

“EL MODELADO DE LA CABEZA DE LA MARIONETA”

por H.V.TOZER

SUS PROPORCIONES

La cabeza de la marioneta es, generalmente, la parte más importante, ya que es la clave principal de su personalidad.

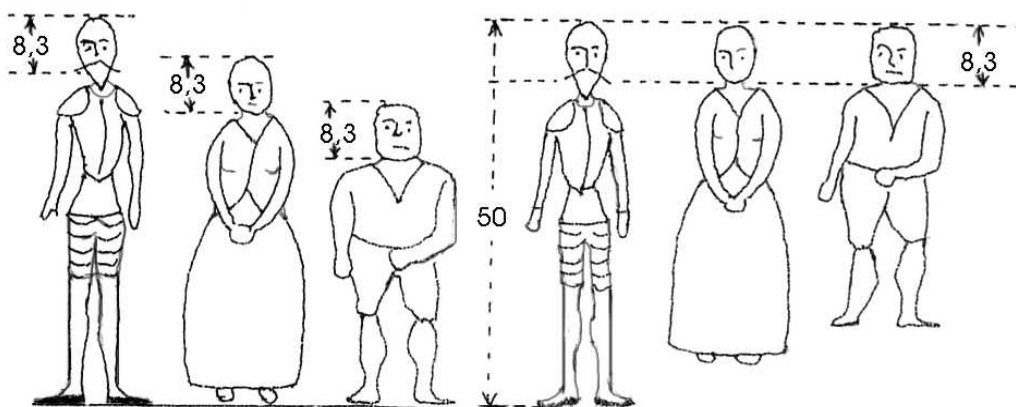
De modo que, trataremos su modelado con detenimiento.

Para los efectos artísticos, se considera que la proporción de la cabeza humana es la séptima parte de la altura total del cuerpo humano, incluyendo la cabeza. Pero, para la marioneta, se suele adoptar una sexta parte; o sea que, en proporción con el cuerpo, la cabeza de la marioneta es algo más grande que la de un ser humano.

El motivo que se suele dar para esto es que, así, la cara tiene mejor visibilidad, pero se debe, también, a motivos estéticos. No cabe duda que el tamaño de las cosas influye en su aspecto para la vista humana. Por ejemplo, los fabricantes de los cochecitos en miniatura, tan populares entre los niños, descubrieron que, si los fabricaban fielmente según las proporciones de los prototipos reales, parecían, a simple vista, demasiado estrechos y, por consiguiente, se vieron obligados a fabricarlos una cuarta parte más anchos en proporción con sus demás dimensiones.

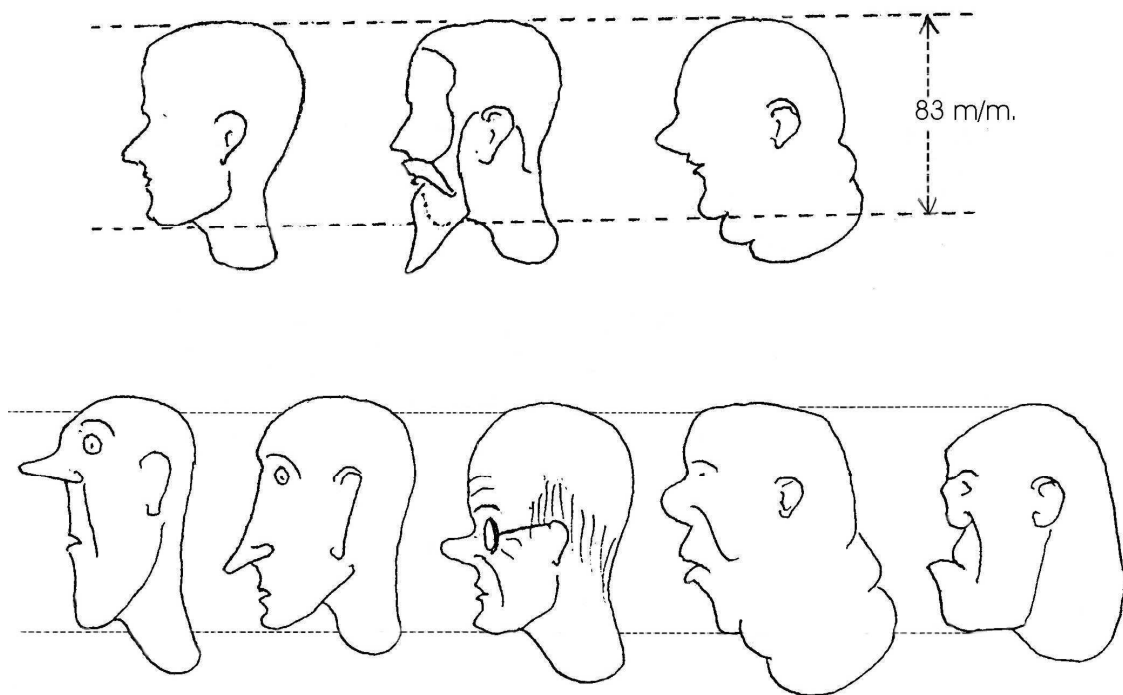
Podría tener algo que ver con la gran diferencia del ángulo de enfoque de los ojos al contemplar dos cosas de tamaños tan dispares.

