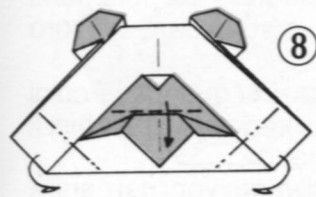
(6) Piegare in giù solo B



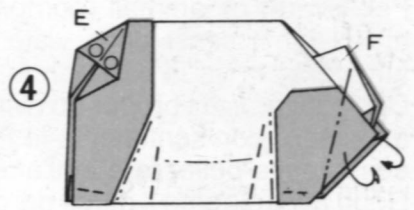
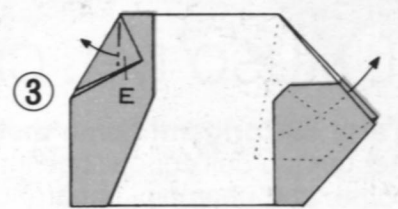
(5) Voltate



(7) Piegare la punta di A tenendo conto della lunghezza del muso. Piegare in giù gli angoli per formare gli occhi.

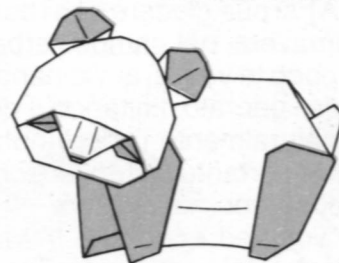


Il corpo

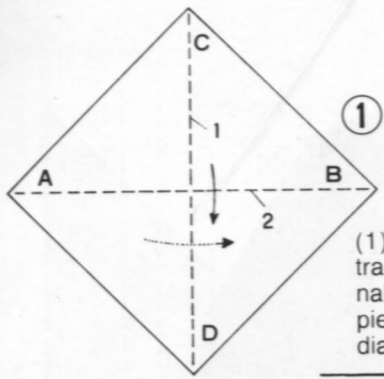


(4) Piegare in dentro la parte inferiore della coda. Modellate le zampe sul lato anteriore con pieghe a V. Aprite e schiacciate E, ed attaccate i punti segnati con 0 ai corrispondenti punti della testa (passaggio 5).

Il modello finito

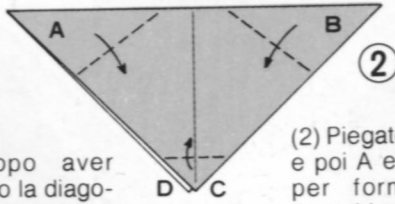


(10) + (5)



①

(1) Dopo aver tracciato la diagonale 1, riaprite e piegate lungo la diagonale 2.

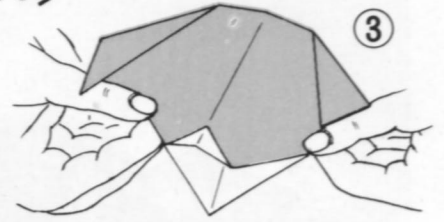


②

(2) Piegate C in su, e poi A e B in giù per formare le orecchie

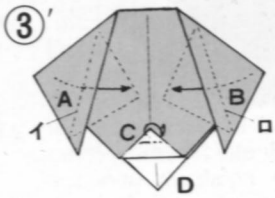
[A]

Il modello finito



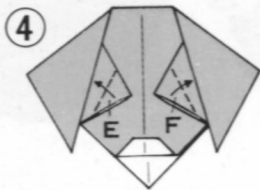
③

(3) Stringete la parte inferiore del muso per fare aprire la bocca

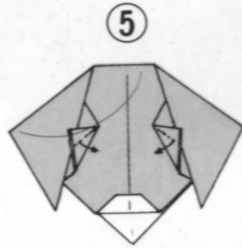


③'

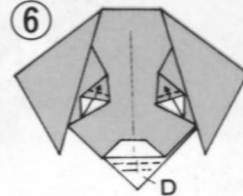
Ripartite dal punto (3) e tirate fuori gli strati A e B fino alla linea punteggiata. Ripiegate all'indietro la punta di C.



