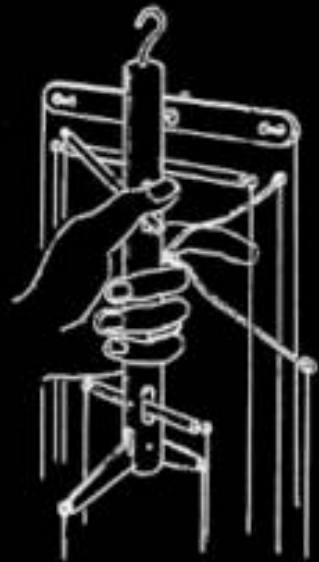


EL MANDO VERTICAL TOZER PARA MARIONETAS



Harry
Vernon
Tozer

Uno de los aspectos más importantes en la construcción de una marioneta es el mando. El plantearse cómo tiene que funcionar el mando es fundamental para que la marioneta pueda hacer movimientos lo más reales posible y, de esta manera, tenga vida.

Basándose en los dos tipos de mandos verticales más utilizados en Inglaterra en la década de los 20, el gran maestro de marionetistas, Harry Vernon Tozer, que entonces todavía era un aficionado, desarrolló un dispositivo propio al que introdujo una variación fundamental: modificando la posición de las barras horizontales, conseguía que la marioneta tuviera lo que llama «movimientos automáticos». Es decir, que pueda hacer ciertos gestos solo con la inclinación de la barra vertical sin necesidad de usar la mano libre para accionar otros hilos. Es, en definitiva, una versión más eficaz del mando de tipo londinense: con el mínimo de movimientos del marionetista, la marioneta puede hacer el máximo de gestos.

Este tipo de mando está bastante difundido en la actualidad entre los titiriteros de todo el mundo. Cada uno con sus variaciones, claro, fruto de la experiencia o de las necesidades y el carácter de cada marioneta.

Dedicado
a

D^a MONSERRAT ALVAREZ MAASSÓ

EL NOMBRE

Parece existir en España cierta confusión sobre un nombre para el aparato que, a través de los hilos, transmite el movimiento desde las manos del manipulador a la marioneta.

Algunos lo llaman «mando» y otros, «cruz».

Cuando, en 1934, empecé yo a construir marionetas, no sabía como traducir al castellano el ya bien establecido término inglés de «control», pues, no son iguales sus connotaciones en una y otra lengua. Pero, durante la guerra civil española, creo que fue, un joven, Alfonso Calderón Osés (q. e. p. d.) me sugirió la palabra «mando», la cual parecía la más adecuada que había oído. Cuando, años más tarde, oí usar, por primera vez, el nombre «cruz», me pareció tan inadecuado como el termino inglés «crutch», o sea, muleta, que usaban algunos marionetistas ingleses durante los años 20. En todo caso, tendría que llamarse «cruz de Lorena», por sus dos crucetas. Por otra parte, parece ser que las lenguas autonómicas también tienen sus problemas semánticos al respecto. Pero, en cuanto al castellano, sigo creyendo que «mando» es el nombre más adecuado.

[...]^[1]

sus ventajas y sus limitaciones, pero todos indudablemente superiores a los anteriores.



Tozer en el jardín de su casa con sus marionetas.

LAS PROPIEDADES DE LOS DISTINTOS TIPOS

El alemán

El mando diagonal alemán es muy bueno para los movimientos de cabeza y brazos, pero no sirve para las marionetas de truco.

El norteamericano

El horizontal norteamericano es casi obligatorio para las marionetas grandes, o sea, igual o superior los 70 cm de estatura, pero, ocupa mucho espacio lateral en escena.

El Inglés

El vertical, tipo «londinense», inglés es, según 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 y así, permite

acercarse estrechamente de cara a cara, un personaje a otro. 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 las marionetas 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 de la mano del manipulador que sostiene el mando.



Tozer trabajando en su casa.