Ahora bien: las marionetas pueden construirse de varios tamaños “tipo”, o sea que, según las exigencias de la altura de la boca del escenario u otras varias consideraciones, cualquiera que sea la altura que se escoja para nuestros personajes, la cabeza sería la sexta parte de la estatura escogida. Pero, debe comprenderse que, si se escogiera, por ejemplo, el tamaño “tipo” de 50 centímetros y la comedia en la que apareciesen exigiera personajes de estaturas altas, medianas y bajas, la altura de la cabeza de cada uno no variaría de acuerdo con su propia estatura individual, sino que quedaría en la sexta parte de los 50 centímetros. Dicho de otro modo; si se pusiera en escena una comedia sobre Don Quijote, éste, siendo alto, podría sobrepasar los 50 centímetros, pero Sancho Panza, rechoncho y bajo, no los alcanzaría. En cambio, Dulcinéa, presumiblemente de estatura normal, podría medir los 50 centímetros. O sea que, el tamaño “tipo” es una especie de término medio. Así pues, los tres personajes tendrían la cabeza de una sexta parte de los 50 centímetros, o sea, de 83 milímetros de altura.



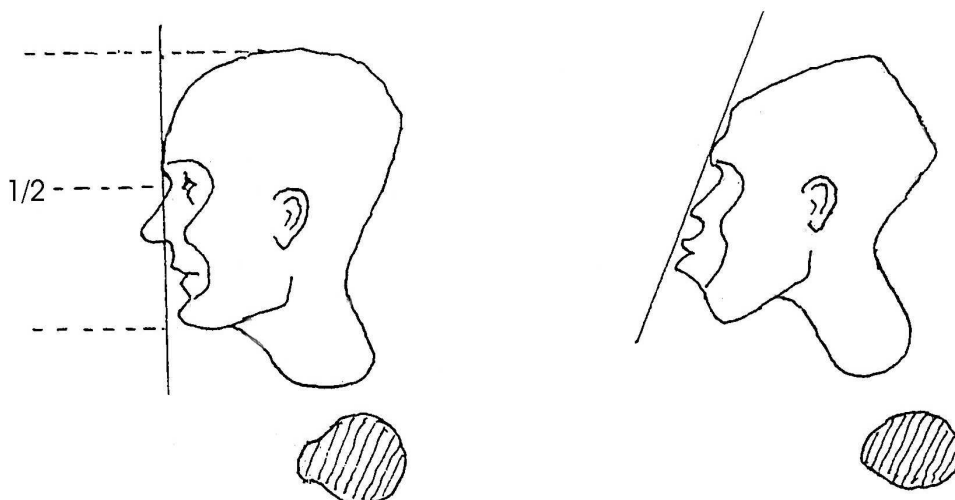
Dicho esto, se ha de tener presente que, para los personajes heroicos, es al revés, pues, para ellos, se hacen las cabezas más pequeñas, es decir, la octava parte de la estatura total, a fin de acentuar las proporciones del cuerpo.

La altura de la cabeza se mide desde el mentón hasta lo alto del cráneo, pero la papada de un personaje gordo y la barba de un barbudo no entran en este cálculo. Es el hueso del mentón lo que cuenta en esta facción, como se indica en la primera hilera del cuadro que sigue. En la segunda se muestra como el nivel comparativo de las facciones individuales no altera la altura de la cabeza.



Ambas hileras demuestran como el cuello debe inclinarse hacia delante, tal como en un ser humano, cosa que muchísimas veces se olvida, sobre todo en los títeres de guante, por causa de la perpendicularidad del agujero para el dedo de su manipulador. Desde luego, en el caso de un personaje militar, por ejemplo, esta inclinación sería mínima o nula.

Como puede apreciarse en ambas hileras del siguiente gráfico, las mejillas y el mentón suelen quedar detrás de una línea imaginaria trazada desde la frente hasta el mentón, advertencia necesaria, porque el principiante, al ir añadiendo plastilina para formar las facciones inferiores, tiende a rebasar dicha línea. Naturalmente, esto no concuerda con algunas razas exóticas, como son la negra y la asiática, en las que las facciones siguen una línea inclinada, como se señala a continuación.

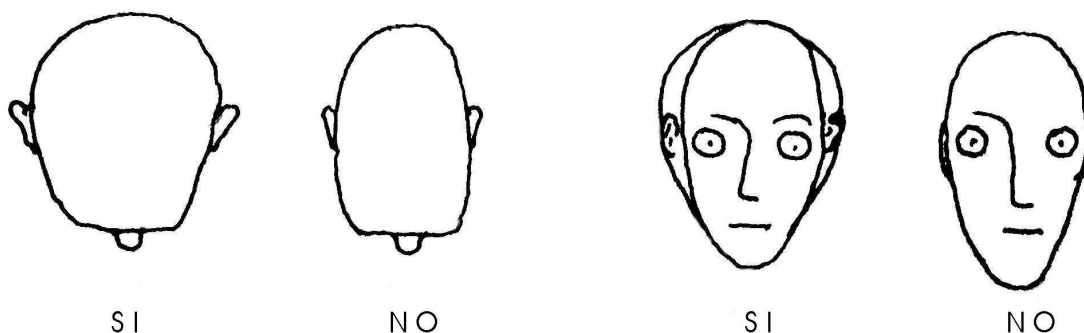


Nótese que, en el ser humano, los ojos están a media altura de la cabeza, y se ha de tener presente que la distancia entre ellos es igual a la anchura de otro ojo imaginario.

Las orejas suelen estar al mismo nivel que la nariz, pero cuanto más arriba se sitúen, más animálica resulta la cara, y, cuanto más abajo más tonta.

