

## BONECOS: VIDA, APRENDIZAGEM E GIROS

### Beatriz Apocalypse<sup>1</sup>

Acredito que conheci bonecos desde que abri os olhos para este mundo. Papai costumava contar que meu berço ficava ao lado da oficina, no quintal de casa, e que o móbile era feito de pedaços de bonecos dependurados. Sons de serra, furadeira e cheiro de madeira me trazem uma alegria que eu não sei explicar.

Assim, em 1970, surgiu o Giramundo, em Lagoa Santa (MG). Papai, Álvaro Apocalypse, mãe, Terezinha Veloso, e Madu, fundadores, trabalhavam felizes construindo os primeiros bonecos do espetáculo *A Bela Adormecida*. Bonecos construídos de dobraduras de papel pintado e da técnica “vara”. Cinco dos que restaram se encontram no Museu Giramundo, em Belo Horizonte.<sup>2</sup>

Lembro-me de que na oficina havia um armário de madeira colorido com pinturas infantis, pintado por nós, filhas, e pelos primos, preso na parede, no qual eram guardadas as ferramentas, cada uma em seu lugar. Esse armário durou muitos anos.

A casa era uma alegria só: papai construía traquitanas para pegar os ovos das galinhas, para fazer barulho ao abrir as portas e muitas outras coisas. A palavra mais pronunciada era bonecos,

bonecos e mais bonecos. Assim cresci, e até hoje deve ser a palavra que mais falo: BONECOS.

Entrei de fato no Giramundo em 1985 para substituir um manipulador do espetáculo *Auto das Pastorinhas* (1985) e nunca mais saí. A primeira oficina de construção de que participei foi em 1986, no Festival de Inverno da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), que aconteceu na cidade de Tiradentes - MG. O espetáculo era *O Guarani*. Passei todos os dias colando papel nas pernas, braços e

Burro Pávio. Personagem de *Pinocchio*. Criação: Beatriz Apocalypse.  
Foto: acervo Grupo Giramundo.



<sup>1</sup> Diretora teatral, produtora, marionetista no Grupo Giramundo de Teatro de Bonecos. Coordena trabalhos do grupo em diferentes ações, como criação e produção de espetáculos, museu, escola com projetos de formação profissional. E-mail: [beatriz@giramundo.org](mailto:beatriz@giramundo.org)

corpos de todos os bonecos que eles modelavam, e após às 20h começávamos os ensaios. Ritmo puxado, mas o espetáculo precisava ficar pronto em 30 dias. Após a estreia no festival, o trabalho continuava na oficina sediada na UFMG, em Belo Horizonte.

O método do Giramundo consistia no seguinte: quem era iniciante começava pelo serviço mais simples; dessa forma, eu papietei praticamente todos os bonecos. Ficava o dia todo colando papel e observando aquela oficina movimentada. Após um longo tempo, mais ou menos dois anos depois, eu passei para outras funções como lixar madeira para corte e dar acabamento em dedos das mãos e pés. Apenas em 1991 comecei a modelar bonecos sozinha para o espetáculo *A Flauta Mágica*, entretanto, sob o olhar do Mestre que passava de meia em meia hora. Ele parava, modelava um pouco, me explicava e dali a pouco estava lá novamente. Consegui construir meu primeiro boneco sozinha em 1993: *Pedro e o Lobo*. “Fique de olho no projeto”, dizia ele. E assim eu fiz. Construí o Lobo, o Caçador e metade do Pedro. Felicidade completa!

Penso que a construção e a manipulação são iguais em um sentido. O aprendiz inicia manipulando pequenos objetos ou dividindo o boneco com algum marionetista mais experiente, depois de certo tempo pode trabalhar com personagens secundários.

Mas se levar jeito pra coisa e se esforçar, acontece de o personagem secundário sobressair e, em alguns casos, roubar a cena. Isso já aconteceu várias vezes conosco e na maioria delas o aprendiz é concentrado e dedicado, além de possuir uma habilidade nata que a própria pessoa não sabe de onde vem.

