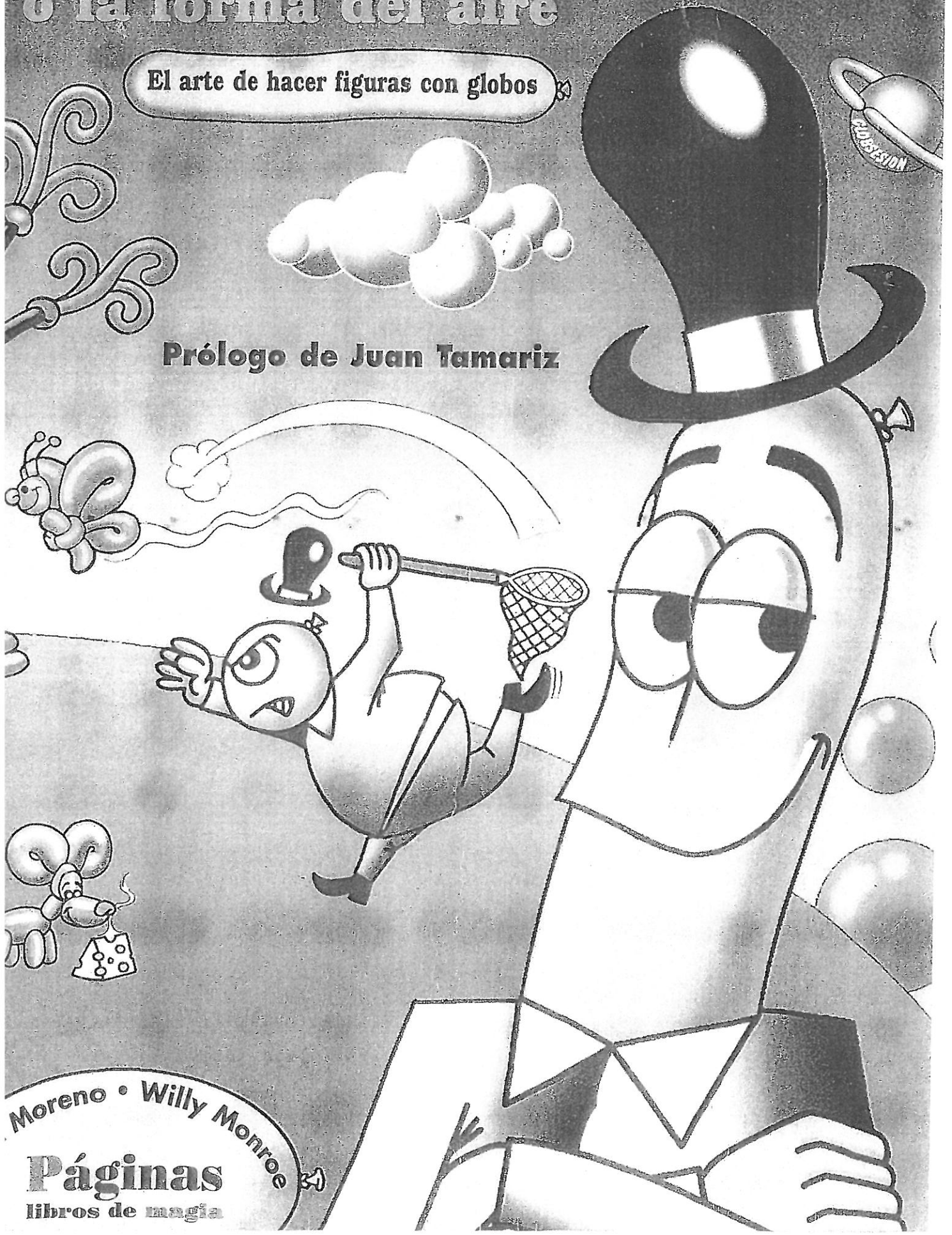


DON GLOBO

o la forma del aire

El arte de hacer figuras con globos

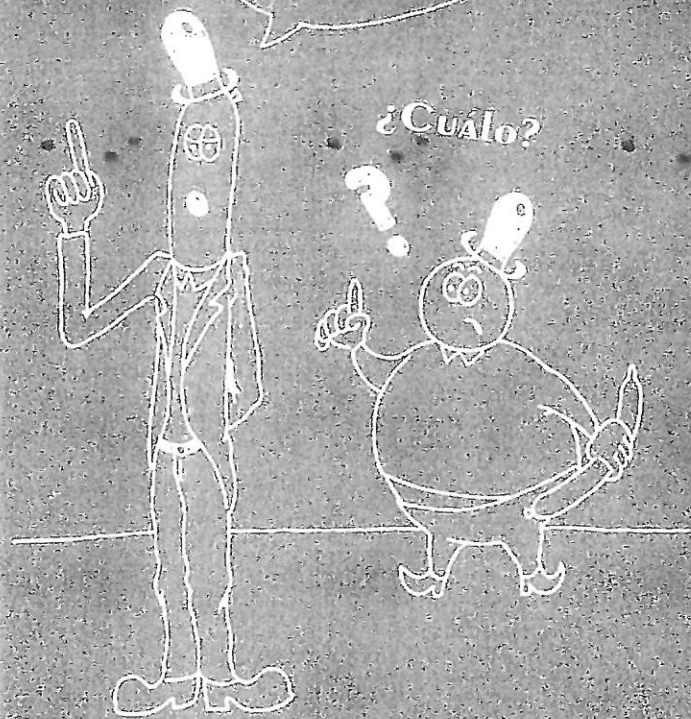
Prólogo de Juan Tamariz



Moreno • Willy Monroe

Páginas
libros de magia

TÉCNICAS
bÁSICAS



Capítulo 2

NOMENCLATURA

Tenemos ¡por fin! un globo hinchado y atado en nuestras manos. Antes de adentrarnos en el arte de la manipulación del globo definiremos algunos conceptos.

El nudo

Llamaremos nudo a cualquier punto del globo en el que el paso del aire quede interrumpido. Por tanto, si giramos el globo por cualquier punto estamos creando un nudo (fig. 10).

El eje

Es el punto por el que pasan a la vez dos o más nudos (fig. 11).

El giro

Es la acción de retorcer el globo creando un nudo o uniéndolo a otro/s (fig. 12). Según los giros, nudos y ejes que realicemos, obtendremos las más variadas formas estables.

La burbuja

Es la forma básica que producimos con el manejo de los giros; es una pequeña esfera (fig. 13).

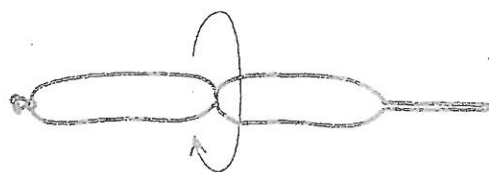


FIGURA 10

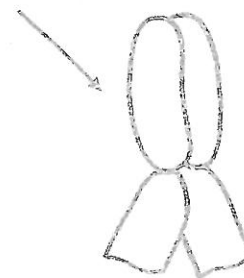
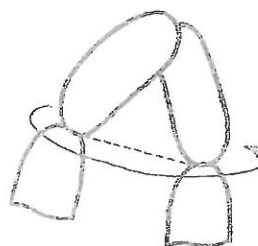


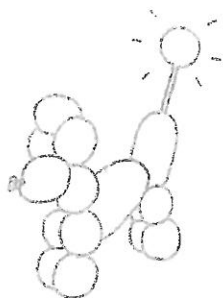
FIGURA 11



FIGURA 12



FIGURA 13



EL MANEJO BÁSICO O LOS PRIMEROS GIROS



FIGURA 14



FIGURA 15



FIGURA 16

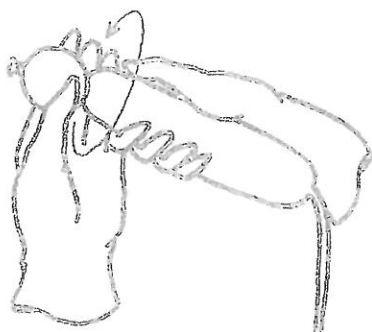


FIGURA 17

Y al fin ha llegado el ansiado momento de comenzar a realizar figuras. Roguemos suerte a los dioses... y ¡adelante!

El uso de las MANOS

Para manipular de modo preciso los globos asignaremos a cada mano una función específica. La mano izquierda será la encargada de sujetar el globo y la derecha se ocupará de efectuar los giros (zurdos o disconformes de todo tipo pueden invertir los términos e incluso utilizar la boca, los pies, etc.).

Esta división de funciones se mantiene permanentemente excepto en momentos específicos o técnicas concretas.

Con todos estos datos, y si la fuerza nos acompaña, estamos ya preparados para hacer la primera figura.

El perriño

Tenemos como punto de partida un globo hinchado aproximadamente en la cuarta parte de su longitud (fig. 14). La mano izquierda sujeta el extremo anudado por debajo con los dedos índice, corazón y pulgar, marcando el punto por el que deseamos efectuar el giro (fig. 15); ahora hay que hacer una burbuja. La mano derecha, por su parte, se coloca en una posición similar por encima del globo, marcando también el punto de giro con índice, corazón y pulgar (fig. 16). Ambas manos presionan muy levemente el globo por ese punto y la mano derecha efectúa el giro (fig. 17). A continuación, la izquierda cambia de posición y pasa a controlar todo el conjunto para permitir a la mano derecha desplazarse con libertad. Para ello, los dedos meñique y anular izquierdos sujetan la burbuja realizada contra la palma de la mano y los demás dedos toman el resto del



FIGURA 18

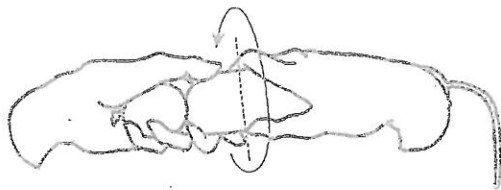


FIGURA 19

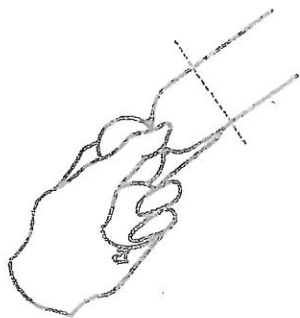


FIGURA 20

© 28

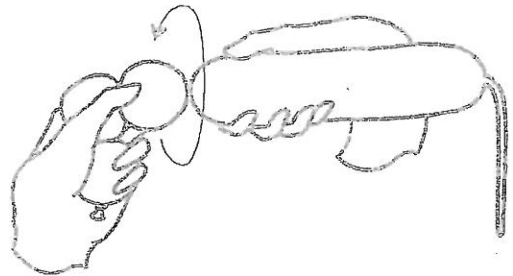


FIGURA 21

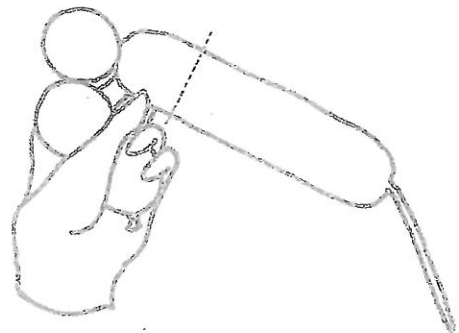


FIGURA 22

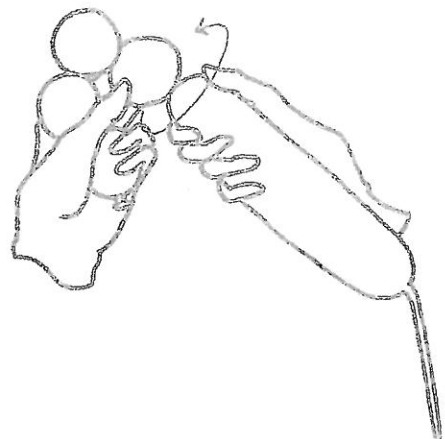


FIGURA 23

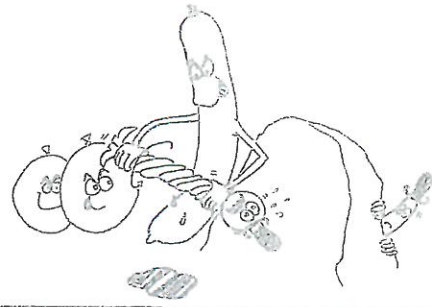


FIGURA 24



FIGURA 25

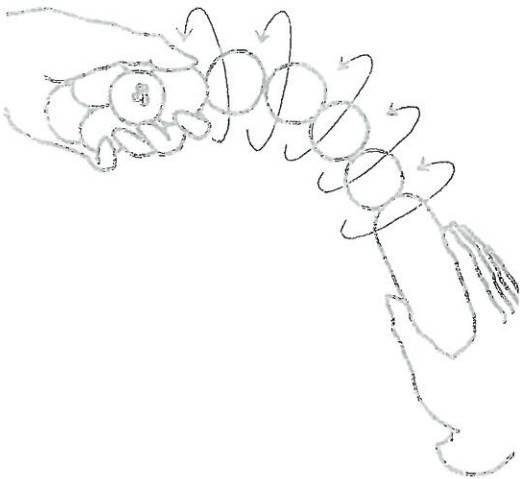


FIGURA 26

globo marcando el nuevo punto de giro (fig. 18). La mano derecha se coloca de nuevo en la posición de giro y realiza otra burbuja (fig. 19), que la mano izquierda toma inmediatamente sin abandonar nunca la sujeción de la primera burbuja (fig. 20).