Nótese, también, que la sección del cuello del ser humano no suele ser cilíndrica, sino que su forma es la de la pera.

Vista desde arriba, la cabeza humana también tiene forma de pera, o sea que, es más ancha por detrás que por delante, detalle importante, por cuanto casi todo principiante la modela al revés, práctica que hace parecer que los ojos estén en los bordes de una especie de bandeja que forma la cara cuando los costados de la cabeza son invisibles desde delante, como se indica en el siguiente dibujo.



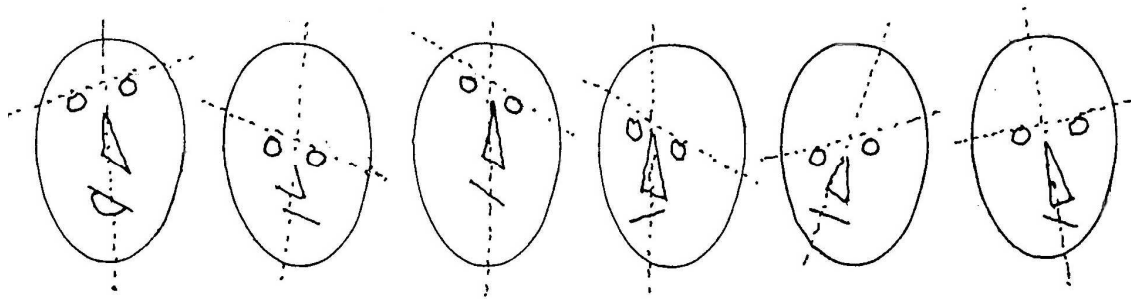
La cabellera nunca debe hacerse de pelo natural humano, por la dificultad de mantener el peinado y de protección contra la polilla. Es mejor usar materiales artificiales o pieles de animales debidamente curadas u otro material apto. A veces se usa estropajo o rafia, pero son poco duraderos. Así, pues, siempre que lo permita el concepto del personaje, es aconsejable modelar la cabellera como parte integral del resto de la cabeza, práctica que ofrece menos problemas posteriores.

Deben evitarse los detalles que resulten inapreciables a cuatro metros de distancia, o sea, la distancia entre la boca del escenario y la primera fila de butacas de platea. El carácter del personaje debe poder reconocerse por la forma general de la cabeza, de sus facciones básicas y de la distribución de estas.

Los pequeños detalles son superfluos y contraproducentes.

Estas son las reglas generales para el modelado de una cabeza de marioneta, pero debe insistirse que no son inmutables ni obligatorias, pues una marioneta es siempre una caricatura, y la caricatura puede prescindir, a veces, de toda regla, lo que puede permitirse siempre que se haga con pleno conocimiento de causa.

Además, no es, de ninguna manera, obligatoria la simetría, pues no pocas veces la asimetría puede prestar más naturalidad y verosimilitud a una cabeza y aumentar su expresividad.



Una última advertencia, e importante: siempre que un personaje tenga que dialogar en escena, es muy aconsejable modelar su cabeza con la boca entreabierta. Así, el juego de luz y sombras provocado por la iluminación, dará la impresión de que los labios se mueven. Esto se ha de considerar importantísimo, ya que nadie se aprovecha de este fenómeno tan efectivo.

Ahora quedan por formularse, en capítulo aparte, las reglas generales que pueden facilitar la construcción de las expresiones faciales básicas para estas cabezas.

(H.V.TOZER)

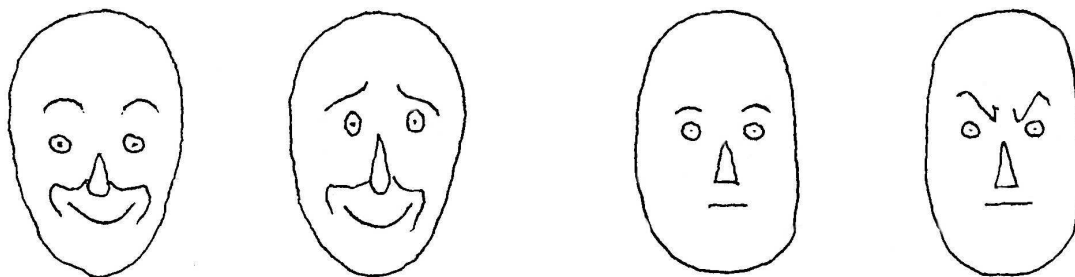
Barcelona, 28 de Octubre de 1986.