④

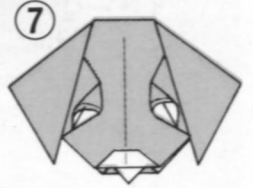


⑤



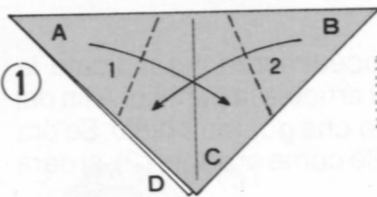
⑥

Il modello finito [B]



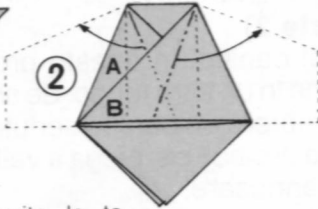
⑦

(4) (5) (6) Aprite e schiacciate E, F per formare gli occhi, e piegate D a valle e a monte per formare la lingua.



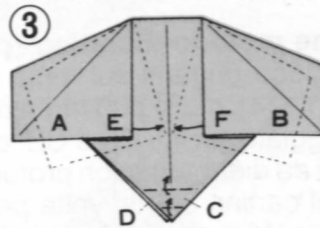
①

(1) Dopo aver piegato la diagonale, piegate A e B nell'ordine, come indicato



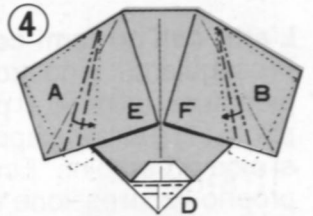
②

(2) Aprite le tasche di A e B, e schiacciate fino alle linee punteggiate



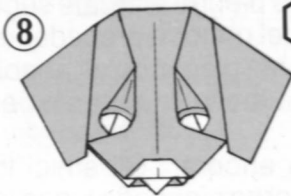
③

(3) Ripiegate C due volte per formare il muso. Riunite E ed F al centro, e schiacciate di nuovo.



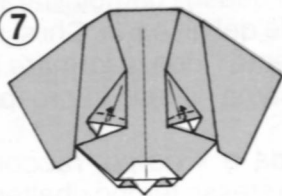
④

(4) Fate una piega doppia su D per formare la lingua. Formate le orecchie piegando A e B a monte e a valle.

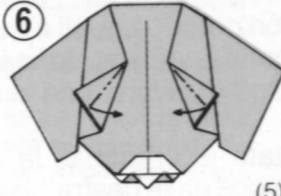


⑧

Il modello finito

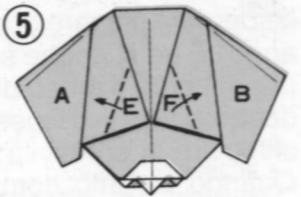


⑦

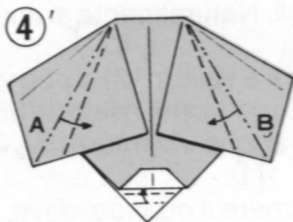


⑥

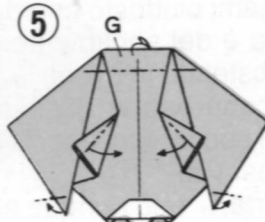
(5) (6) (7) piegate secondo le frecce, e formate gli occhi



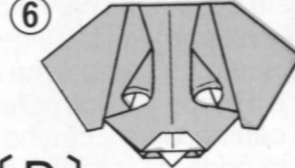
⑤



④'



⑤

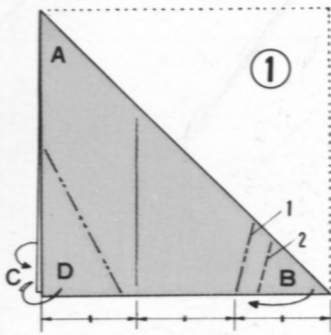


⑥

[D]

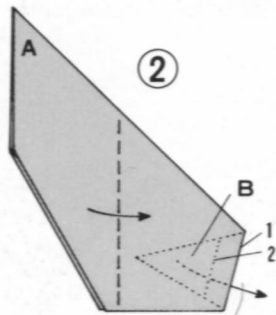
Il modello finito

Dopo aver piegato fino al punto (4) di [C], formate le pieghe a monte e a valle partendo dagli angoli superiori della testa. Proseguite come prima.