Digo para os iniciantes e aspirantes a bonequeiros que o maior aprendizado do Teatro de Bonecos é visual, seja no desenho, na construção, pintura ou manipulação. Quanto mais observar, mais aprenderá.

Para a construção que engloba muitas habilidades como desenho, moldes, cortes, modelagem, acabamento, entre outros, é necessário respaldo

de técnica e de ferramentas corretas. Por outras vezes, elas variam de acordo com o Mestre, mas vale aprender com todos. Quanto mais possibilidades e jeitos você aprender, mais poderá variar a técnica, os mecanismos e as formas.

Na manipulação, que também precisa de muitas habilidades, existem alguns pontos que facilitam o aprendizado, como o estudo do texto, o estudo do personagem e os exercícios técnicos, como respirar, andar, parar, sair e entrar em cena etc.

Quando me perguntam quais são os requisitos para construir e manipular bonecos, eu digo que o primeiro é a força de vontade, o segundo é a dedicação e o terceiro é não ter pressa. Quanto mais se exercitar, melhor o desempenho.

Já acompanhei atores de teatro se transformarem em excelentes marionetistas. O ator ficava uma hora após o ensaio com equipe, sozinha, calado com seu boneco, andando, girando, abaixando, fazendo todos os movimentos que seu personagem faria e inventando outros. Também já vi ótimos bonequeiros ficarem estagnados em movimentos repetitivos, que se manipulassem vários personagens, todos pareceriam os mesmos. Por quê? Porque faltou estudo, compreensão, ensaio e prática.

O manipulador deve ensaiar sozinha, concentrado. Deve ficar próximo de seu boneco, conhecê-lo bem. Se for um boneco recém-nascido e com as juntas ainda duras, tem de praticar bastante. Outra coisa importante é conhecer seu boneco por dentro, se não foi você que o construiu. Estude seu projeto técnico, e se não tiver projeto, estude seu corpo, apalpe, aperte, revire-o. Assim você saberá agir caso aconteça algum imprevisto.

Alice, marionete a fio, personagem do nosso espetáculo *Alice no País das Maravilhas* (2013), foi comigo para casa e para o teatro, pois estávamos apresentando *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2009), e eu sentia a necessidade de estar com ela sempre que conseguia um intervalo. Subia e descia rua,

sentava, deitava. Perguntava-me como ela anda, como ela chora, como ela fica triste, como ela me vê, como ela se relaciona com as pessoas, e assim por diante. A cada personagem que recebo, sinto como se fosse um desafio e recomeço as perguntas.

Na construção, alguns alunos já avisam que não sabem desenhar. Porém, não é preciso saber desenhar como um mestre do desenho, mas largar a vergonha de lado e dar um risco no papel. Daí para frente fica tecnicamente mais fácil utilizar formas geométricas para personificar os personagens, sejam eles humanos ou animais.

Não devemos ficar frustrados caso não fique do jeito que desejamos. Recomece e repita quantas vezes for necessário. A repetição faz parte de qualquer trabalho.

Se seu desenho não lhe agradou, guarde sua folha, respire e recomece. Tente, estude com o lápis na mão, rabisque e use a borracha o menos possível.

Papai sempre falava que não devemos desmanchar o que não gostamos, pois assim não saberemos nos guiar para as correções e nem saber o caminho que traçamos até chegar no ponto final.

Adoro uma de suas falas, em que dizia: "Aceitar o erro como parte do trabalho deu-me um sentido de liberdade e, principalmente, a noção de que, na arte não se erra. O erro não pertence ao vocabulário da arte." Sendo assim, seguimos respeitando a liberdade e os traços de cada um.

Existem algumas etapas no processo de criação de acordo com a metodologia dos mestres. A seguir, descrevo algumas delas de modo simplificado:

**1 – Texto ou personagem** - Escolha o texto que deseja trabalhar, faça a adaptação, divida as cenas e anote os personagens. Se não houver texto, pense no personagem desejado e anote suas características.