SUS EXPRESIONES FACIALES BÁSICAS

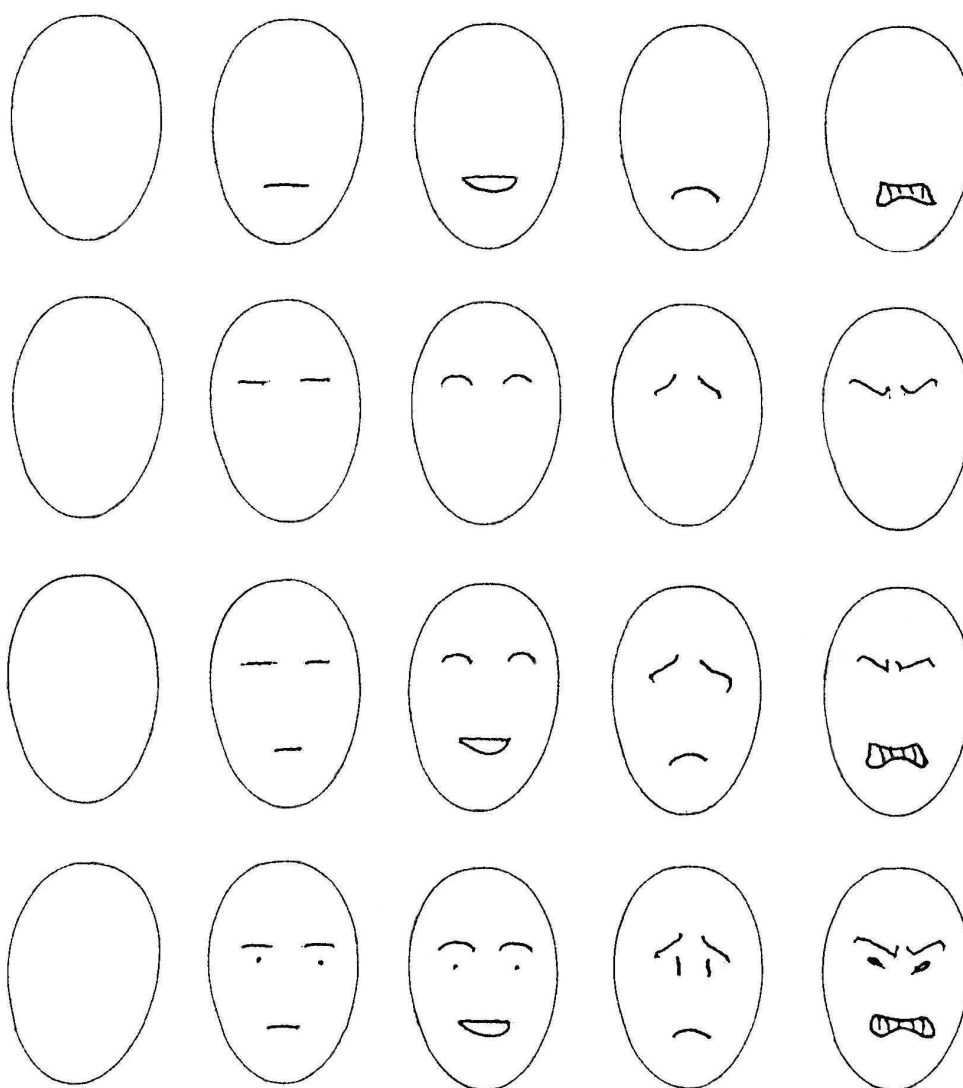
Ante todo, al emprender el modelado de una cabeza de marioneta, no debe procederse a la buena de Dios. Al contrario, debe saberse de antemano y con certeza que tipo de personaje se desea que represente la cabeza y qué expresión de cara se pretende que le caracterice durante el desempeño de su papel en escena. Debe tenerse siempre presente que la marioneta es un ACTOR, y no monigote ni muñeco, y que está destinada a representar un PAPEL EN ESCENA.

Para conseguir las expresiones de cara que denoten los diferentes caracteres y disposiciones de ánimo de los personajes, pueden formularse unas reglas básicas que sirven de puntos de partida para su modelado, pero que no deben considerarse inmutables ni obligatorias. Además, debe tenerse presente que la aplicación de una regla sobre otra modificará el efecto de ambas, produciendo matices de expresión que pueden resultar tanto un acierto como un desacierto – a veces sorprendentes, tanto lo uno como lo otro.

Como ejemplo sencillo: si dotamos de cejas tristes a una cara sonriente, la sonrisa alegre se transforma en sonrisa triste o dubitativa, y si aplicamos unas cejas de enfado a una cara con boca neutral, se transforma en una cara severa.

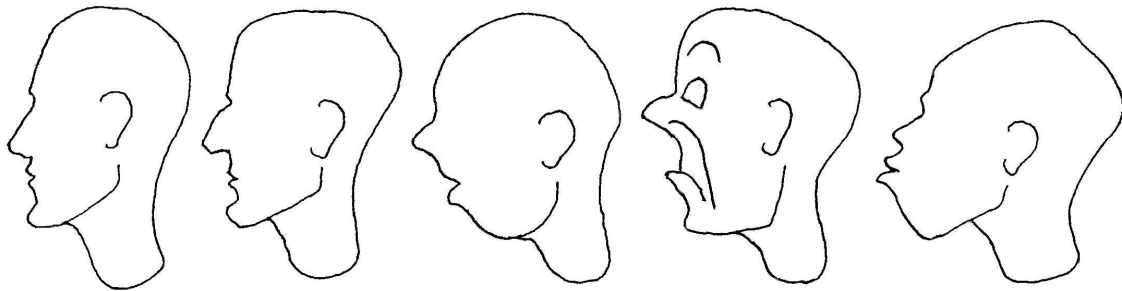


Vista la cara de frente, la facción más dominante, en cuanto a fijar la expresión de la cara, es, indudablemente, la BOCA, como demuestra la primera hilera del cuadro que sigue, pues, sin la ayuda de otra facción alguna, se ve como transforma un óvalo vacío y anónimo en una cara humana y, además, fija el estado de ánimo según se van añadiendo las correcciones.



Lo mismo puede decirse de las cejas, en la segunda hilera, pero es evidente que ellas tienen menos fuerza que la boca. En la tercera hilera, se unen estas dos funciones, a fin de demostrar como se complementan para, mutuamente, reforzar la expresión. En la cuarta hilera, se añaden los ojos, los que enseguida dan vida a la cara. Además y según la forma que se les dé, también pueden los ojos modificar o intensificar la expresión que producen las demás facciones, como se puede apreciar en la quinta hilera.