La acción se repite otras dos veces de la misma manera, hasta la obtención de dos nuevas burbujas; cuatro en total (figs. 21, 22 y 23). La mano izquierda no debe soltar nunca la primera burbuja (esto, y efectuar siempre el mismo número de giros, es lo que garantiza la estabilidad de las burbujas durante el proceso de confección de la figura). La mano izquierda pasa a controlar todo el conjunto y la mano derecha efectúa un giro uniendo el primer y último nudo, creando un eje: el eje de cabeza (fig. 24). Sólo entonces podemos dejar de sujetar las burbujas (no todo el globo, que caería al suelo), porque la forma realizada permanece estable gracias al eje de unión efectuado.

Hemos hecho la cabeza del perrito (fig. 25). Respiremos hondo y sigamos. La mano izquierda vuelve a sujetar el globo en posición de giro y hacemos cinco burbujas consecutivas (fig. 26). Unimos el primer y último nudo de esta serie con un giro (fig. 27). Quedan formados el cuello y las patas delanteras (fig. 28), eje de patas delanteras.

Para hacer ahora las patas traseras dejamos una burbuja un poco más grande como cuerpo (si lo hacemos más largo, tendremos un perrito salchicha, no un caniche) y repetimos exactamente la misma operación de las patas delanteras (fig. 29), creando el eje de las patas traseras.

Nota: Una figura básica no tiene más de tres ejes. Tampoco las figuras complicadas suelen tener más de tres ejes principales y un número indeterminado de ejes de extremos.

Tenemos ya completa y estable toda la estructura de la figura. Solamente falta la burbuja de la colita. Para conseguir-

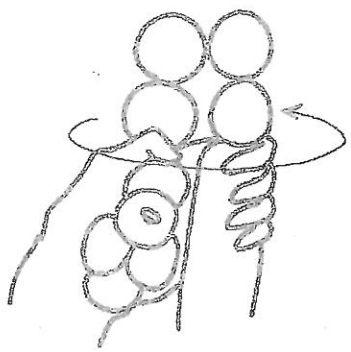


FIGURA 27

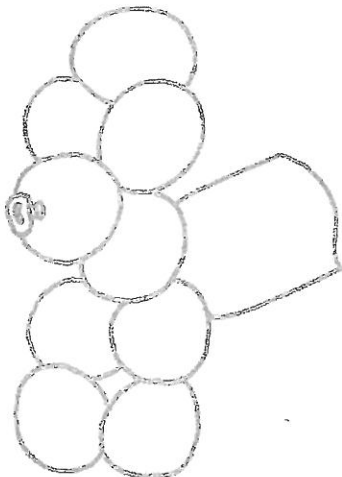


FIGURA 28

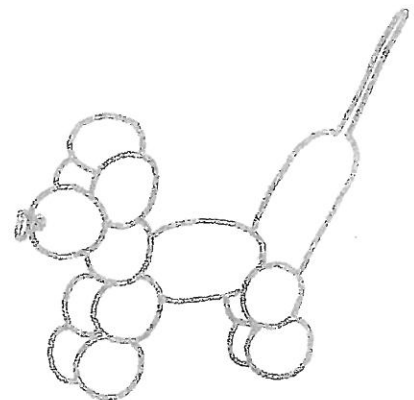
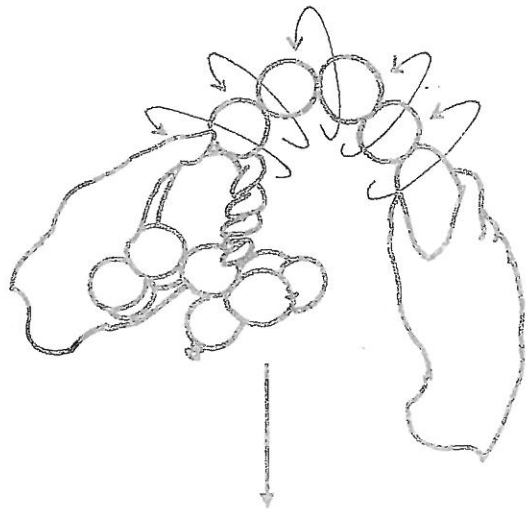
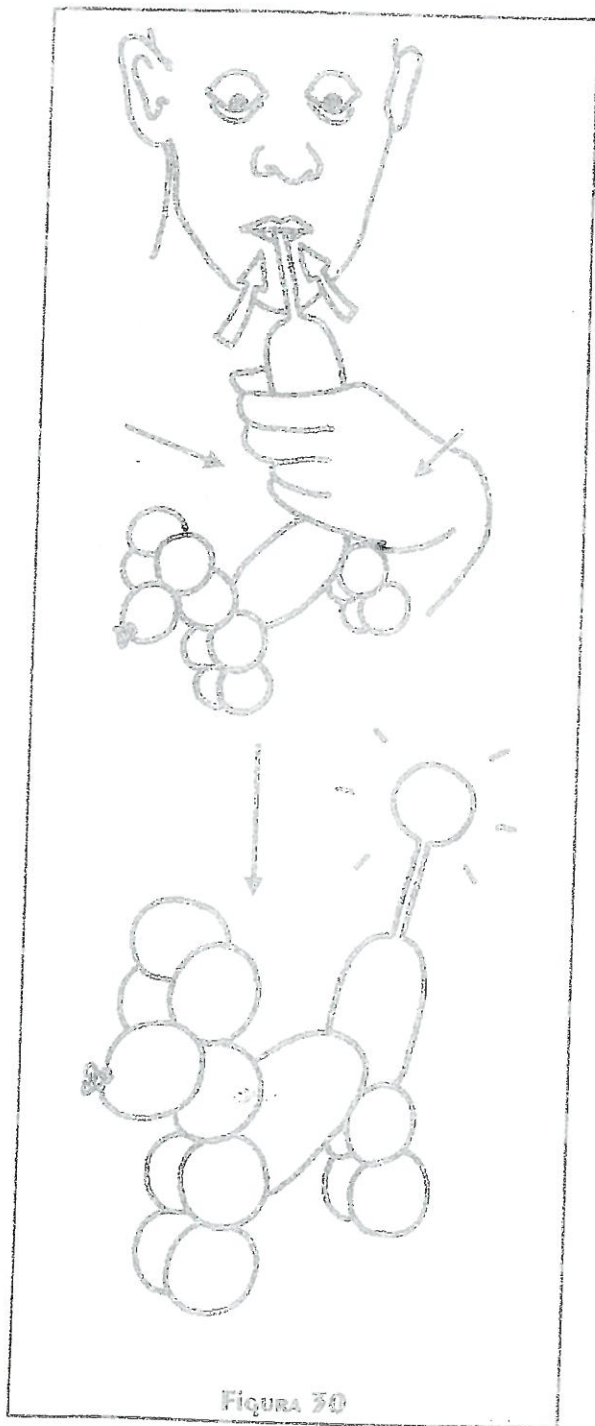
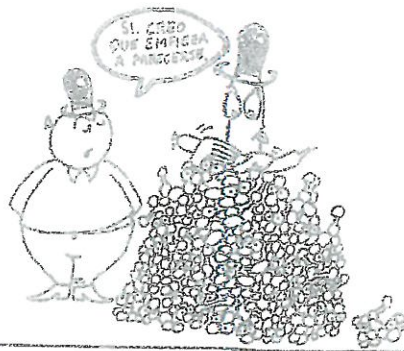


FIGURA 29



la metemos la punta final de la colita en nuestra boca y simultáneamente absorbemos y apretamos con una mano la parte hinchada de la cola (fig. 30).

Hemos terminado nuestra primera figura. Podemos ofrecérsela a la chica rubia que nos mira desde la barra y esperar nuestro merecido premio.

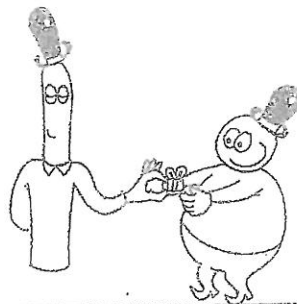
PROBLEMAS CON EL PERRITO

- Las burbujas se escapan: presta más atención a la sujeción de la primera burbuja.
- El globo explota o se deshinchas: córtate las uñas o háztelas extirpar.
- El perro no se parece a nada y es feo. Ella se niega a aceptarlo: paciencia. Haz otros cien antes de desistir.
- Falta o sobra aire: la próxima vez hincha más o menos.

Ejercicios

- Control de giro y sujeción: Haz un «collar de perlas» burbuja tras burbuja hasta completar toda la extensión del globo, sin hacer ningún eje. Si alguna burbuja se suelta, el ejercicio no será válido (recuerda: no sueltes nunca la primera burbuja y gira del mismo modo todas las siguientes).
- Digitación: Este es un buen ejercicio que puede incluso presentarse como prueba de gran habilidad. Consiste en construir figuras en la espalda o delante pero sin mirar. Te proporciona tacto y habilidad.
- Rapidez: trata de hacer unas cuantas figuras a un ritmo vertiginoso. Ganarás soltura y velocidad.
- Explosión: Familiarízate con la explosión del globo. ¿Cómo? Haz que unos cuantos exploten forzando su tensión hasta el límite. Esto te permitirá trabajar sin miedo ni tensión y te evitará sobresaltos cuando se te explote alguno involuntariamente.

DETALLES DEL MANEJO



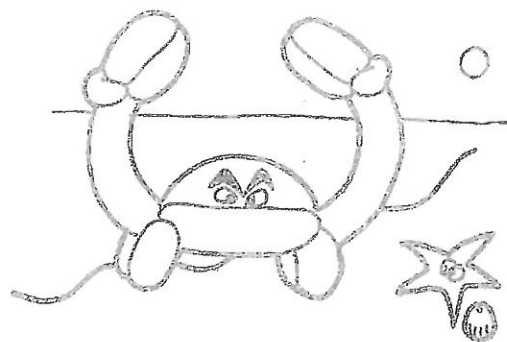
En este capítulo ofrecemos unos cuantos consejos que te serán de inestimable ayuda a la hora de globear a diestro y siniestro. No nos des las gracias, el que es generoso es generoso.

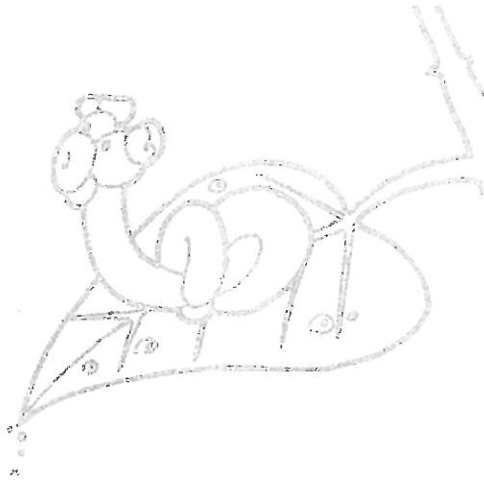
¡En fin! ahí van:

1. Cuando se efectúa un giro hay que procurar no apretar demasiado (se trata de un globo, no de tu suegra). Este es un vicio corriente que hace que el globo se reblandezca, perdiendo firmeza en las sujeciones, que pueden tender a soltarse. Si esto ocurre, generalmente podemos arreglar la figura con un poco de maña, pero no es fácil que quede perfecta y claro, ¿quién va a querer después un perro que parece un ornitorrinco?

2. No se deben dar demasiados giros en cada nudo (a no ser que una técnica específica lo requiera) porque la figura pierde firmeza. Cada vuelta que damos impulsa aire hacia el fondo del globo, engordando el eje y aumentando el riesgo de una explosión incontrolada. Como mínimo, nos hace perder terreno. Además el globo no nos ha hecho nada y no es ético torturarlo de esa manera. Un par de movimientos de giro de la mano derecha —equivalentes a 360°— son más que suficientes, igual que en la confección de los ejes.

3. Cuando realices una figura, hazlo de manera tal que el espectador pueda seguir todo el proceso (en esto reside uno de los principales atractivos del globo). Para lograrlo, trabaja la figura —siempre que puedas— en la punta de los dedos, buscando aquellas posturas que te permitan mostrar mejor lo que pasa. No es conveniente recurrir a técnicas farragosas, como sujetar el globo contra el cuerpo y cosas por el estilo (concretamente es poco recomendable sujetar el globo entre las axilas o las piernas; el olor podría hacer pensar que no se trata de un perro, sino de un oso o de un cerdo).





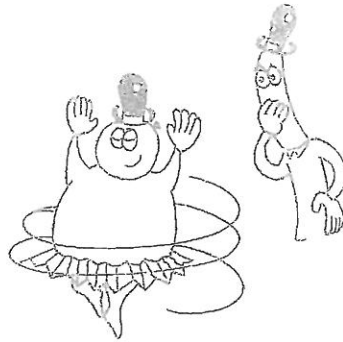
4. El manejo ideal es suave y preciso; a eso tenderemos (en la medida de nuestras posibilidades y del personaje, *of course*). Es fundamental que trabajes sin miedo a que la figura explote, aunque intuyas que vaya a suceder. El miedo o nerviosismo crea una tensión que se transmite siempre al público, produciéndole una sensación desagradable y llevándose su atención lejos del lugar que a nosotros nos interesa. Además, trabajar con soitura amortigua el ruido producido por el rozamiento del látex, que de otro modo puede llegar a ser francamente desagradable (*Relax!*)

5. Aunque las proporciones de las figuras son un juego personal, es aconsejable trabajar las formas a una escala pequeña (¡e incluso pequeñita!), pues las figuras pequeñas resultan más tiernas. Si lo haces de este modo, adquirirás bastante tacto, lo cual te permitirá más tarde ejecutar figuras complejas, que requieren muchos pasos, imposibles de realizar con burbujas grandes con un solo globo.