**2 – Definição** - Defina ao máximo a plástica e a técnica de acordo com o texto e as cenas, para que facilite o início dos croquis, se será gordo, magro, jovem, velho, baixo, careca, cabeludo, e por aí vai. Essa definição servirá também para animais e objetos.

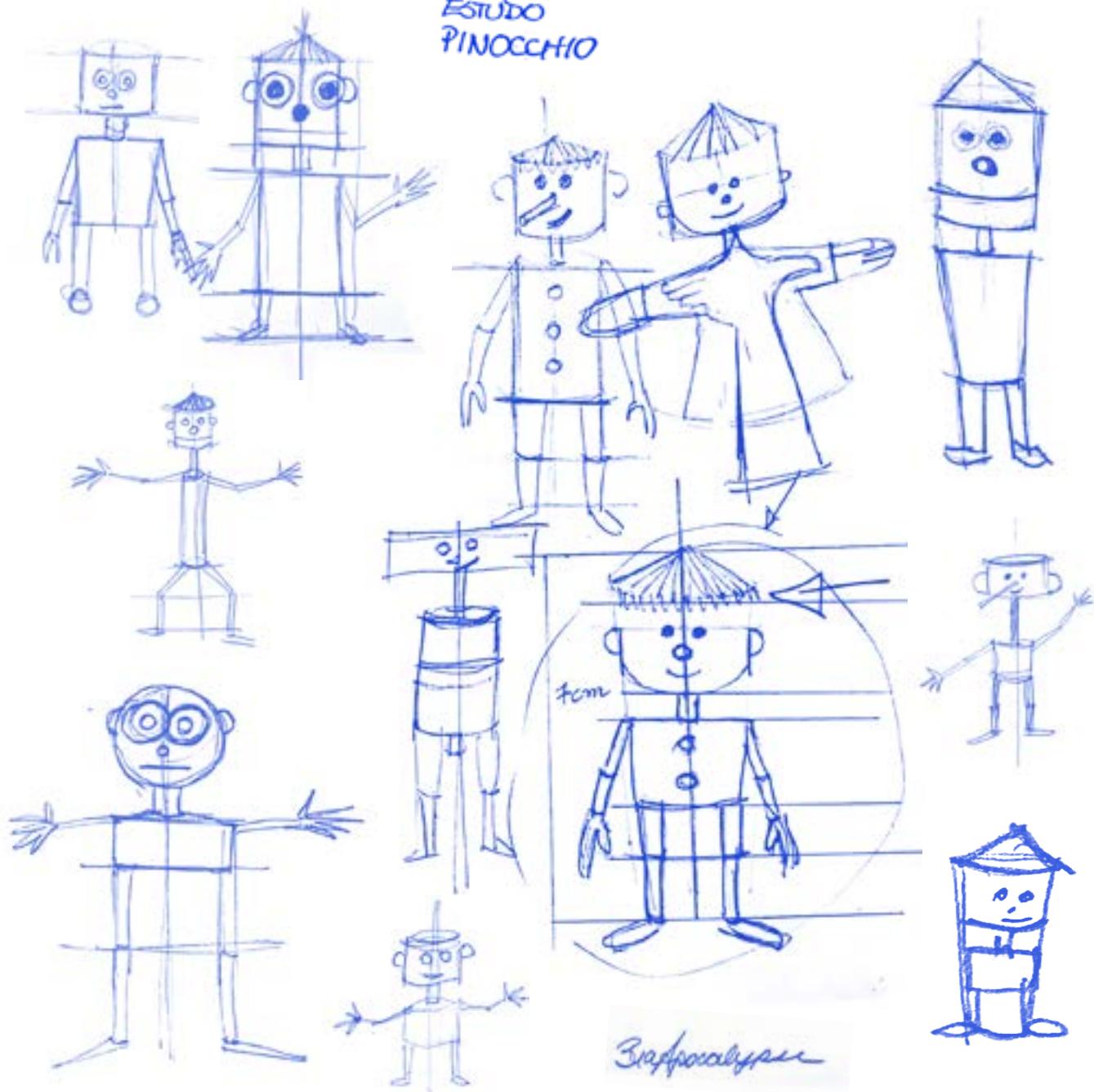
**3 – Croquis (esboço ou rascunho)** - Primeiros rabiscos, traços soltos. Não precisa saber desenhar, basta ter força de vontade. Desenhe do tamanho que deseja. Geralmente são desenhos pequenos. Se tiver dificuldade, comece com uma linha central e utilize formas geométricas para ajudar nas formas, tipo bola na cabeça, quadrado para fazer o tórax e assim por diante. Solte o punho e a imaginação. Brinque com as formas, teste tamanhos, varie tudo. O espaçamento dos olhos, lábios, nariz, orelhas, tamanhos dos braços, pernas etc. Solte a imaginação. Eu, pessoalmente, adoro essa parte.