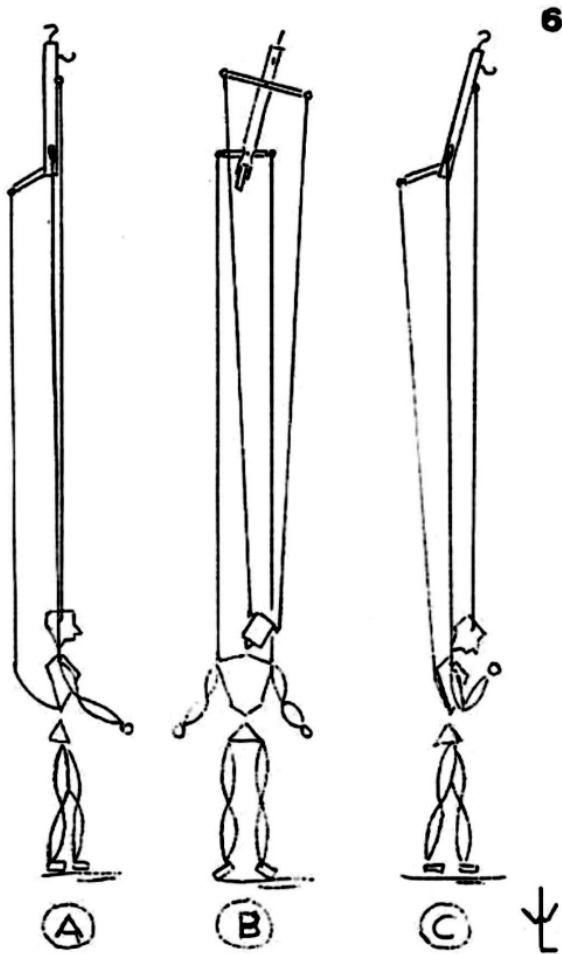
LAS VENTAJAS DEL MANDO TOZER

Sus Orígenes

Todo mando es, en mayor o menor grado, un complejo de palancas, cuyas propiedades mecánicas las hay que saber aprovechar al máximo.

De modo

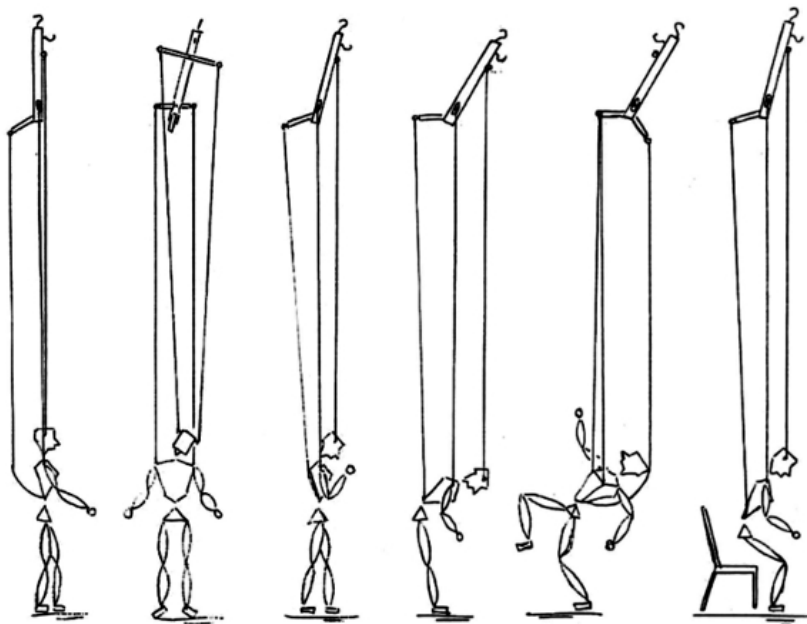
que, el que se describe a continuación se trata de un mando basado en los dos tipos más usados por los marionetis-



tas inglesas, creados prácticamente de la nada por los beneméritos pioneros de los años veinte, pero eliminados los defectos inherentes a uno y otro. O sea, se ha variado la posición de las barras horizontales de manera que crean más movimientos automáticos, a fin de que la marioneta responda mejor y más rápidamente al mando.

Por movimientos automáticos, se entienden los producidos por, tan solo, las inclinaciones del montante, barra principal y vertical del mando, sin ayuda de la mano libre.

Dicho de otro modo. La mano del operador ha de moverse menos para producir el correspondiente movimiento de la marioneta.