6. El manejo puede realizarse a gran velocidad si esa es la forma que has elegido como la más vistosa, pero cualquier otro ritmo puede funcionar (incluso lentísimo). Ten en cuenta también que si fueras demasiado la velocidad, tus manos se cargarán de tensión y controlarás menos el proceso.

7. Si pintas los ojos o cualquier otro detalle de las figuras, procura tener mínimamente estudiados los pasos de todo el proceso (lugar del que sacas el rotulador, destapado y tapado del mismo, etc.) para perder el mínimo tiempo posible en esos menesteres.

Así mismo, ten bien controlado cuál es el lugar que te resulta más rápido y cómodo para buscar los colores y sacar los globos.



GIROS MÚLTIPLES

Otras dos técnicas básicas de nudo son los giros múltiples, utilizados para crear ejes concretos. Son principalmente dos:

El giro en N

La mano izquierda sujeta el globo, que previamente hemos colocado en forma de «N», marcando —como siempre— el punto de giro (fig. 31). La mano derecha se coloca contigua a la izquierda y hace un giro en el conjunto (fig. 32). Con un solo giro hemos conseguido hacer un eje de tres nudos. La figura resultante puede ser el mosquito o la espada (fig. 33).

El giro compuesto

Atamos juntos ambos extremos del globo y hacemos un giro en el punto opuesto a los extremos anudados. De esa manera creamos dos segmentos exactamente de la misma longitud unidos por los extremos (fig. 34). Ahora efectuamos dos giros que dividan el conjunto en tres partes iguales (fig. 35). Para ello, las manos deben abarcar a la vez ambos segmentos del globo y girarlos como si fueran uno solo.

Unimos luego las tres partes obtenidas en acordeón (fig. 36) y sujetamos todo el conjunto con una mano en cada extremo. Luego las dos manos presionan una contra otra haciendo que la figura se abombe la estructura (fig. 37) hasta que los extremos entren en contacto y una sola mano pueda hacerse cargo de toda la estructura (fig. 38). La mano libre puede así modificar su posición y colocarse de modo que pueda girar con facilidad todo el conjunto por la mitad, uniendo todos los nudos realizados en un solo eje: la estrella (fig. 39).

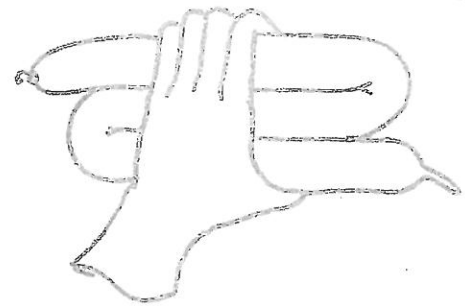


FIGURA 31

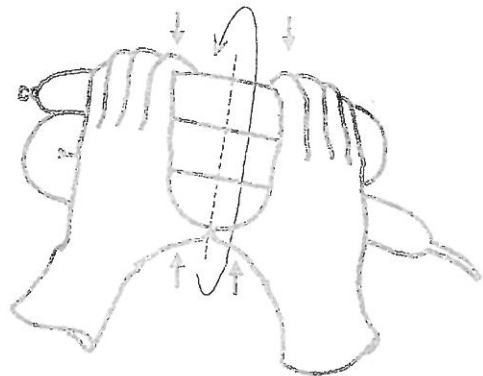


FIGURA 32

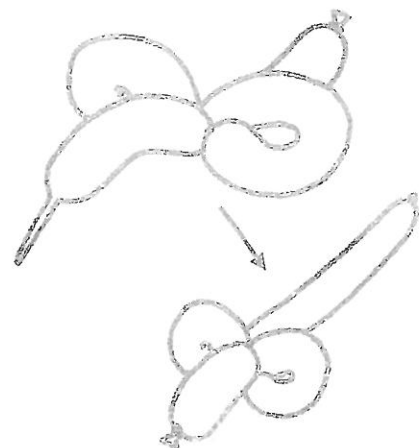
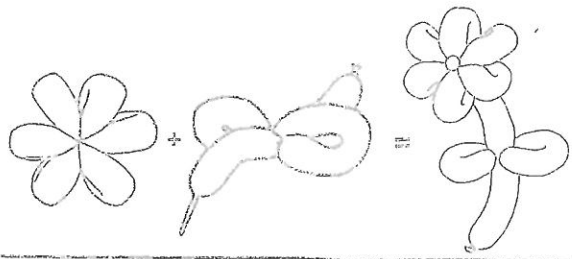


FIGURA 33 (EL MOSQUITO Y LA ESPADA)



AMBAS MANOS
PRESIONAN el globo
flexionándolo PARA
ENCONTRAR el PUNTO
EXACTO OPUESTO al
nudo

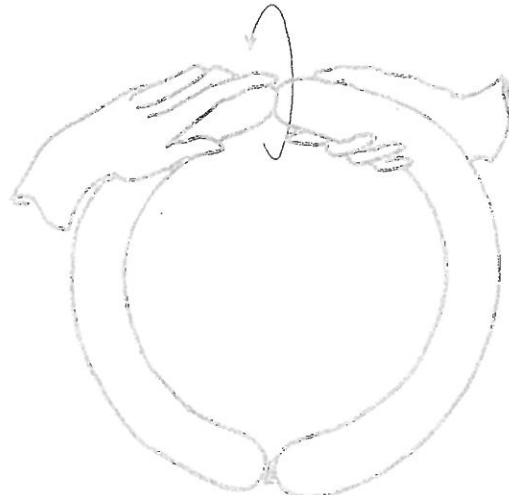
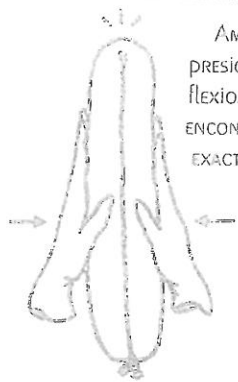


Figura 34

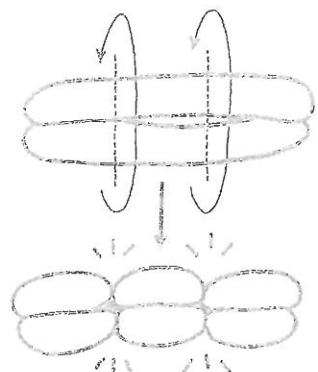


Figura 35



Figura 36

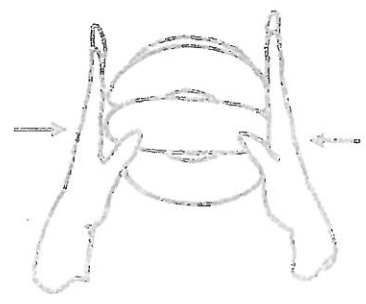


Figura 37

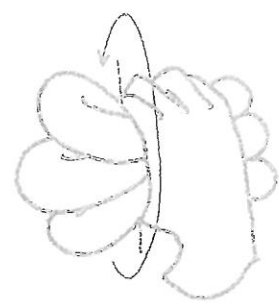


Figura 38

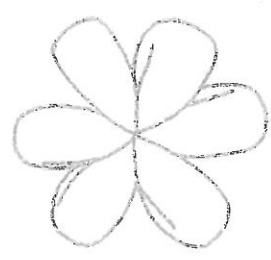


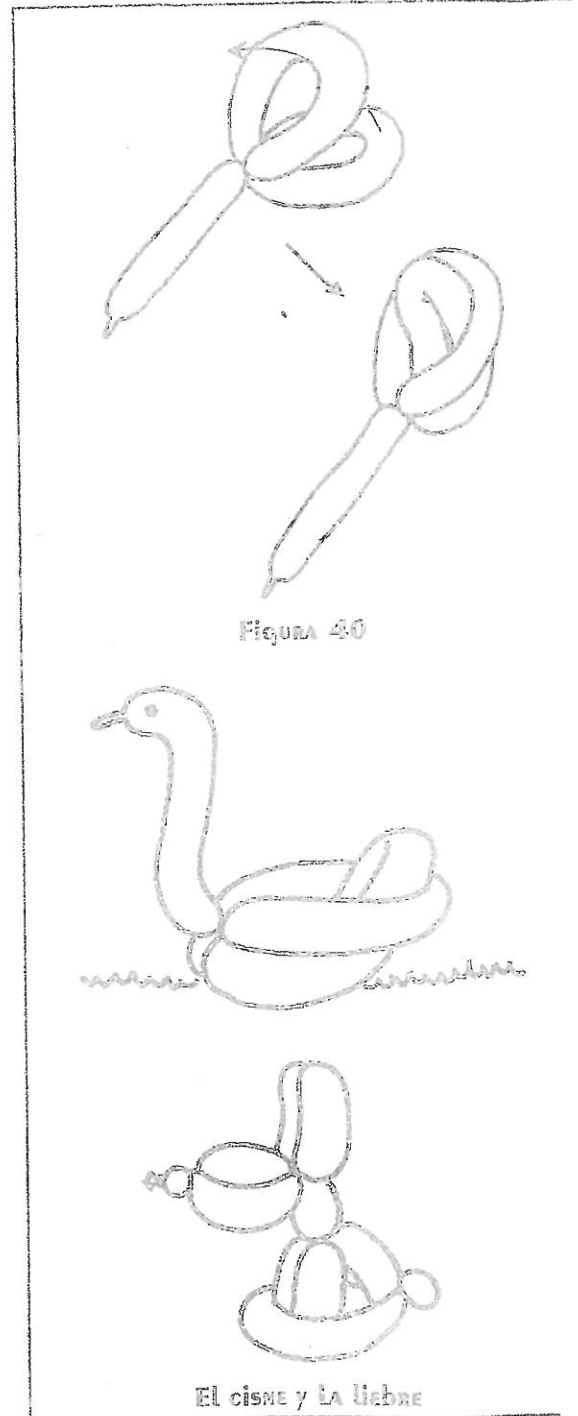
Figura 39 (la estrella)

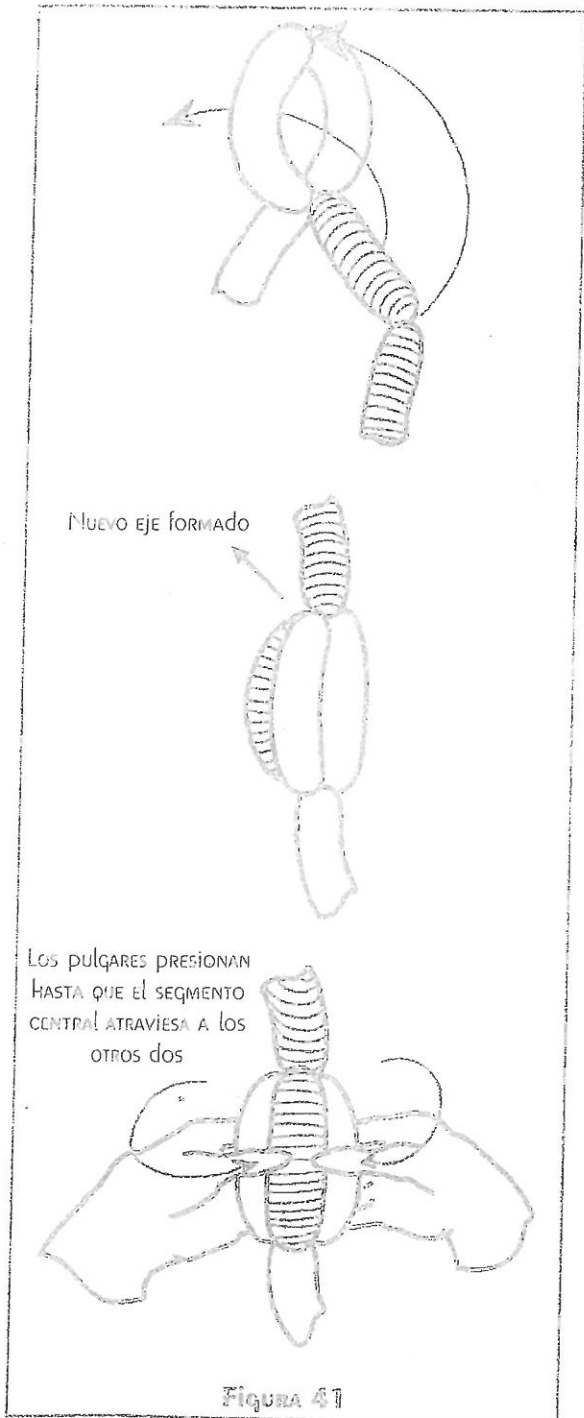


INTRODUCCIONES O EL GLOBO A TRAVÉS

Con este tipo de técnica se pueden crear volúmenes haciendo pasar partes de un globo a través de los huecos o espacios formados por otras. ¿Nos explicamos? La sujeción que conseguimos puede basarse en dos fenómenos diferentes:

1. Al pasar una parte del globo a través de un espacio, se produce una sujeción por la presión que ejercen unas partes contra otras (fig. 40).
2. La propia acción de atravesar unas partes del globo por otras crea un eje, al unir un nudo a otro (o a un eje ya existente). Este eje es el que sujeta la nueva forma obtenida (fig. 41).