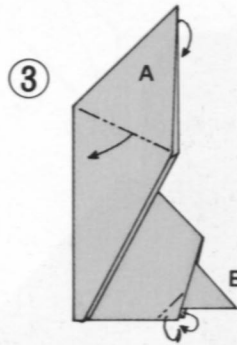


Dopo aver piegato la diagonale, ripiegate in dentro C e D secondo le proporzioni indicate, e rovesciate B secondo la piega a monte 1.

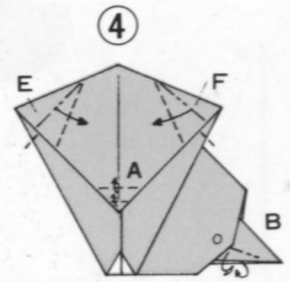
Il canino



(2) piegate A secondo la freccia, e rovesciate di nuovo B in fuori secondo la piega 2



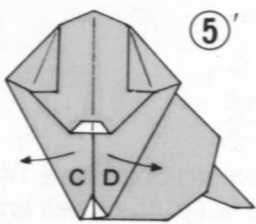
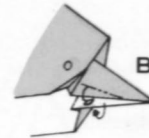
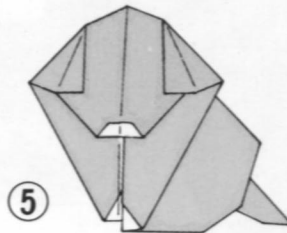
(3) Aprite e schiacciate A come indicato, e ripiegate in dentro gli angoli alla base di B



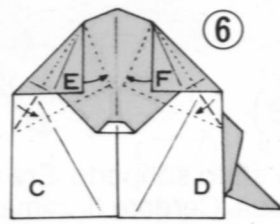
(4) Assottigliate B per formare la coda. Ripiegate A due volte per formare il naso. Piegate E, F a valle e a monte secondo le frecce, e formate (5)

[A]

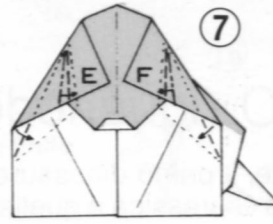
Il modello finito



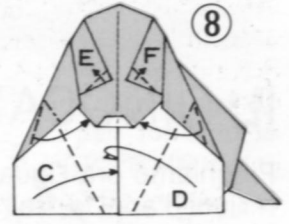
Dopo aver piegato fino a (5), riaprite C e D come indicato



(6) Portate al centro le punte E, F, e schiacciate di nuovo



(7) Piegate a monte e a valle e portate lo strato inferiore fino alla linea punteggiata, formando due triangoli

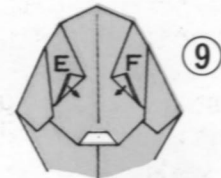
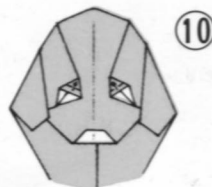
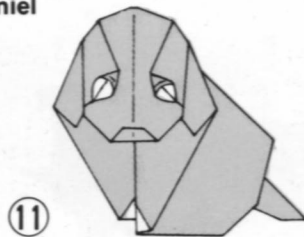


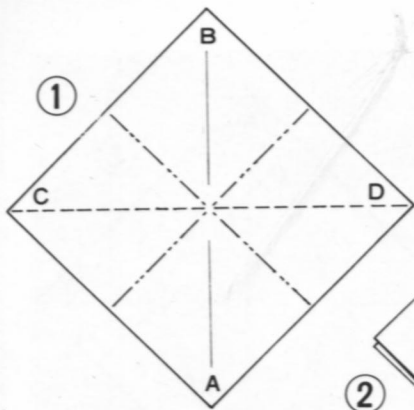
(8) (9) (10) Aprite e schiacciate E, F per formare gli occhi. Richiudete C, D piegando a monte e a valle per formare la parte inferiore delle orecchie.