ESTUDO  
PINOCCHIO

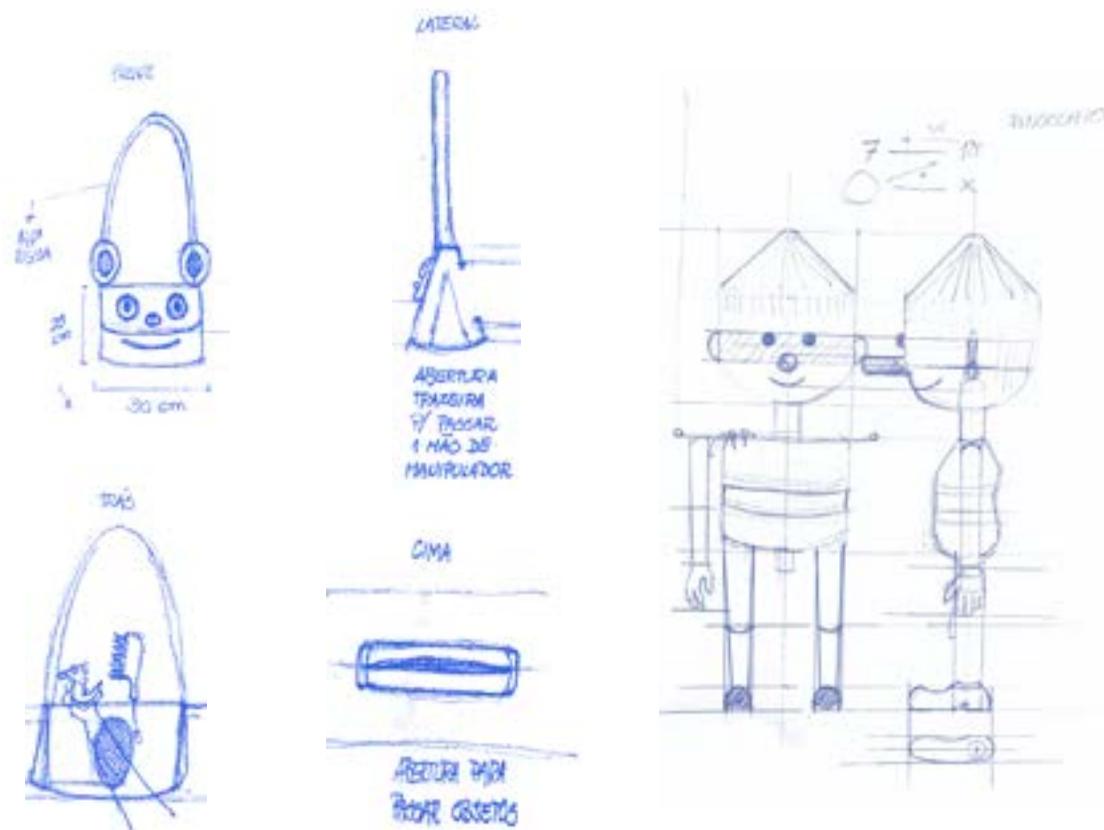


Estudo para Pinocchio. Desenho: Beatriz Apocalypse.  
Foto: acervo Grupo Giramundo (gentilmente cedida para a revista Mamulengo).