Vista la cabeza de perfil, las facciones más dominantes para determinar el carácter del personaje, son la nariz y el mentón, seguidos por la mueca que haga la boca. Importante, también, es la forma del cráneo, como puede comprobarse en el cuadro que sigue.



Puede considerarse que la primera cabeza represente un perfil masculino “normal” y, la segunda, por ejemplo, un aristócrata, por la forma aguileña de la nariz, entre otros rasgos. La tercera cabeza puede, en cambio, representar un plebeyo, caracterizada por la nariz informe y el mentón huidizo. Con un labio inferior más caído, puede transformarla en cara de tonto. La cuarta representa, obviamente, una expresión de desaprobación, de desdén o de altivez, gracias a la nariz respingona, o “arrugada”, las cejas enroscadas y la boca de líneas caídas. La quinta es, también obviamente, un perfil de raza negra, en la cual el mentón es, a la vez, huidizo y preminente, por causa del característico ángulo de inclinación de las facciones, comparado con la verticalidad de la gran mayoría de los perfiles de raza indo-europea. Nótese las diferentes formas del cráneo evidenciadas en cada una de ellas.

En la siguiente tabla se muestra gráficamente el desarrollo de las expresiones básicas de manera comparativa, a fin de facilitar la apreciación de cada facción y su influencia sobre las demás, según su disposición dentro del marco de la cabeza.

Para su mejor comprensión, debe notarse que las expresiones varían según las columnas verticales, pero que las facciones que crean y modifican estas expresiones se van añadiendo horizontalmente.

Así, pues, y siguiendo de izquierda a derecha las hileras, puede apreciarse como la sucesiva añadidura de facciones va completando la expresión facial y como, en la penúltima, el cambio de las distancias entre facción y facción modifica la expresión. Finalmente, en la última, se ve como la forma de la cabeza puede acabar de definir una expresión facial.

En términos generales, se puede decir que, en las expresiones neutrales, las líneas de la cara tienden a la horizontalidad (primera hilera), mientras que, en las alegres, tienden a ascender (segunda y tercera hileras). Por el contrario y quizá lógicamente, en las tristes, tienden a descender (cuarta hilera).

En las truculentas e iracundas (sexta hilera), todas las facciones se acercan entre sí y se concentran alrededor de la nariz, mientras es la forma ganchuda de las cejas (bajadas hacia los ojos) y de la boca (con los labios tensados), lo que imprime fuerza a la expresión. Esta expresión puede transformarse en feroz si bajamos la otra comisura de la boca.

En la expresión de esquivez (quinta hilera), hay una cierta mezcolanza de las facciones de ira (sexta hilera), que produce un efecto torcido, acorde con el carácter.

En la de altivez es, quizá, en donde más juega la relatividad de posición de las facciones, alargándose las distancias entre nariz y boca, así como, entre ojos y cejas.

En las de sorpresa y miedo, son los ojos desorbitados y las cejas alzadas lo que más contribuyen a estas expresiones, siendo la forma de la boca (más o menos abierta y tensada) la que imprime la diferencia entre la sorpresa y el miedo.

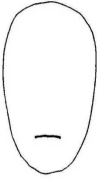































































En fin, se podría llenar hojas y hojas de papel con los ejemplos y sus permutaciones, pero el ejemplo de dibujo plano en dos dimensiones nunca podrá igualar el modelado tridimensional en la consecución de matices de expresión facial. De modo que, es muy aconsejable experimentar y ensayar incansablemente nuevas expresiones basadas en las reglas básicas aquí formuladas y analizadas.

Es también muy aconsejable, como fuente de inspiración, hacer colección de toda caricatura remarcable que se encuentre en cómics, revistas y periodicos, recortándolas y guardándolas sueltas en sobres o bien pegándolas en un álbum – preferentemente por categorías, como son: alegría, tristeza, ira, soberbia, ferocidad, característicos, exóticos, raciales, etc.

(H.V.TOZER)