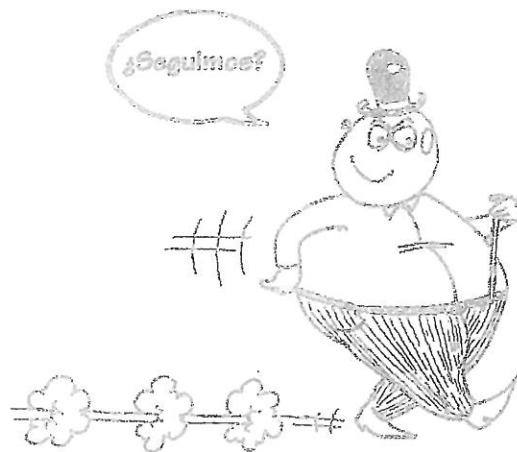




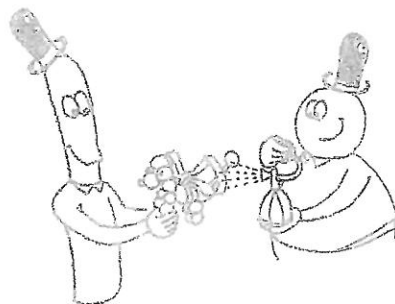
La figura del cisne ilustra el primero de los dos puntos. Al pasar un bucle a través del otro, dejándolo enganchado, se produce una forma estable que dibuja el pecho y la cola.

En la liebre podemos ver ambas posibilidades representadas; la primera en la disposición de las patas y la segunda, en la conformación de la cabeza.

Esta técnica es muy importante y recomendamos encarecidamente, e incluso suplicamos arrancándonos los cabellos, su correcto aprendizaje.



EL ACABADO DE LAS FIGURAS O ARTE FINAL



Este capítulo está dedicado a tratar el aspecto final de las figuras que hemos construido y a los detalles que, en nuestro afán de perfeccionismo, podemos tener en cuenta. Los más importantes son:

Esponjado de las figuras

Para suavizar las formas de una figura, la sujetamos con ambas manos y la presionamos alternativamente en todas las direcciones, realizando una serie de movimientos de fricción (fig. 46).

Manipulado de las formas

Se puede aprovechar la tendencia del globo a adoptar la forma en que lo doblamos para dar formas sugerentes a colitas, cuellos, orejas... Simplemente los doblamos o retorremos hasta lograr que queden como deseamos (fig. 47).

Modificación de posturas

Podemos jugar a nuestro antojo con la posición de cabezas, colas o patas, recurriendo a las sujeciones de presión, (ver pág. 38).

Eliminación de trozos sobrantes

Si es necesario, recortamos las partes sobrantes de globo conforme a lo explicado en Roturas Controladas (pág. 67).

Después de recortar y atar, arrancamos los trozos deshinchados que quedan con los dientes, tijeras o, si disponemos de él, con un cutter protegido para evitar cortes (fig. 48).

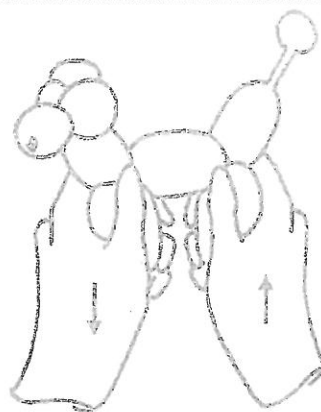


Figura 46
Subimos, bajamos, presionamos, estiramos...

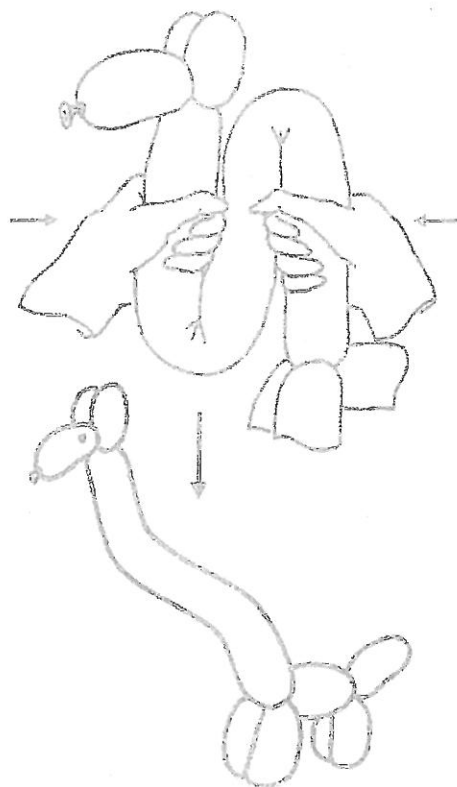


Figura 47

Rotulado de figuras

Aunque las figuras ideales son las que pueden reconocerse sin ayuda de ningún tipo, es enriquecedor pintarles los ojos y quizá algún otro detalle con un rotulador. Este debe ser permanente, negro y, preferentemente, de punta redonda. Los rotuladores al agua no se adhieren al látex y manchan que es una barbaridad, y los blancos consiguen efectos interesantes, pero suelen tener componentes que atacan al látex y hacen explotar el globo. Como último consejo (si es que parecemos una madre...) es conveniente llevar encima por lo menos dos rotuladores, porque suelen acabarse sin avisar, y no es plan.

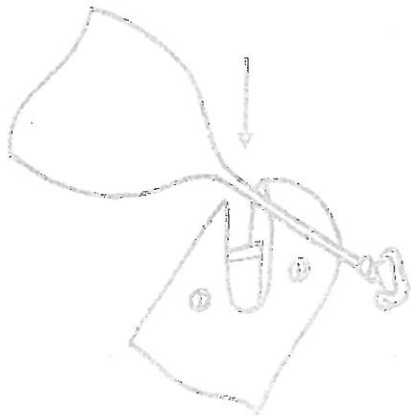
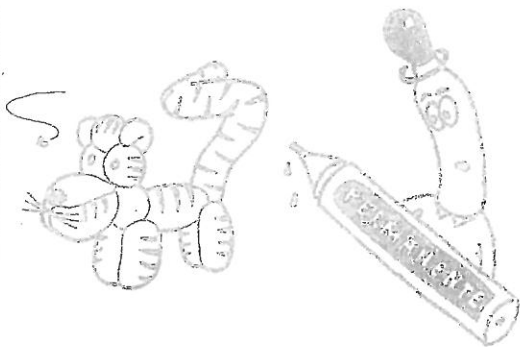
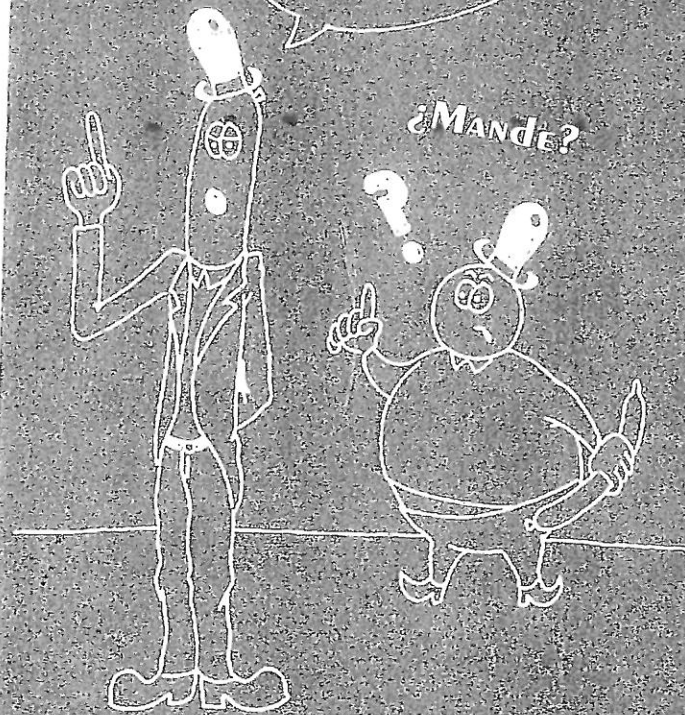


Figura 48

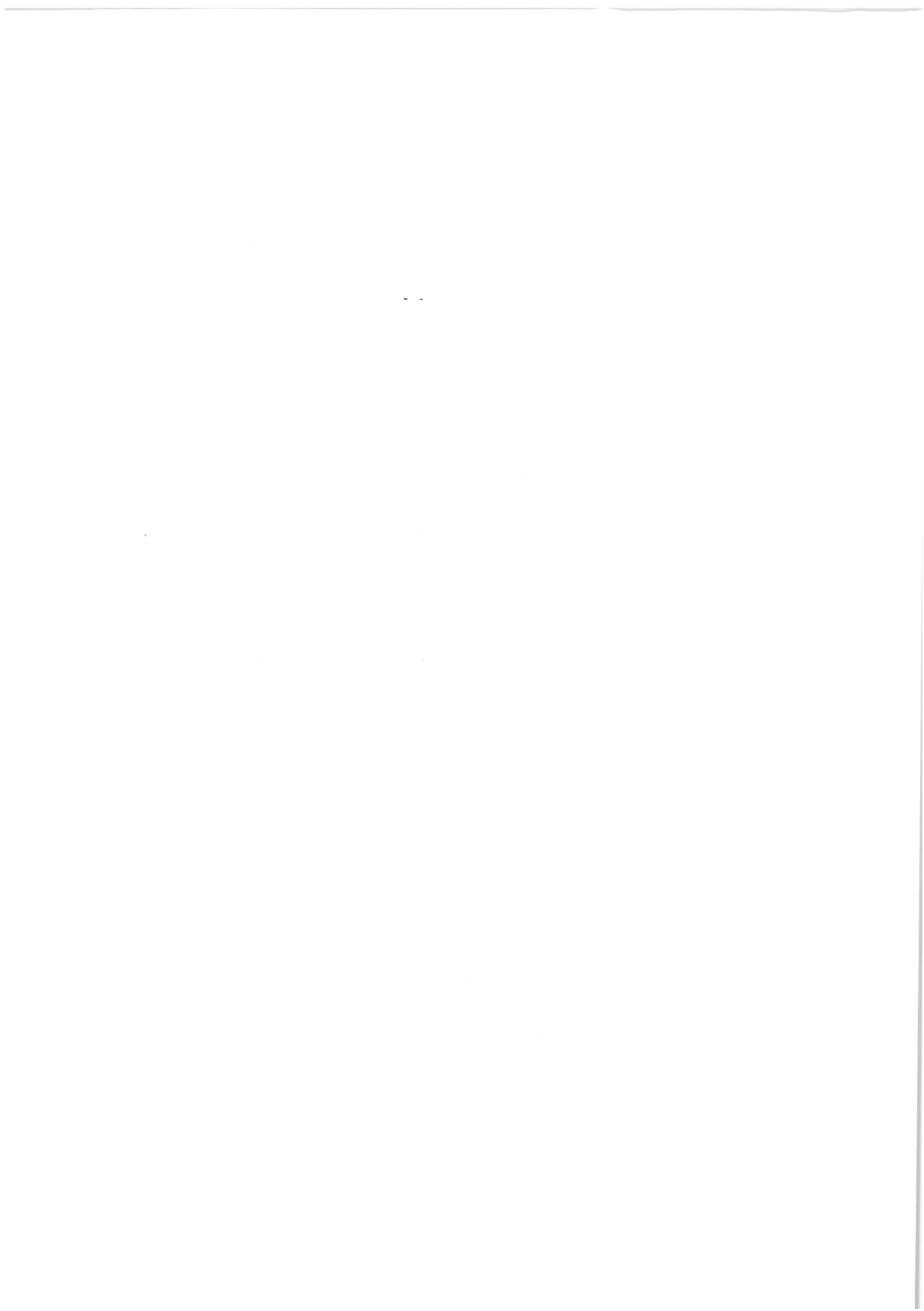
El CUTER VA protegido de modo que un dedo NO CABE POR LA ABERTURA QUE CONDUCE A LA CUCHILLA

