

TAUMATROPO CUIDADOSO

Juan Augusto Laplacette

Un taumatropo es un juguete óptico que consta de un disco de cartulina o cartón delgado con una ilustración diferente en cada una de sus caras y que, al ser girado por dos cuerdas amarradas en los extremos, genera una ilusión óptica, de movimiento, o animación que integra ambas imágenes.

El nombre de este objeto, considerado uno de los primeros juguetes ópticos, proviene del griego clásico y se traduce como "girador de maravillas". Se cree que el primer taumatropo fue inventado por el médico John Ayrton Paris en 1824, en Londres, para probar la persistencia de las imágenes en la retina.

Como el taumatropo tiene la fantástica posibilidad de juntar y superponer -al menos por unos instantes- lo separado, de integrar lo diferente, lo heterogéneo, lo pensé como una metáfora visual de los vínculos tempranos. Como dice Bernard Golse, "la intersujetividad es la experiencia profunda que nos hace sentir que uno mismo y el otro, son dos". Entre los encuentros y los desencuentros, entre los acercamientos y las separaciones, estar y no estar, presencias y ausencias, nos vamos constituyendo como sujetos, en ese "entre", diría Donald Winnicott.

Una de las ideas del taumatropo de CUIDADOSO es invitar a niñas y niños a jugar a despertar al osito, pero también pueden crearse otras versiones y posibilidades interviniéndolo.

Pasos para armarlo

1. Imprimir en una hoja A4 (se sugiere un gramaje de papel no menor a 120gr) la página con los dos círculos ilustrados.
2. Recortar ambos círculos siguiendo la línea gris.
3. Colocar el lado B (ojos) detrás del lado A (osito), reverso con reverso (deben quedar juntas las caras en blanco de ambos lados). Es importante que la ubicación siga la misma dirección tal como aparece en la hoja impresa (no rotar los círculos).
4. Realizar dos perforaciones, una en cada lado (derecho e izquierdo) de los círculos, sin dejar de sostener reverso con reverso como se indica en el paso anterior para perforar ambos círculos al mismo tiempo y en el mismo sitio.
5. Atar una sogá o hilo en cada extremo perforado.
6. Tomar la sogá o hilo, uno con cada mano, y girar para generar el movimiento.