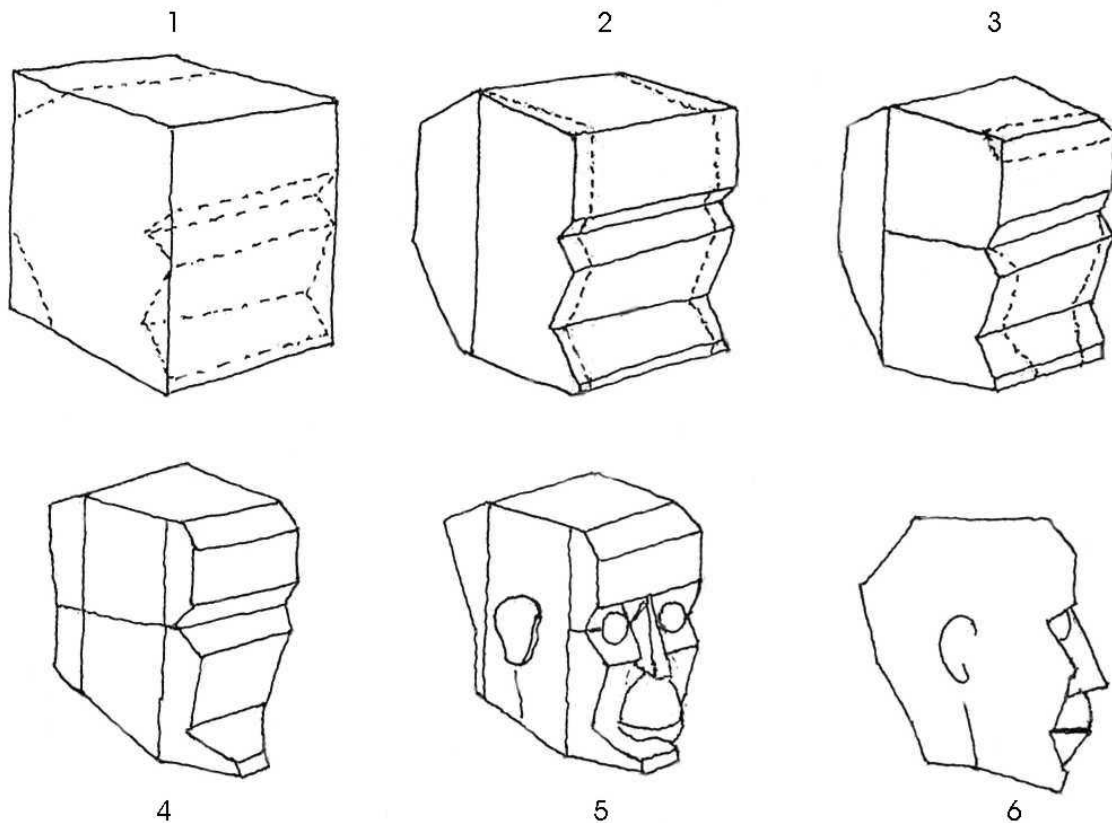
Barcelona, 29 de Octubre de 1986

DESARROLLO ESQUEMÁTICO DE EXPRESIONES FACIALES BÁSICAS

	Boca	Cejas	Ojos	Nariz	Mejillas	Orejas	Posición	Forma
1ª Neutral								
2ª Sonrisa								
3ª Risa								
4ª Tristeza								
5ª Esquivez								
6ª Truculencia								
7ª Altivez o Desprecio								
8ª Miedo o Sorpresa								

LA ARQUITECTURA DE LA CABEZA

Antes de proceder a poner en práctica las reglas formuladas, será aconsejador analizar la estructura, o arquitectura, de la cabeza humana, reduciéndola a sus planos más elementales y geométricos, de la manera ilustrada y descrita a continuación.



Primero, se bate una masa de plastilina hasta darle forma cúbica, pero un poco alargada verticalmente (1).

Para evitar posibles confusiones, debe tenerse presente que, en cada figura, las líneas punteadas representan los cortes de navaja de lampista que se practicarán para la nueva forma representada con líneas gruesas y continuas en la figura siguiente.

Así, pues, la figura 2 representa la masa, o cubo, después de haberle hecho los cortes señalados en la figura N°1 para producir el canal por debajo de la frente y que constituirá las cuencas de los ojos; así como, también, el canal inferior por debajo de las mejillas y en el cual se colocará el “morro” para la boca.

En la N°3, ya se han efectuado los cortes verticales para quitar una tajada de plastilina de la mitad delantera de los costados, a fin de estrechar la frente y las mejillas de la cabeza, en relación con la parte trasera, en cuyos ángulos se hacen biselados, o chaflanes, para redondear el occípito.

En la Nª4, ya se han hecho los cortes laterales, inclinados hacia adentro, para quitar tajadas de plastilina de cada lado, desde el canal de los ojos hasta el mentón, para que éste quede más puntiagudo.

Con esto, ya se tiene el contorno óseo tridimensional, esquemático y básico de la cabeza humana.

En la Nª5, ya se han aplicado los elementos complementarios y carnosos, para los cuales se corta, primero, aparte y con planos rectos, la nariz, la cual se ajusta sobre los ángulos de la cara. Segundo, se modela el “hocico” de la boca, en forma de “riñón”, y se ajusta por debajo de la nariz, pero, de manera que su parte superior abrace las ventanas de ella. A través de este “riñón”, se hace un corte horizontal de navaja para, así, formar los labios, los cuales pueden separarse un poco moviendo la hoja de la navaja. Tercero, se forman las orejas, recortándolas de una placa de plastilina. Y cuarto, se hacen los ojos, formados de una bolita de plastilina cortada en dos. Para dar vida a la cara resultante, se pincha con un punzón un pequeño agujero en cada ojo para simular las pupilas.

Si se ha hecho con buenas proporciones esta cabeza, se verá que este sistema de iniciar el modelado proporciona, de buenas a primeras, una cabeza sorprendentemente clásica y de proporciones hasta nobles. Además, tiene la ventaja de proveerla de sienes planas, mientras que los demás sistemas, en los que se suele empezar con una especie de huevo, las sienes tienden a quedar convexas, en lugar de cóncavas, como en la cabeza humana. De modo que, conviene tener siempre presente como guía esta forma fundamental de la cabeza humana. Aunque cabe reiterar que la marioneta es una caricatura y puede prescindirse de toda regla cuando conviene para la consecución del personaje deseado.

(H.V.TOZER)

Barcelona, 31 de Octubre de 1986.

CONSTRUCCIÓN DE LA MARIONETA

EL CUERPO

Sus características

Las marionetas pueden construirse de varios tamaños, o sea, alturas o estaturas, pero no es aconsejable una altura por debajo de los 35 centímetros, porque las piernas y los brazos resultan tan cortos y ligeros que la ropa de los vestidos, por delgada que sea, queda tan rígida que entorpece sus movimientos, y, en la marioneta, el movimiento es primordial. Además, el vestido suele parecer abultado e informe.