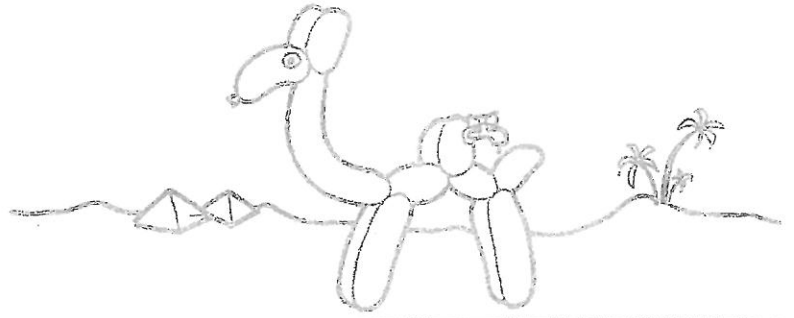


FIGURAS
SENCILLAS



Capítulo 3

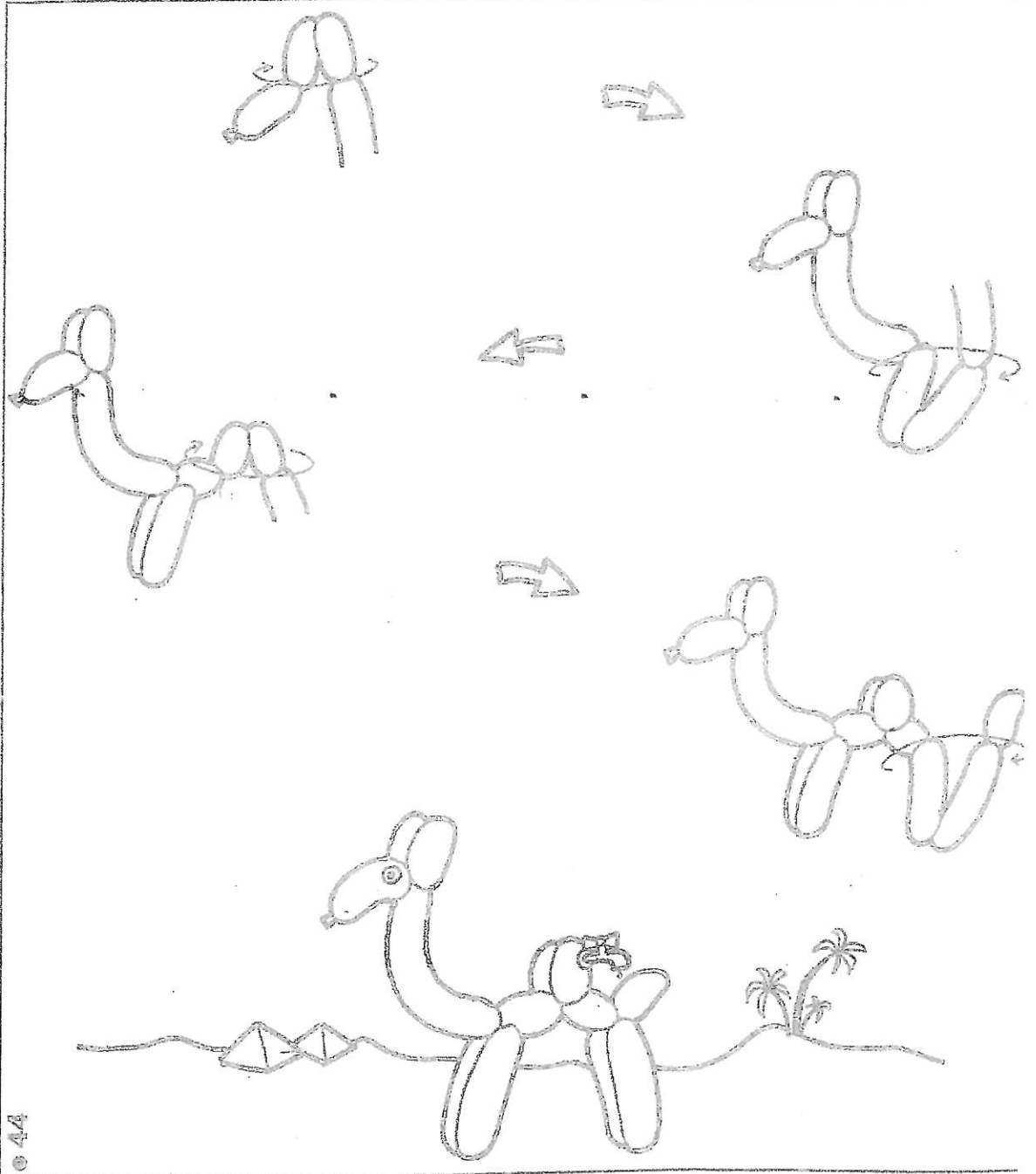




EL CAMELLO

MATERIAL NECESARIO: UN GLOBO

TÉCNICAS EMPLEADAS: GIROS BÁSICOS

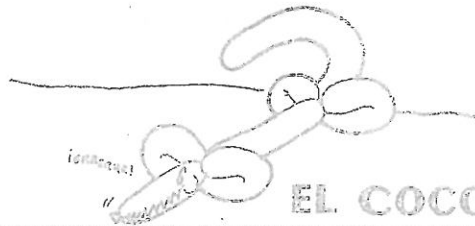
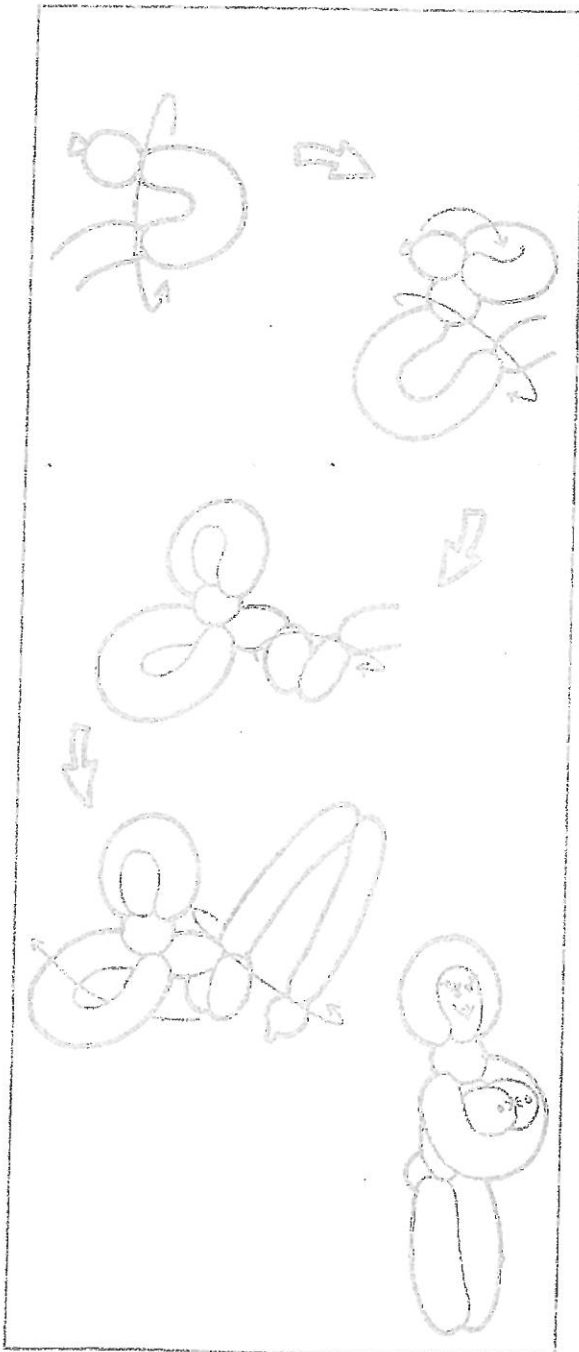




DOÑA GLOBA

Material necesario: un globo

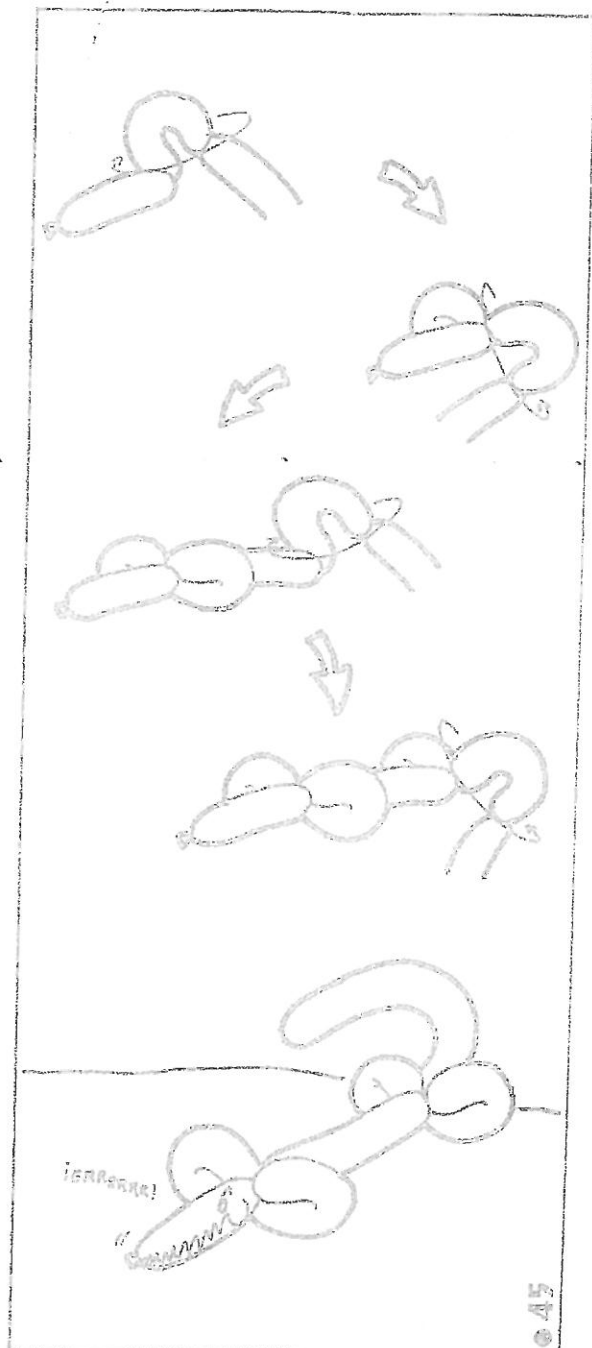
Técnicas empleadas: giros básicos y sujetones de presión

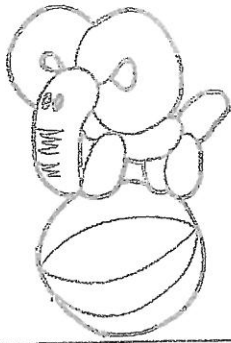


EL COCODRILO

Material necesario: un globo

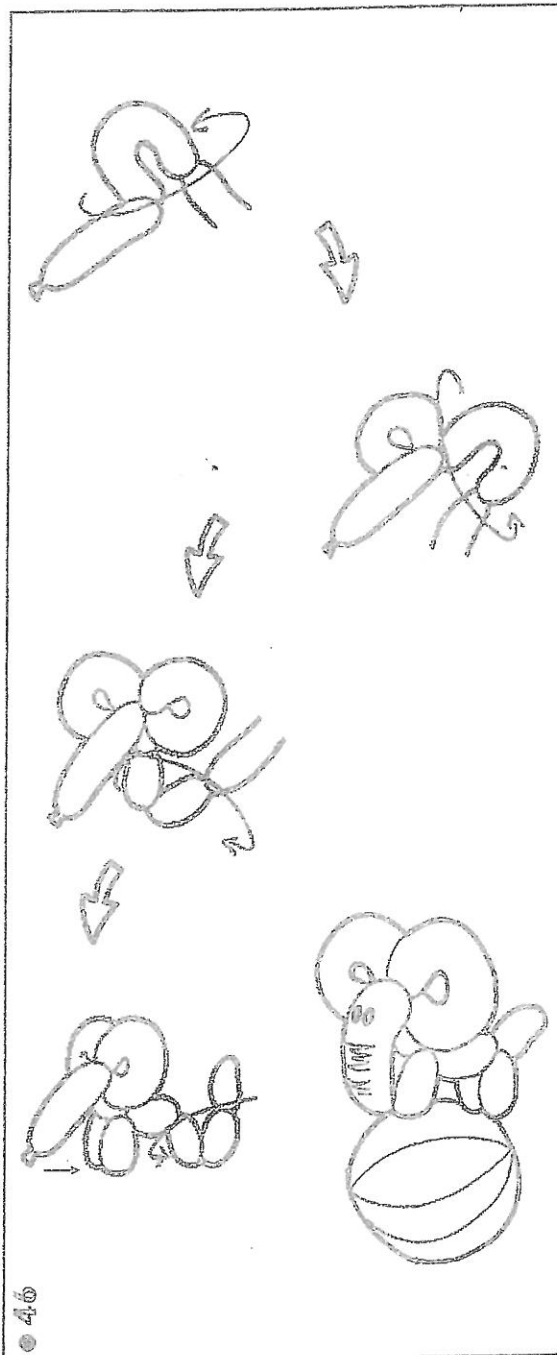
Técnicas empleadas: giros básicos y múltiples





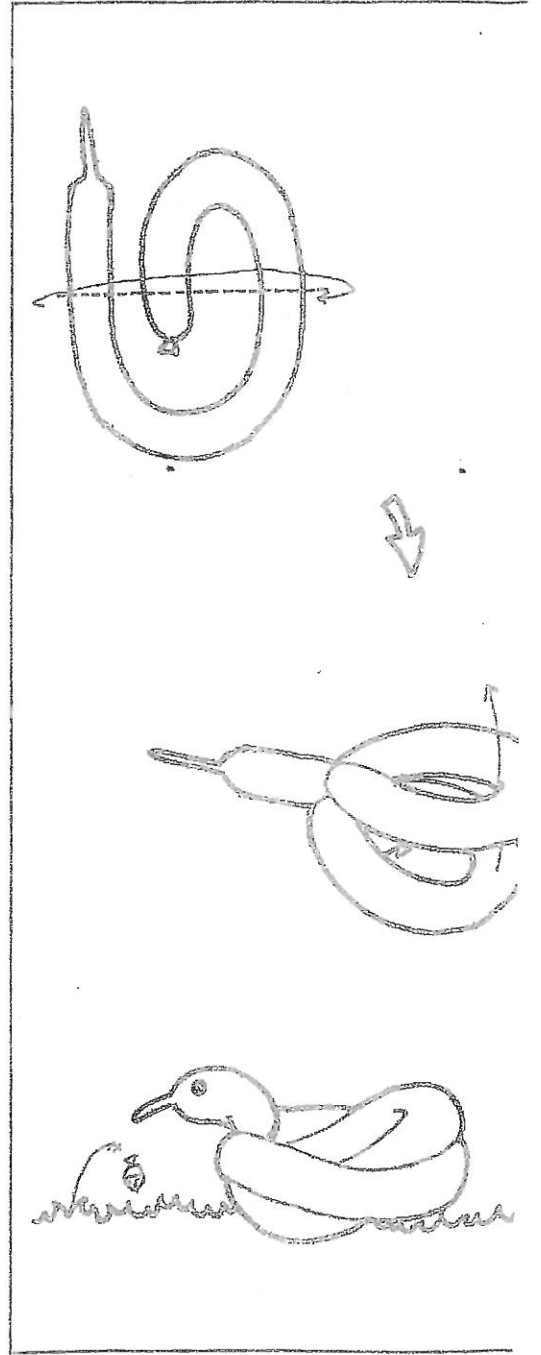
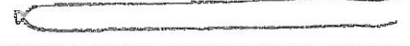
EL ELEFANTE