Il cucciolo di cocker-spaniel

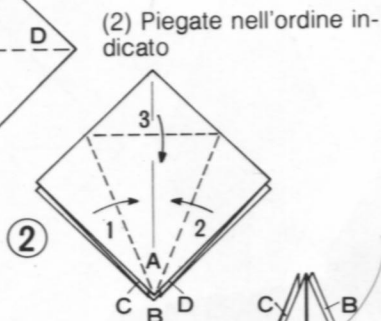
[B]

Il modello finito

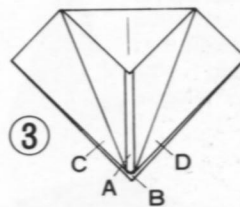




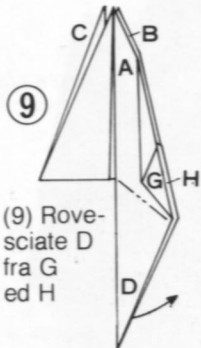
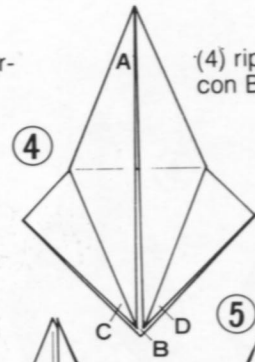
(1) Tracciate queste pieghe sul quadrato e formate (2)



(3) Tirate fuori A per formare (4)



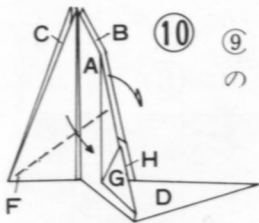
(4) ripetete con B



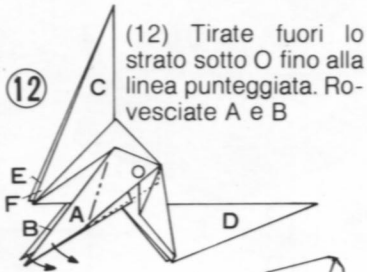
(9) Rovesciate D fra G ed H



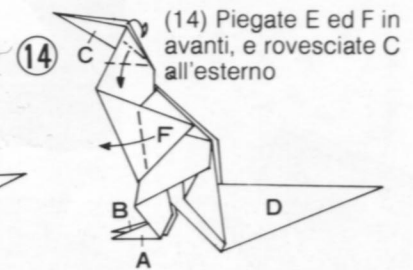
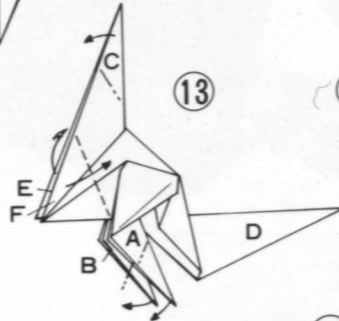
(8) Piegate G in avanti e H all'indietro



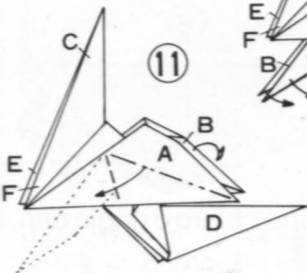
(10) Piegate A in avanti e B all'indietro



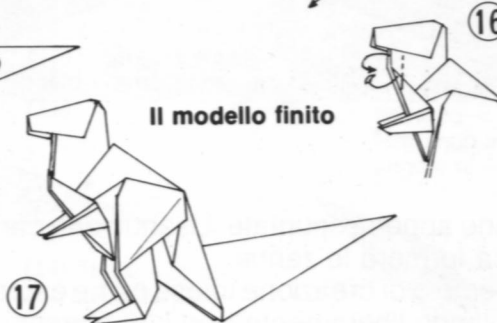
(12) Tirate fuori lo strato sotto O fino alla linea punteggiata. Rovesciate A e B