Por otra parte, una altura de 80 centímetros puede considerarse, generalmente, un máximo.

Una altura de 60 centímetros es la máxima para operar con un mando vertical, puesto que los brazos correspondientes a alturas superiores resultan demasiado largos y pesados para ser manipulados por el dedo índice y pulgar de la mano del manipulador que sostiene el mando.

Para las alturas superiores a los 60 centímetros, es más práctico el mando horizontal, utilizado por los norteamericanos.

Pero, siempre que se pueda, es aconsejable emplear el mando vertical, por cuanto se presta mejor a la incorporación de palancas y otros artilugios para producir los movimientos especiales y de truco. Además, permite un mayor acercamiento entre dos personajes en escena.

El tamaño de la marioneta es importante, porque de él, dependen varios factores incompatibles, entre cuyas prioridades es, a veces, difícil escoger.

En primer lugar, cuanto más grande, mejor es su visibilidad y, por ende, mayor el número de espectadores que puede asistir a cada función.

Pero, por otra parte, como quiera que la altura de la boca de escenario ha de ser por lo menos el doble que la de la marioneta, implica que, por cada centímetro que se aumente su estatura, la boca de escenario ha de aumentarse dos, o sea, en progresión aritmética. Y, naturalmente, el resto del escenario ha de aumentarse en la misma proporción. Esto representa un problema, no solamente sobre el espacio que ocupe el escenario en las salas de espectáculo, sino, también, sobre la dificultad y el coste de los transportes en los desplazamientos del teatro.

Se puede decir que hay dos tipos de marioneta: las vestidas y las desnudas o semi-desnudas. El quedar ocultos el cuerpo y los miembros de las vestidas, permite una construcción bastante menos laboriosa que en el caso de las desnudas o semi-desnudas. Por ejemplo, los brazos y las piernas pueden consistir en simples varillas redondas, articuladas de manera sencilla. Incluso, estas varillas pueden ser proporcionalmente más delgadas que el miembro natural, a fin de que haya más holgura entre miembros y ropa, para facilitar su deslizamiento y movimiento.

En cambio, las partes visibles de las desnudas y semi-desnudas han de ser cuidadosamente talladas, incorporando articulaciones sofisticadas que se camuflan todo lo posible al doblarse.

Sus proporciones

Las proporciones principales del cuerpo humano son las siguientes.

La ingle está a, aproximadamente, la mitad de su altura, incluyendo la cabeza. Y cuando se dice ingle, no se refiere al nivel de las articulaciones de los muslos y la cadera, sino al ángulo en donde aparentemente se separan los muslos, punto algo más abajo que estas articulaciones.

El largo de la espinilla, desde la rodilla hasta el tobillo (sin el pie), es igual al del muslo, desde la rodilla hasta la ingle. Los pies suelen hacerse proporcionados al cuerpo o más grandes, pero rara vez más pequeños.

La muñeca de los brazos llega al nivel de la ingle, y el codo está a mitad de su largo, sin la mano.

El largo de las manos es igual al de la cara de la marioneta, o sea, al espacio entre el mentón y el nacimiento del cabello.

Pero, téngase en cuenta que todas estas proporciones no son más que puntos de partida para la creación de una caricatura del personaje proyectado, la cual exigirá forzosamente, en la mayoría de los casos, apartarse sustancialmente de ellas.

A este respecto y en principio, los hombros de los personajes más fuertes son cuadrados, mientras que los de los débiles, mujeres y niños son caídos. Las piernas de los personajes obesos son más cortas. Los brazos de los personajes primarios son más largos. Los personajes ancianos, más cargados de espaldas. Los héroes abombados de pecho, y un largo etcétera.

Al emprenderse la construcción de una marioneta, debe tenerse una idea clara de lo que ha de ser su carácter y la forma y postura del cuerpo que ha de retratar e interpretar ese carácter. Y, sobre todo, saber que movimientos deberá realizar, puesto que una marioneta determinada no puede hacerlos todos, sino sólo aquellos para los que ha sido diseñada. Por ejemplo, una marioneta puede volar por los aires, pero no puede recoger una hoja de papel de encima de una mesa.

Es aconsejable empezar haciendo un esbozo de la silueta, tanto de frente como de perfil. Cuando el efecto sea satisfactorio, dibujarlo definitivamente en el tablero y a tamaño natural de la marioneta, también de frente y de perfil. Esto debe hacerse con lápiz blando, para poder borrar y rectificar el plan a medida que la construcción lo imponga en la práctica. Este plan ha de constituirse en el historial de la construcción de la marioneta, para que sirva en el futuro como referencia en caso de avería o posible modificación.

LA MARIONETA

Por H.V.TOZER

¿Qué es la marioneta? En primer lugar, la marioneta es un títere. Desgraciadamente, en castellano las palabras “títere” y “titiritero” han adquirido un sentido peyorativo, debido, al parecer, a que en los tiempos de Cervantes, los titiriteros llevaban una vida de vagabundos y, muchas veces, el oficio de titiritero servía como tapadera de otros menos confesables.

El títere es un objeto o una figura inanimada, movida por la agencia humana. Esta definición excluye, por un lado, la muñeca (juguete), y por otro, el autómatas.