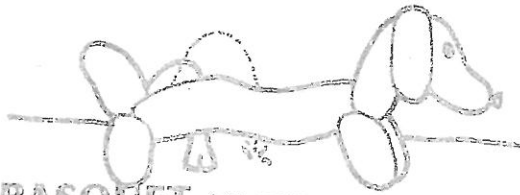
MATERIAL NECESARIO: UN GLOBO
 TÉCNICAS EMPLEADAS: GIROS BÁSICOS



LA PALOMA

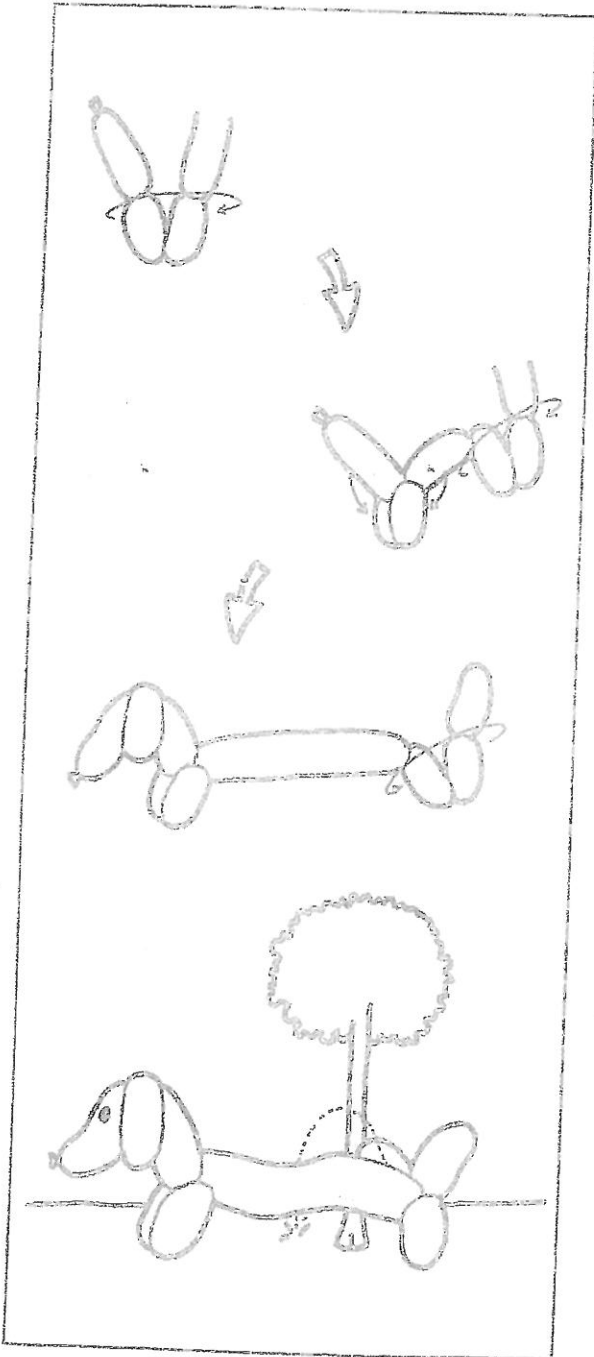
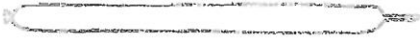
MATERIAL NECESARIO: UN GLOBO
 TÉCNICAS EMPLEADAS: GIROS MÚLTIPLES E INTRODUCCIÓN





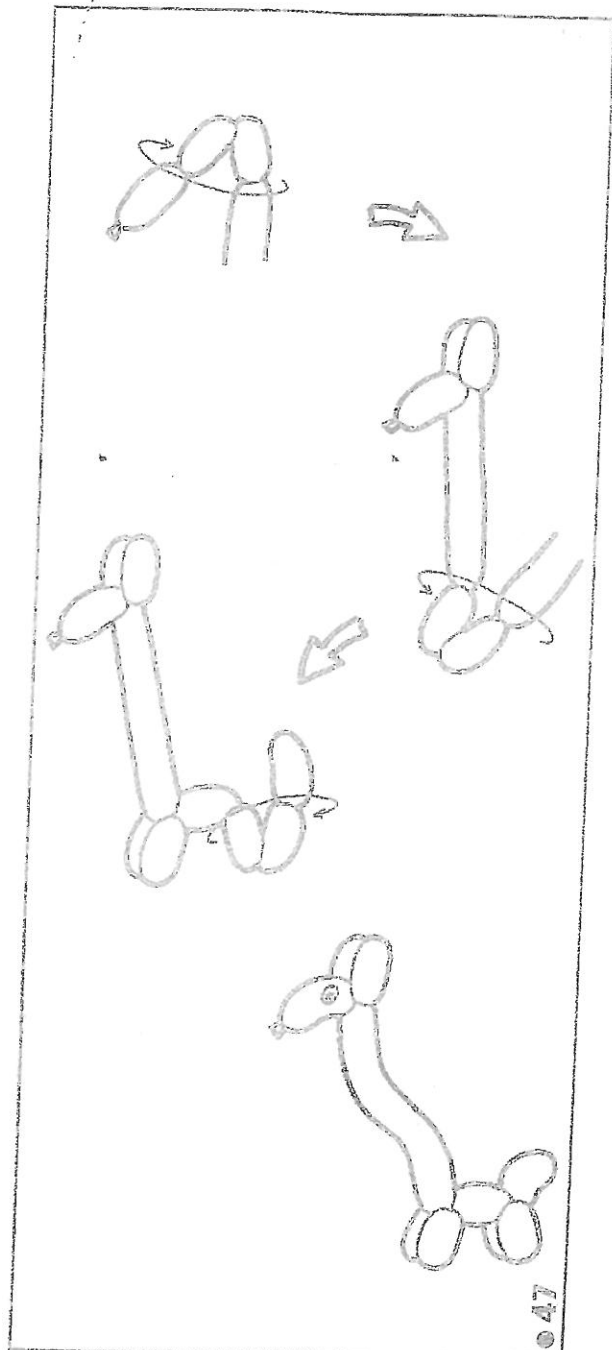
BASQUET (EL PERRO SALCHICHA)

Material necesario: un globo
Técnicas: giros básicos y sujeciones de presión



LA JIRAFÁ

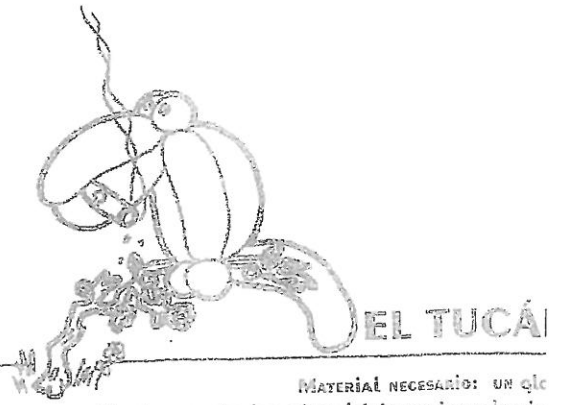
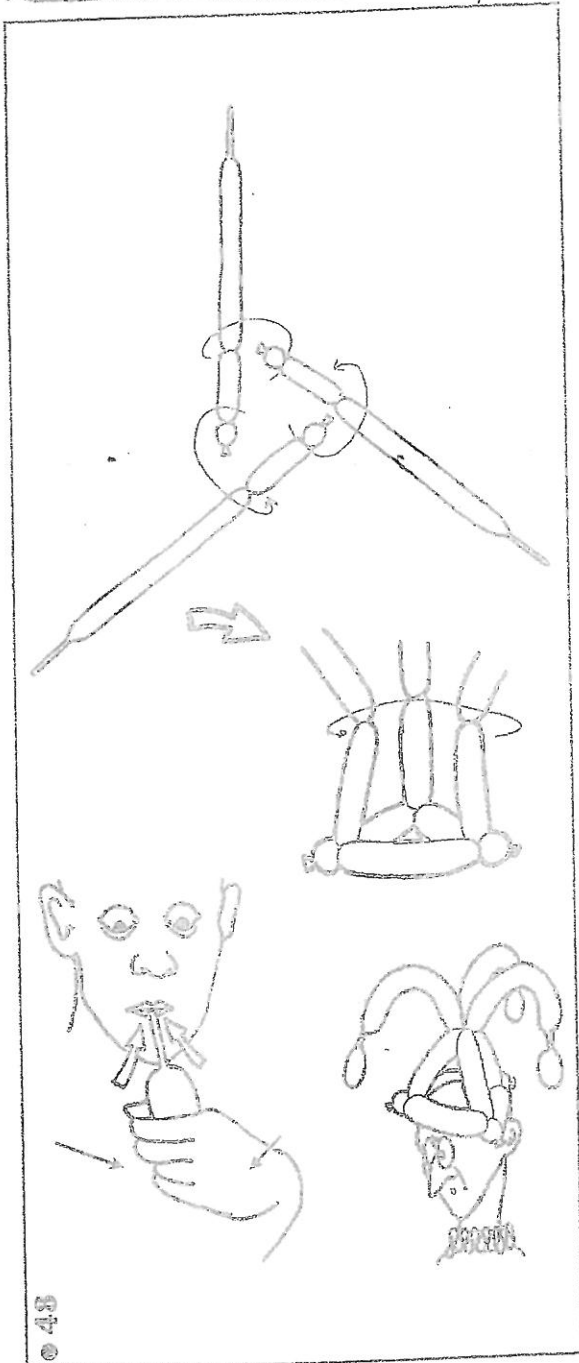
Material necesario: un globo
Técnicas empleadas: giros básicos





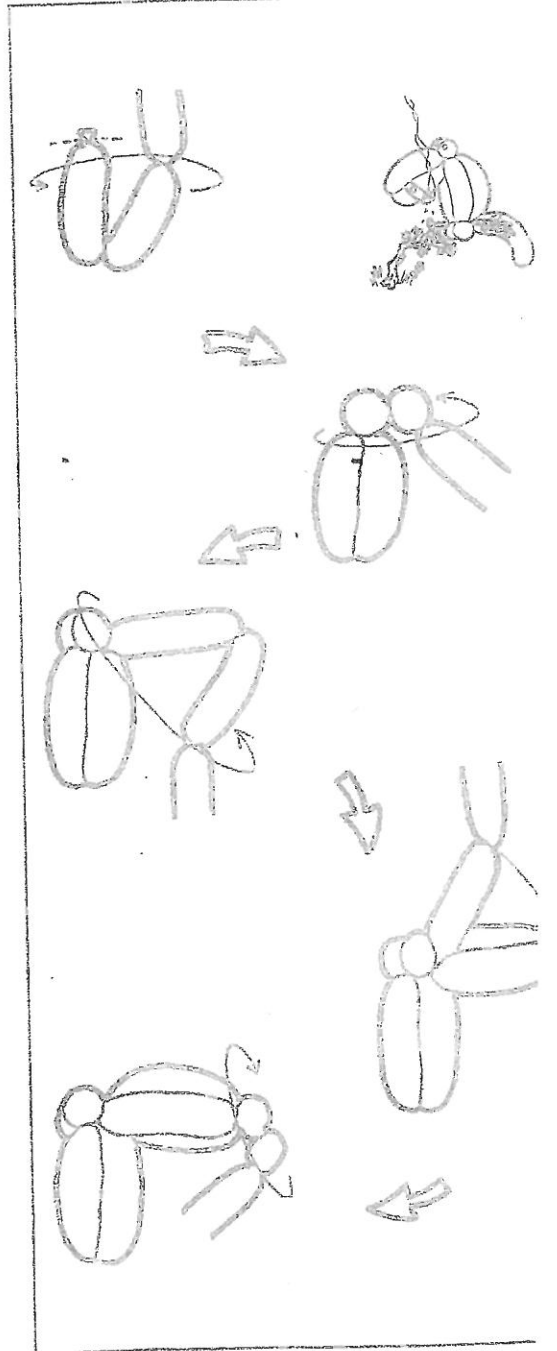
EL GORRO DEL ARLEQUÍN

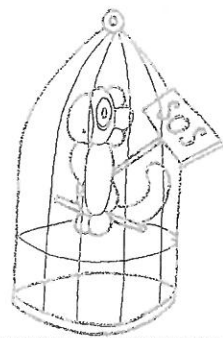
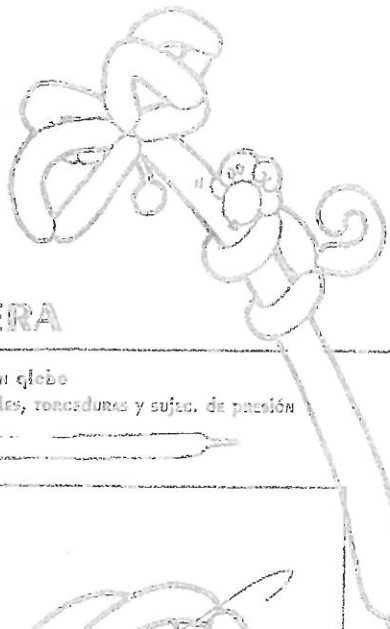
MATERIAL NECESARIO: TRES GLOBOS
 TÉCNICAS EMPLEADAS: GIROS BÁSICOS