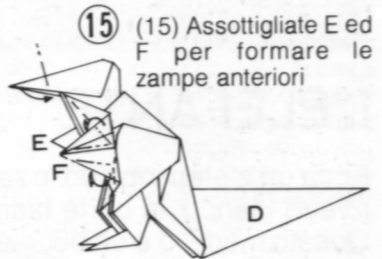
(14) Piegate E ed F in avanti, e rovesciate C all'esterno



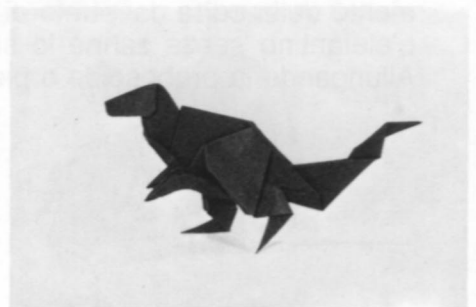
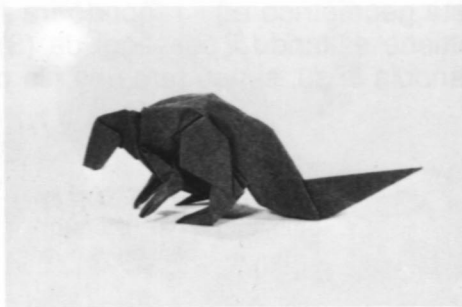
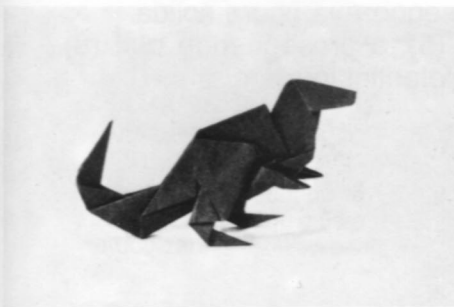
(11) Piegate A a monte e a valle alla linea punteggiata - ripetete con B dall'altra parte

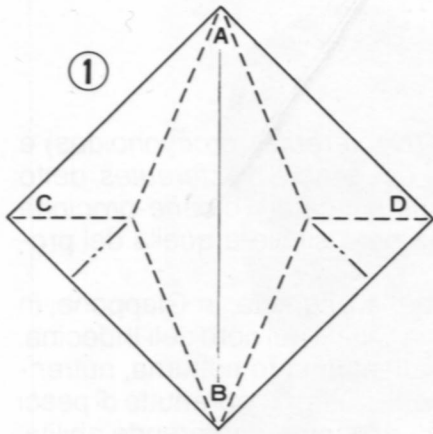


Il modello finito

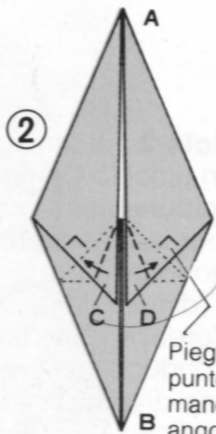


(15) Assottigliate E ed F per formare le zampe anteriori

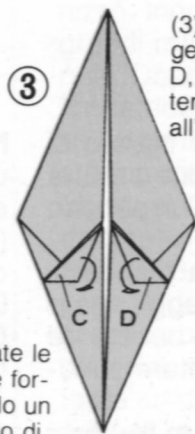




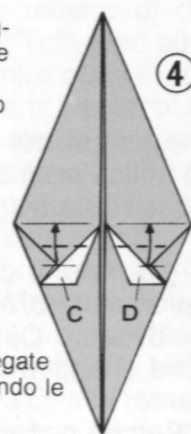
(1) Portate ciascun lato a coincidere con la diagonale del quadrato. Piegate come indicato, portando C e D in giù.