Un títere de cuerpo entero, o sea, con cabeza, torso, brazos y piernas, y manipulado desde arriba a través de hilos, es una marioneta.

Primitivamente, las marionetas se manipulaban mediante una sola varilla o alambre recio, fijado a la cabeza, y en algunas ocasiones, con cordeles a manos y pies. Este tipo todavía sigue vigente en Sicilia, norte de Francia, Bélgica y Chequia.

La marioneta se compone de tres partes fundamentales: la figura, los hilos y el aparato de mando o control.

La figura puede construirse de muchas maneras, pero, generalmente tiene catorce articulaciones (cuello, hombros, codos, muñecas, cintura, ingles, rodillas y tobillos).

El material que más se emplea para la construcción de las figuras, es la madera; si bien (sobre todo para las grandes, en las que el factor peso es importante), se construyen también de trapo relleno de lana o serrín, otros huecos, de pasta de papel e incluso de resina de poliéster. Muchas veces se emplean varios métodos en una misma figura.

La cabeza, o se talla directamente en madera o se modela en barro, sacándole luego un molde de yeso o escayola, que después sirve de matriz para la pasta. También se puede modelar directamente con pasta de papel (papel maché) o pasta de madera al agua.

Los hilos son los músculos externos de la marioneta. Suelen ser un mínimo de nueve (dos para la cabeza, uno para cada hombro, brazo y rodilla, y uno para la baja espalda). Exceptuando los anteriormente mencionados, cuantos menos hilos, mejor. Pero exigen mayor número las figuras de movimientos complicados, las cuales, por cierto, no son siempre las figuras más espectaculares.

Comúnmente, se utiliza hilo negro de lino de tres cabos, utilizado por los guarnicioneros, si bien para las figuras de truco, el mejor hilo es el de seda trenzada, este hilo de pesca es muy difícil de encontrar, pero existen algunos símiles de material sintético válido para nuestras necesidades. Este tipo de hilo por ser trenzado, cuelga completamente inerte, sin rizarse, lo que evita enredos. El hilo de nylon elástico, no sirve.

En cuanto al espinoso asunto de la visibilidad de los hilos, existen dos escuelas en esta materia: los que creen que hay que disimularlos a todo trance y los que creen que hay que admitirlos como parte integral del medio, de la misma manera que se acepta la carencia de piernas en los títeres de guante y de varilla. Debería seguirse un término medio, o sea, procurar disimularlos cuando se trata de figuras de truco (acróbatas, malabéristas, etc), pues en éstas, la visibilidad de los hilos tiende a destruir la ilusión de la autonomía de la figura. En las demás, deberían disimularse todo lo que se pudiese, mas no nos debería quitar el sueño si no lo logramos.

El mando es el aparato (complejo de palancas) por el cual el operador comunica los movimientos a la figura a través de los hilos que les unen y de los que la figura pende. El mando es la prolongación de la columna vertebral de la figura sobre la que ha de operar. La disposición de la columna del personaje, suele influir sobre el diseño del control, adoptando, por lo general, la misma proyección en el espacio. Hay tres tipos genéricos de mando: el alemán, el norteamericano y el inglés.

El mando diagonal alemán es muy bueno para los movimientos de cabeza y brazos, pero de difícil aplicación para las marionetas de truco

El horizontal norteamericano es casi obligatorio para las marionetas grandes, o sea, igual o superior a los 70 cm. de estatura, pero, ocupa mucho espacio lateral en escena. Este tipo de mando se utiliza normalmente para animales, aunque no siempre.

El vertical inglés, tipo “londinense”, es, en mi modesta opinión. El que resume más ventajas para toda marioneta de estatura igual o inferior a los 60 cm., pues permite, en primer lugar, mover los brazos de la marioneta con la misma mano que sostiene el mando, así como, también, otros movimientos automáticos, dejando por tanto, la otra mano libre para otros movimientos simultáneos o auxiliares. Además, ocupa un área mínima en escena, permitiendo acercarse estrechamente a los personajes de cara a cara. Otra gran ventaja es que se presta para las marionetas de truco. Finalmente, siendo vertical, la postura de mando y marioneta son paralelas.

Pero, no puede usarse para figuras superiores a los 60 cm., porque sus brazos resultan ya demasiado largos y pesados para poderlos mover con las varillas de brazos, operadas con el índice y el pulgar del manipulador.

Sin embargo, aunque se adopte cierto tipo, no hay dos mandos iguales: cada uno se hace de acuerdo con las exigencias especiales de la figura que ha de mover. No pocas veces el mando presenta mayor número de problemas que la figura.

Del escenario, hay dos clases: el de “puente alto y el de “puente bajo”. El puente sirve para elevar a los operadores de las figuras lo suficiente para que el público no les vea las manos, y, por lo tanto, cuanto más alto el puente más cerca de la boca del escenario puede colocarse la primera fila de butacas. Puente “alto” se llama al que se coloca a una altura mayor que la de la boca del escenario, permitiéndose así la colocación de decorados detrás de él, lo cual da mayor perspectiva y más libertad a las figuras. Puente “bajo”, se llama a aquel que, por su menor altura, obliga a colocar los telones delante de él. Hay escenarios que tienen dos (y más) puentes, el segundo colocado, por norma general, inmediatamente por encima de la boca del escenario. Esta comodidad facilita enormemente el movimiento de las figuras por el tablado, ya que, cuando dos figuras han de cruzarse lateralmente, evita la necesidad de pasarlas de las manos de un operador a las del otro.