EL TUCÁN

MATERIAL NECESARIO: UN GLOBO
 TÉCNICAS EMPLEADAS: GIROS BÁSICOS E INTRODUCCIÓN



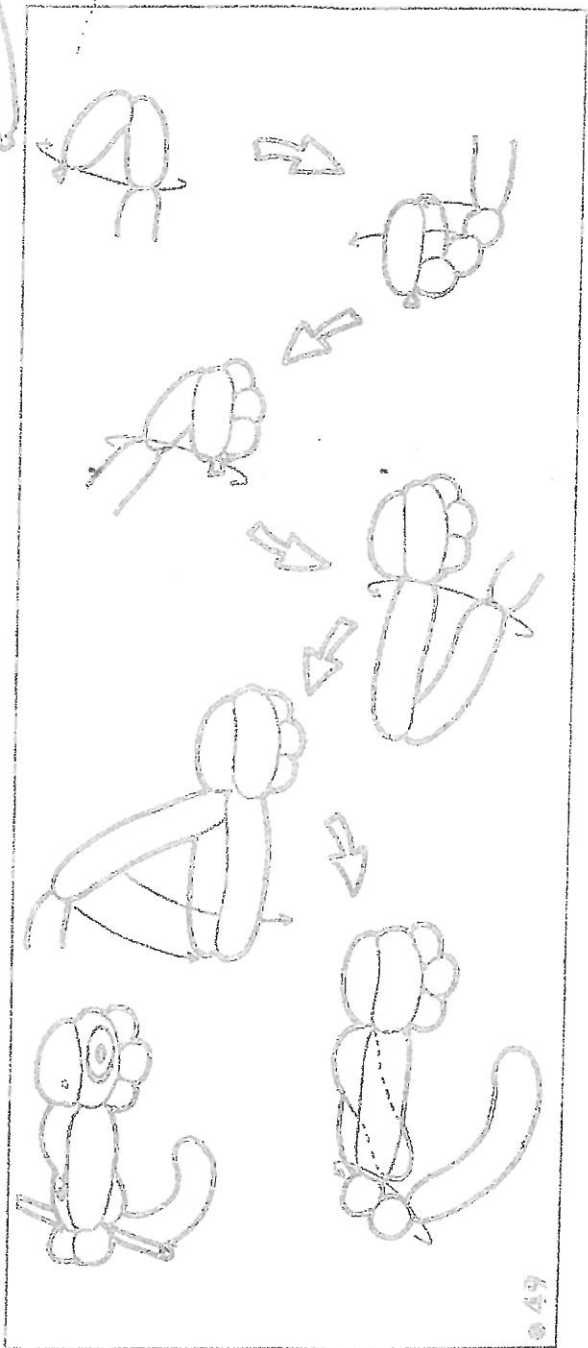
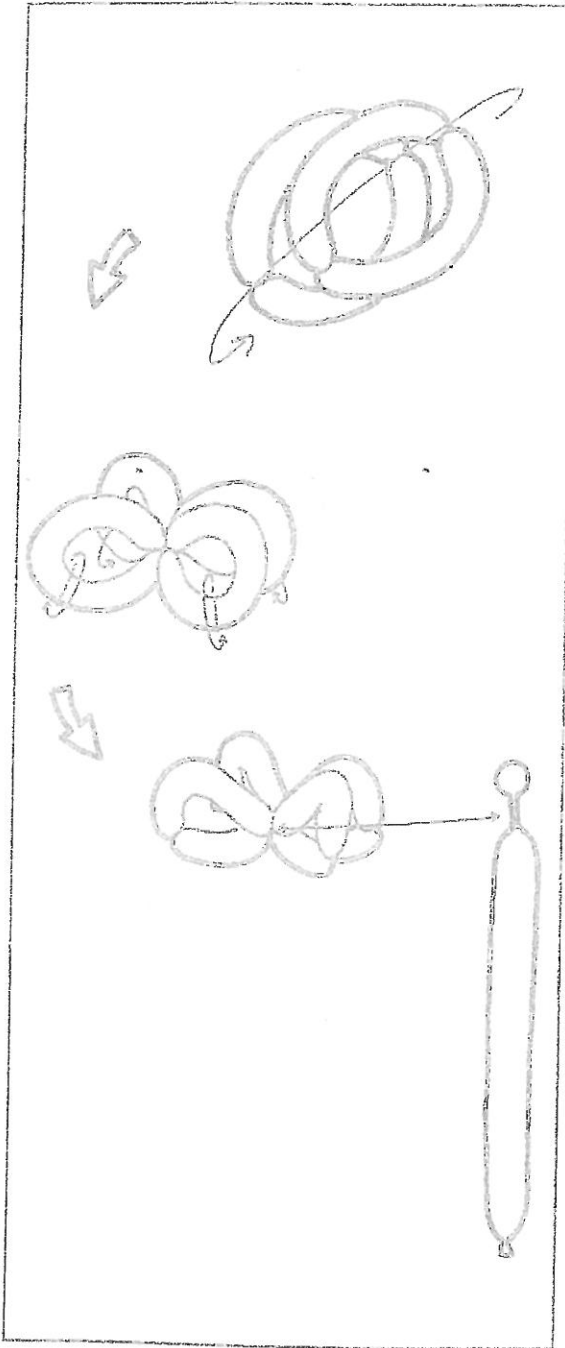


LA PALMERA

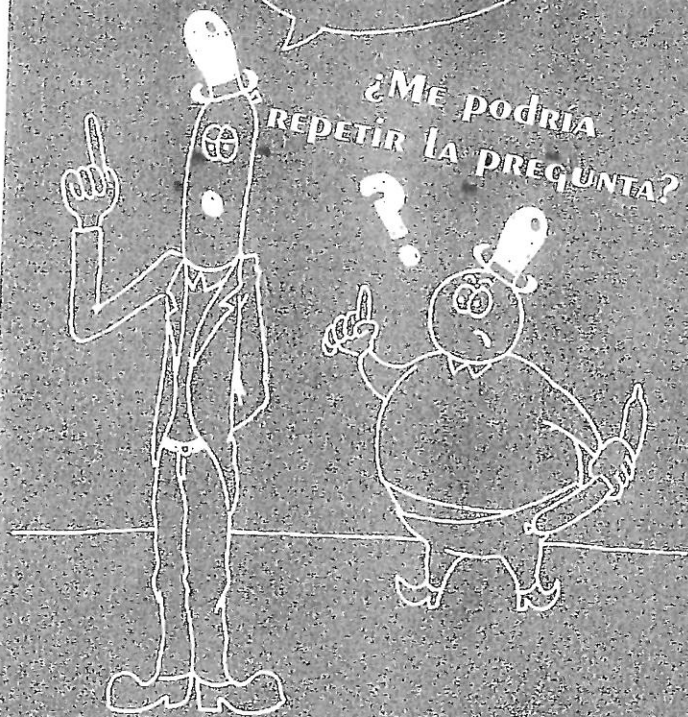
EL LORO

Material necesario: un globo
Cisnes básicos y múltiples, torceduras y sujet. de presión

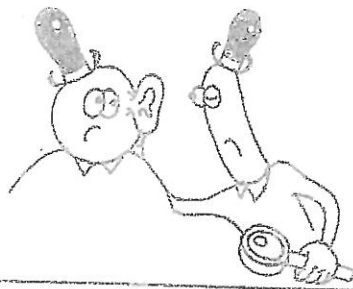
Material necesario: un globo
Cisnes básicos, introducciones y sujeciones de presión



TÉCNICAS AVANZADAS



CAPÍTULO 4



LA OREJITA

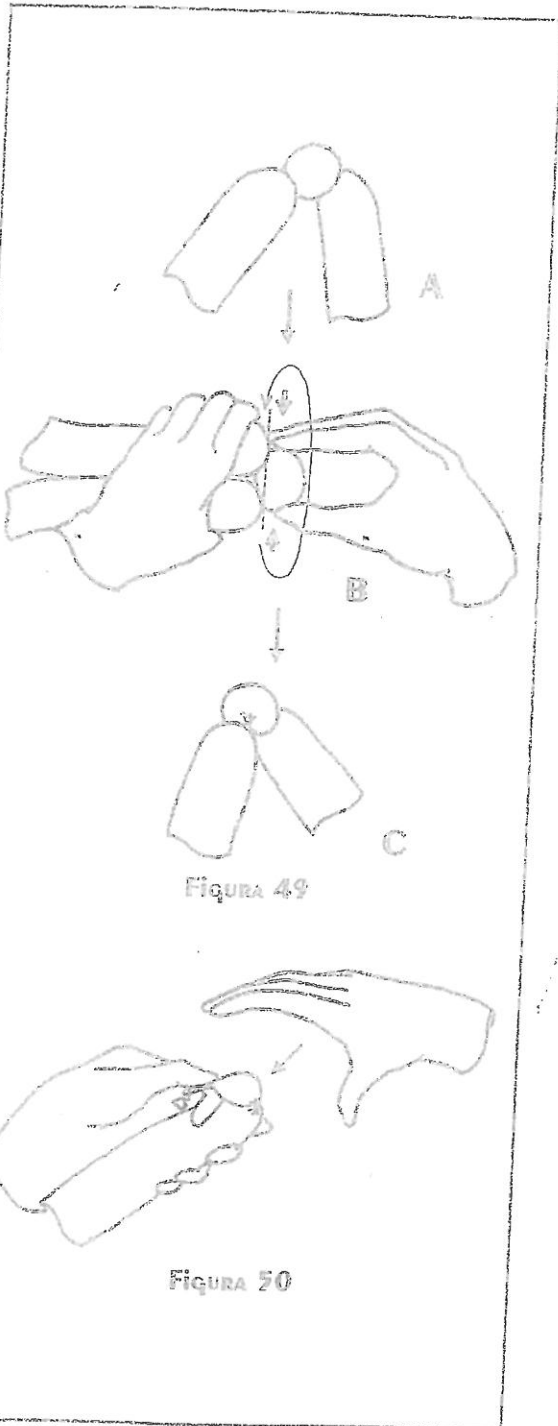


FIGURA 49

FIGURA 50

Esta valiosísima técnica y sus aplicaciones nos permitirá pasar de tener unas cuantas figuras básicas en repertorio, a poder plantearnos realizar prácticamente cualquier cosa. Sirve para hacer articulaciones móviles, hocicos, manos, uniones, cierres y, por supuesto, orejas y un sinfín de accesorios más.

¿Cómo se consigue? Muy sencillo: sólo tenemos que hacer una burbuja y retorcerla sobre sí misma, formando un eje de unión con los nudos del principio y final de la burbuja (fig. 49). El resultado es una burbuja achatada, con forma de riñón o de oreja y con estabilidad propia: la orejita o eje de oreja.

Para hacer más sencilla la ejecución de esta técnica, los dedos índice y pulgar de la mano derecha aprietan la burbuja, achatándola antes de hacer el giro (fig. 49b).

LA OREJITA EN EL EXTREMO

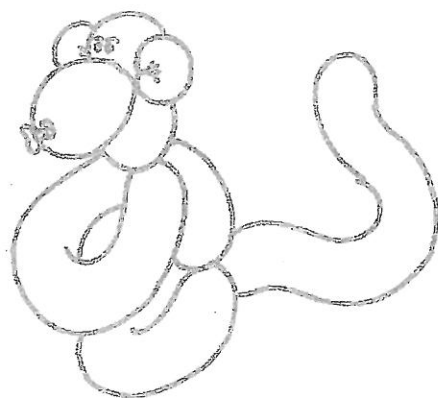
Si la orejita se efectúa en el extremo del globo, la mano izquierda será la encargada de sujetar el nudo principal -con índice y pulgar- lo más tenso que le sea posible (fig. 50). De lo contrario la orejita no tendrá firmeza y se soltará.

LA OREJITA DOBLE

Para hacer dos orejitas juntas, podemos ahorrar tiempo, pasos y látex de la siguiente manera:

1. Hacemos dos burbujas seguidas y las unimos con un eje (fig. 51). Si ahora retorremos una de ellas, formando una orejita, la otra queda automáticamente hecha (fig. 52).

2. Otra posibilidad es hacer una orejita más grande de lo normal para después dividirla con un giro (fig. 53). Las dos orejitas quedan hechas a la vez.