Desmarcaje

Ahora bien y parodiando la profesión de fe musulmana, cada marionetista se cree a pie juntillas que «no hay más

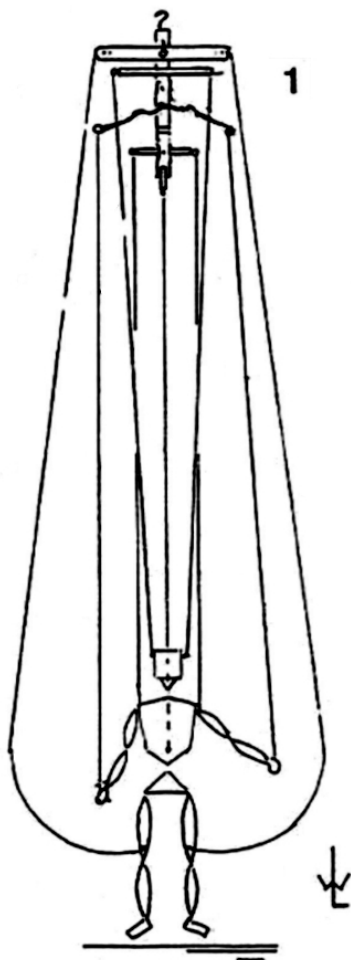
mando que un mando, y yo soy su profeta».

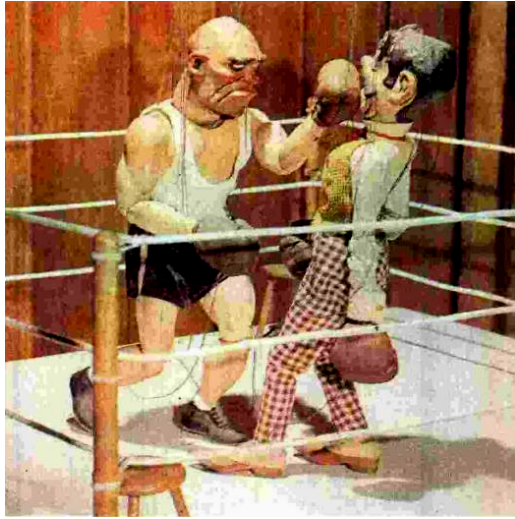
No espero, pues, poder yo persuadir a ningún marionetista establecido o veterano a adoptar mi mando, pero sí espero que algunos principiantes, actuales o futuros, o bien algún espíritu experimental se aproveche de sus ventajas.

Marioneta y mando. Normales y básicos

La marioneta normal y básica suele tener 14 articulaciones y 9 hilos. Naturalmente y según los distintos movimientos requeridos, las articulaciones pueden ser en más o en menos y, los hilos, algunos en menos, pero muchos en más, a veces hasta una veintena. Pero no se debe creer que tener muchos hilos sea, en sí, un mérito. Cuanto menos mejor, siempre que se logre el movimiento deseado. Además no suelen haber dos mandos exactamente iguales, pues cada uno ha de adaptarse, poco o mucho, a las exigencias de su personaje.

Entre mis propios mandos de este mismo modelo básico, hay 21 variaciones, todas diferentes entre sí, lo que atestigua su adaptabilidad.





Marionetas de boxeadores, obra de Tozer.

EL MANDO EN PERSPECTIVA

El mando no debe sostenerse con la palma de la mano cerrada, sino con los dedos curvados, tal como lo hace el mono. Como el hacer esto alarga la mano, le da más flexibilidad.

Téngase presente que, si bien el diseño y la construcción del mando deben responder a las exigencias de los movimientos de la marioneta, también debe tenerse en cuenta su comodidad para la mano del operador. Si una barra, una varilla, un tope, o lo que sea, resulta incómoda, debe intentar corregir el fallo, siempre que no perjudique el funcionamiento del mando o marioneta.

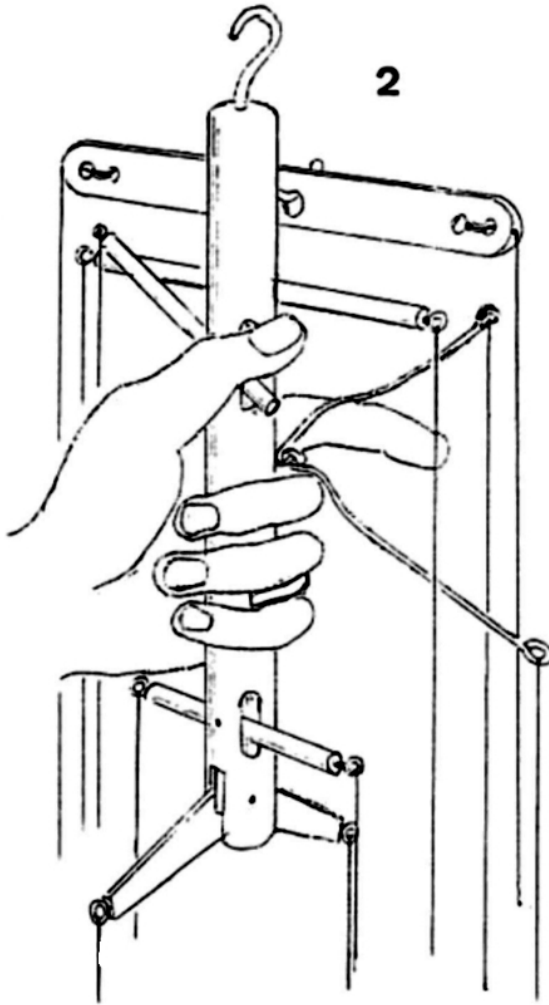
La imagen 2 muestra el mando en perspectiva, tal como lo ve el operador que lo sostiene.