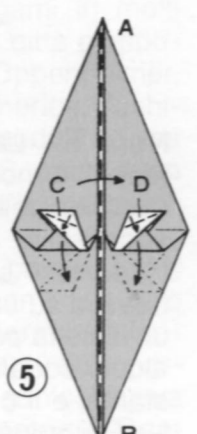
Piegate le punte formando un angolo di 90°



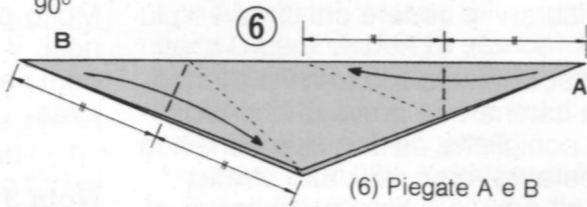
(3) Aprite leggermente C e D, e ribaltate il bianco all'esterno



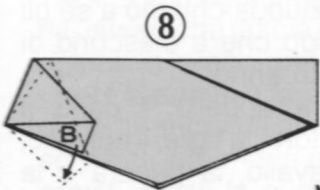
(4) Piegate seguendo le frecce



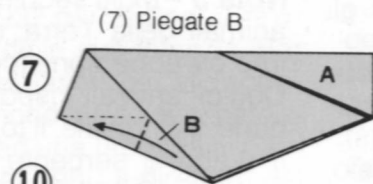
(5) Assottigliate C e D, e riportateli fino alla linea punteggiata. Piegate a metà.



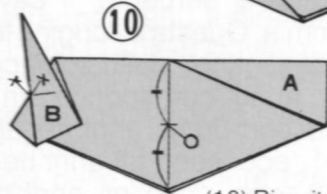
(6) Piegate A e B



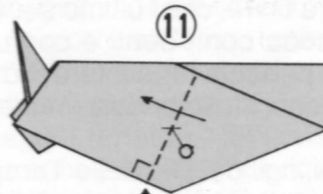
(8) facendo perno sull'angolo in basso a sinistra, tirate fino alla linea punteggiata



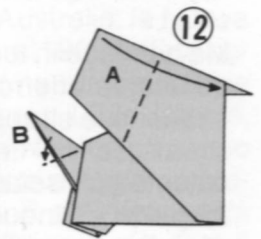
(7) Piegate B



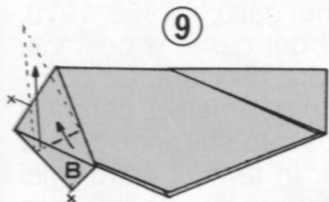
(10) Riaprite B, e inseritelo dentro come in (11)



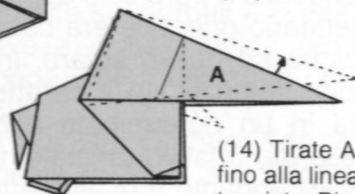
(11) Piegate a valle attraverso il punto O, formando in basso un angolo di 90°



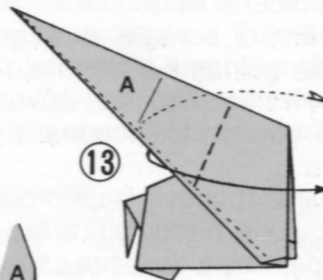
(12) Rovesciate B. Tracciate la piega a valle facendo coincidere i due angoli superiori, poi riaprite e rovesciate all'esterno.



(9) Tirate in su la punta di B fino alla linea punteggiata

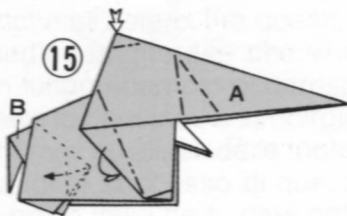


(14) Tirate A in su fino alla linea punteggiata. Riportate in fuori le due zanne.

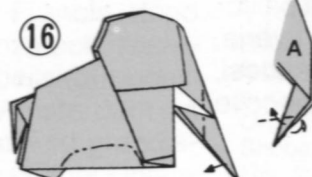


(13)

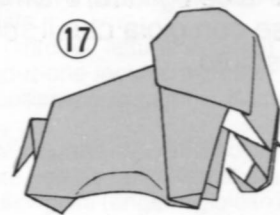
Il modello finito



(15) Piegate secondo le frecce. Portate A in giù fra le due zanne.



(16) Modellate il corpo, e formate la proboscide come indicato



(17)