El MONO



FIGURA 51

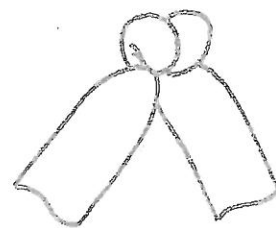
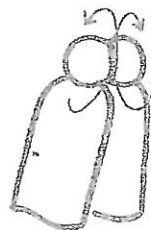


FIGURA 52

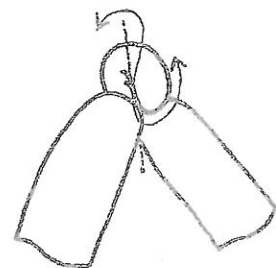
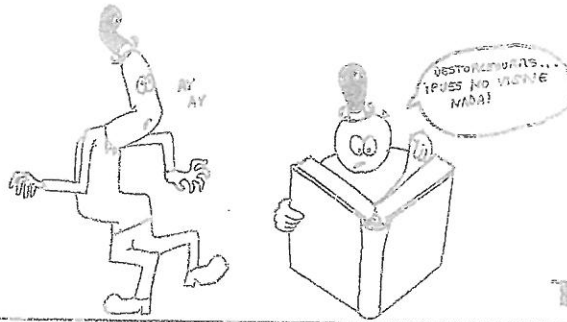


FIGURA 53



TORCEDURAS

Se trata ahora de construir formas angulosas que se mantengan sin necesidad de giros o sujeciones de ningún tipo. Para ello haremos que las partículas del látex se dilaten en un punto concreto, produciendo una deformación controlada. Conocemos tres métodos para lograrlo:

Por absorción

Doblamos el globo con las manos por el punto deseado, nos colocamos el ángulo formado en la boca y absorbemos con decisión una o dos veces -intenta no tragarte el globo (fig. 54). Hay que procurar hacer una succión limpia; es bastante desagradable y antihigiénico recibir un globo lleno de babas, o lo aseguramos. El ángulo queda completamente estable.

Por pellizco

La mano izquierda sujeta el globo doblado y la mano derecha pellizca el punto que se desea angular con los dedos pulgar e índice, para inmediatamente girar, retorciendo el látex por ese punto (fig. 55). El ángulo queda hecho.

Por calor

Este método es un poco más lento que los anteriores pero proporciona también resultados interesantes. Las manos doblan el globo por el punto deseado y la boca lo calienta con el aliento (fig. 56). Llegamos un momento que este calor dobla el globo.

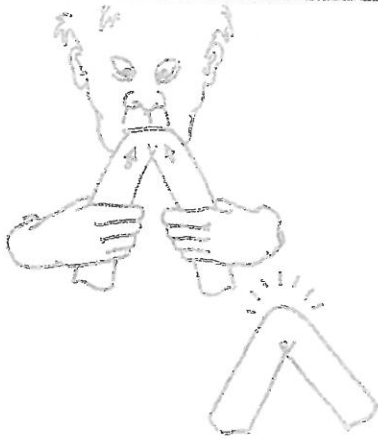


Figura 54



Figura 55



Figura 56 (El corazón)

INTRODUCCIÓN DE ELEMENTOS EN GLOBOS

La posibilidad de introducir elementos independientes en el interior de un globo es algo sorprendente -casi mágico- para el espectador, tanto si es testigo del proceso como si se le presenta el resultado a posteriori, como aparición mágica, por ejemplo. Con la misma técnica de base, diferenciamos tres variantes:

El elemento introducido en el globo es una burbuja de sí mismo

Comenzamos haciendo una rueda con burbuja (fig. 83) y la estiramos hasta separarla del globo, rompiendo la sección de látex que la une a éste con los dientes o un objeto cortante (fig. 84).

De esta manera queda rota también la unión de la burbuja con el globo y ésta cae libremente en su interior (fig. 85).

El elemento es ajeno al globo

La técnica es exactamente la misma, sólo que la burbuja es sustituida por cualquier objeto -más pequeño que el globo, claro- (fig. 86). Al romper la rueda, el objeto queda en el interior rodeado de látex (fig. 87).

El elemento introducido en el globo es uno mismo

¡Créenos, es posible! (y no nos referimos a los preservativos). Se hace por la boquilla y con un globo muy, muy, muy grande (fig. 88).

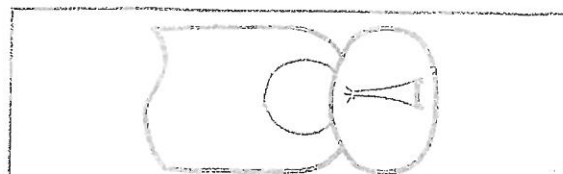


Figura 83

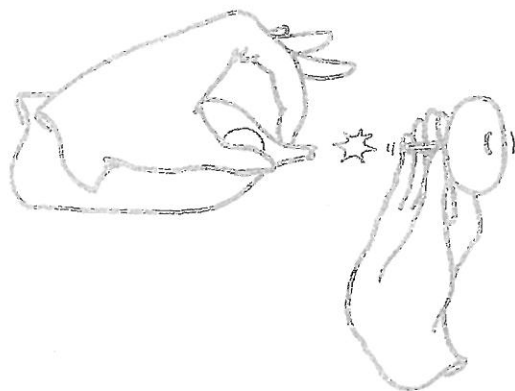
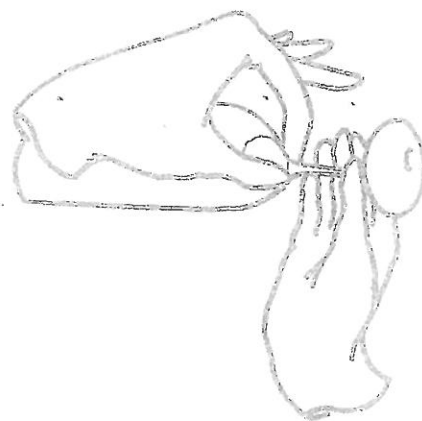


Figura 84



EJES INTERIORES

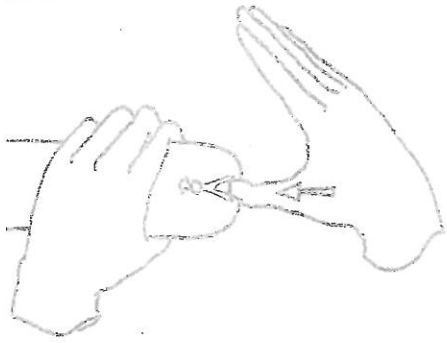


FIGURA 60

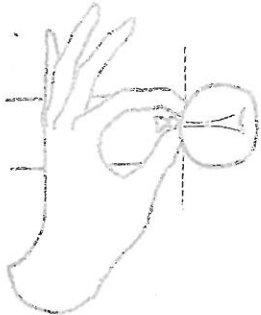


FIGURA 61

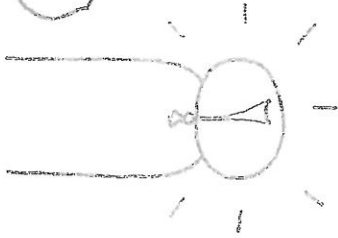
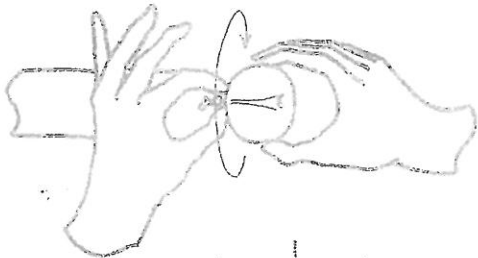


FIGURA 62

Como ya sabes, un eje es el punto por el que pasan a la vez dos o más nudos. En los ejes interiores uno de esos nudos va por dentro del globo y otro por fuera, superpuesto al primero (¡Dios mío!, ¿cómo nos las vamos a arreglar para explicar esto?...). A partir de esta idea, podemos construir ruedas o anillos y un montón de cosas interesantes en cualquier punto del globo.

LA RUEDA

La mano izquierda sujeta el globo, próxima al extremo, y un dedo -índice o pulgar preferentemente- de la mano derecha empuja el nudo hacia el interior del globo (fig. 60), hasta que la mano izquierda pueda aprisionarlo desde fuera con los dedos pulgar e índice (fig. 61).

Si giramos ahora el globo por delante del nudo, se crea una rueda que se mantiene por efecto de la presión (fig. 62). Gracias a esta técnica de enganche podemos dar rienda suelta a nuestra imaginación para crear muchas variaciones. Estas son algunas de las más sugerentes:

LA RUEDA CON BURBUJA

Efectuamos la técnica básica de la rueda pero junto con el nudo introducimos una burbuja que hemos hecho previamente (fig. 63).

Al girar ahora el globo por delante de la burbuja (fig. 64), se crea una rueda como la anterior, pero acompañada además por una burbuja, pegada a la rueda en el interior del globo, que puede verse si el globo es de un color mínimamente transparente (fig. 65).

También puedes realizar este proceso haciendo el eje con el extremo de la burbuja, y no por delante de ésta (fig. 66).

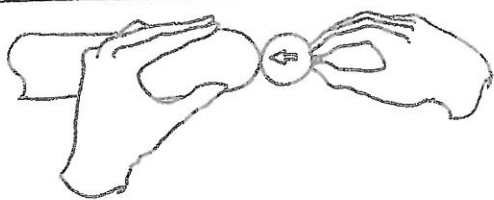


FIGURA 63

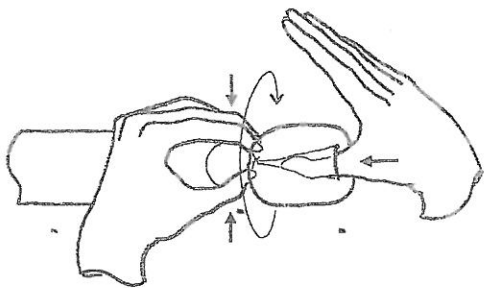


FIGURA 64

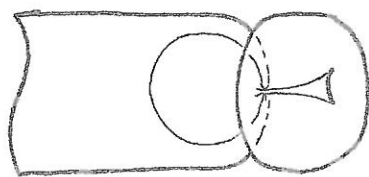


FIGURA 65

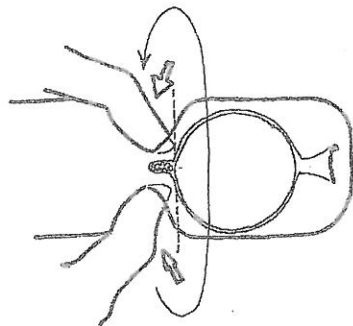


FIGURA 66

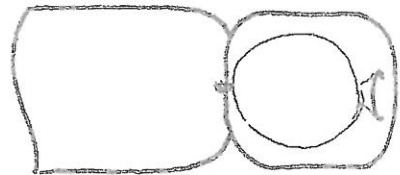


FIGURA 67

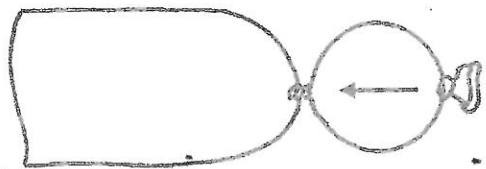


FIGURA 68

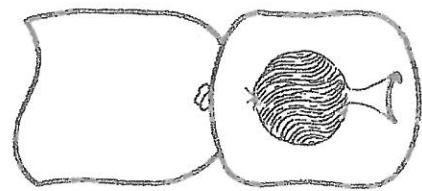


FIGURA 69

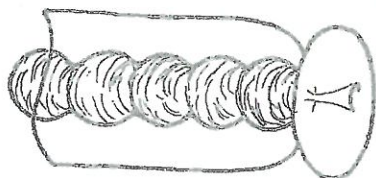


Figura 70

PODEMOS ENCERRAR EN EL GLOBO VARIAS BURBUJAS
HECHAS PREVIAMENTE EN SU EXTREMO

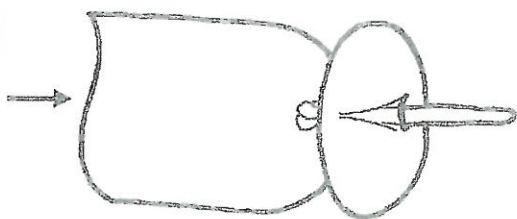
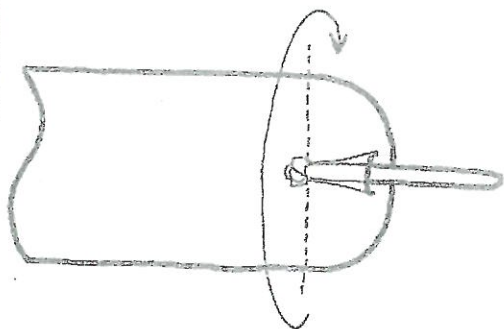
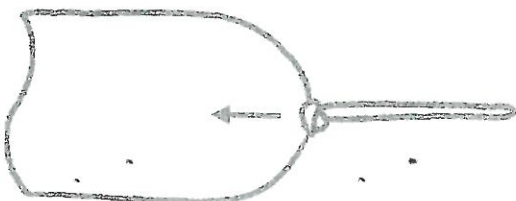


Figura 71

De este modo la burbuja queda hecha dentro de la rueda (fig. 67). Para que todo resulte sencillo damos unos cuantos giros más de lo habitual a la burbuja inicial (fig. 68).

La sección de látex que queda retorcida nos da superficie suficiente para engancharla por dentro y hacer el cje (fig. 66).

Por último tenemos la posibilidad de añadir una burbuja de otro globo atándola al extremo (fig. 69). Sobre el nudo de unión de ambos globos efectuamos el giro, una vez que la burbuja haya sido introducida dentro del globo. Si utilizamos una burbuja de distinto color al del globo original podemos lograr interesantes efectos.

LA RUEDA CON DOS O MÁS BURBUJAS

De la misma manera podemos introducir dentro de un globo un número indefinido de burbujas (fig. 70), que permanecen alineadas gracias a la sujeción ejercida por la rueda (que obviamente, también puede llevar dentro una de estas burbujas).

LA RUEDA CON LENGUA

Otra variante es la rueda en el extremo final del globo. Se obtiene haciendo previamente un nudo en el punto en el que el globo deja de estar hinchado (fig. 71) o, en su defecto, retorciendo el látex en dicho sitio. La rueda así formada tiene un rabito que puede ser de un color diferente si lo añadimos de otro globo.