Como puede apreciarse por la imagen, el mando es, como ya queda dicho, un complejo de palancas, la principal de las cuales es la vertical, o *montante*.

Esta tiene su fulcro, o punto de apoyo, en el centro de la palanca, o barra, de hombros, basculante.

Aquí debe hacerse constar que, al basculamiento de esta barra, se debe una grandísima parte de la eficacia de este mando, por cuanto es lo que permite al montante (con todas sus palancas, o barras, secundarlas) inclinarse lateralmente sin desequilibrar los hombros de la marioneta (cosa que, sin ella, podría hacer solamente hacia delante o hacia atrás).

Ahora bien, hay personajes como, por ejemplo, alambristas, los marineros, los borrachos, etc., en los que intere-



sa que muevan los hombros y no la cabeza. En estos casos, se invierten los montajes de sus barras, dejando fijo la de los hombros y basculantes las de la cabeza.

Pero, hay aún otros casos en la que un mismo personaje pueda estar obligado a

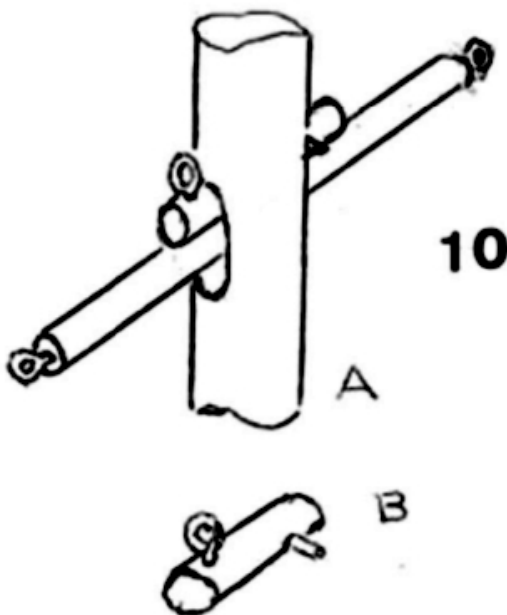


mover más la cabeza o más los hombros según el papel que tengan que desempeñar durante un período dado en su actuación. Para estos casos debe hacerse tan basculante la barra de cabeza como la de hombros y, entonces, inmovilizar la barra que convenga con un tope intercambiable.

Este tope consiste de un trozo de la misma varilla redonda empleada para las barras de cabeza y de hombros, y

de un largo igual al doble del diámetro del montante.

Para inmovilizar cualquiera de las dos barras, se coge el tope por el extremo hembra y se introduce en el espacio que queda por encima de la barra, de manera que la espiga se deslice a lo largo del «canal» formado entre las dos barras y el montante.



Una vez metido, se gira hacia abajo la sombrilla, lo que, al mismo tiempo, hace girar hacia arriba la espiga a su posición de cierre, la cual evita la salida del tope.

El *gancho* (T), una hembra abierta, de latón, es para colgar mando y marioneta entre actuaciones.

La *barra de piernas* (F) se descuelga para su uso.

La *barra de cabeza* (G), normalmente fija, pero que puede, en algunos casos, como ya se ha comentado, ser móvil.

La *barra auxiliar* (H) que puede variar en su orientación.

Las *varillas, o barras, de brazos* (K) son de alambre de latón duro.

El *tope para el mano* del manipulador (L) es reversible para poder regularlo según el ancho de la mano.

La *barra de hombros* (M) normalmente móvil.

Las *barras de espaldas y de pecho* (P y N) son plegables para ahorrar espacio en su transporte.