ESTUDO  
PINOCCHIO



Estudo para Pinocchio. Desenho: Beatriz Apocalypse. Foto: acervo Grupo Giramundo (gentilmente cedida para a revista Mamulengo).



Estudo para projeto técnico de Pinocchio. Desenho: Beatriz Apocalypse.  
Foto: acervo Grupo Giramundo.

**4 – Escolha do croqui** - Depois de vários, escolha o que mais lhe agrada e defina o tamanho que ele terá quando construído. Uma vez contei quantos coelhos havia desenhado e, para minha surpresa, eram sessenta. Sessenta coelhos para escolher apenas um.

**5 – Projeto técnico** - O projeto técnico é desenhado e comparado ao desenho de criação. A primeira coisa a se fazer é traçar uma linha central na folha e utilizar a regra de três para traçar o desenho de todas as partes. Ele deve mostrar algumas vistas (frente, lado, cima) para facilitar a construção e a modelagem das peças.

**6 – Escolha do material** - Nesta etapa, você deve parar um pouco e decidir o material visando diminuir o peso do boneco para facilitar a manipulação. Será madeira ou EVA? Espuma ou isopor? (Os dois são prejudiciais ao meio ambiente). Garrafa pet, PVC, borracha, látex?

**7 – Moldes** - Todas as peças que serão cortadas necessitam de molde. Todos devem ter a linha do centro para que tudo fique exatamente no lugar certo e funcione bem. Guarde todos dentro de um envelope, pois caso haja alguma peça que não tenha dado certo, que precise ser refeita ou consertada no futuro, fica muito mais fácil.

**8 – Riscando as peças** - Com os moldes nas mãos, risque as peças no material que será usado.

**9 – Cortando as peças** - Corte as peças sempre rente à linha riscada, não sendo em cima ou anterior a ela.

**10 – Ferramentas** - Se não possuir máquinas elétricas, você conseguirá fazer perfeitamente seu boneco aumentando apenas o tempo de execução. Estas são algumas ferramentas e materiais necessários e essenciais: lápis, caneta (para marcar as peças que serão cortadas), borracha, folha A4, régua, esquadro, tesoura, papel-cartão (moldes), segueta, serra, serrote, martelo, prego, parafuso, dobradiça, cola branca, formão e lixas.

**11 – Unindo as peças** - Sempre observando, conferindo e medindo o projeto técnico, una as peças.

**12 – Modelagem** - Por muitos anos o Giramundo utilizou o isopor como material principal para a modelagem, mas com o passar dos anos e com a preocupação com o meio ambiente, procuramos outros materiais menos poluentes. Já utilizamos fatias de caixas de papelão coladas, retalhos, calças jeans etc.

**13 – Acabamento** - O acabamento varia de acordo com a estética definida ou de acordo com o que desejar. A base também dita o material a ser coberto. Por exemplo, a madeira recebe bem pano colado, pintura, verniz; já na espuma, pode ser tinta látex e pano.

**14 – Finalização e Figurino** - Agora é hora de separar um tempo para verificar se está tudo colado e funcionando direito. Se o personagem tiver figurino, teste algumas vezes para ver se não aperta ou atrapalha os movimentos.

**15 – Teste** - Agora comece a manipular seu boneco. Faça testes de poses, de voz, andar e emoções diversas. Acostume-se com ele, e se precisar modificar algo para melhorar ou se adaptar a você, modifique. Uma boa manipulação tem de ter conforto, amor e confiança.

**16 – Manipulação** - Aqui, chegamos em um ponto bastante importante e que não deve de forma alguma ser subestimado. Após os testes que

acontecerão sempre, você deve começar a manipular e tentar passar algumas emoções e ações com total silêncio, sem palavras ou sons. Gosto muito de iniciar a manipulação com um toco de madeira, pois com ele ficam mais claras as emoções, e depois passo para o boneco. Eu não gosto muito de espelho, acho que ele causa um tipo de vício no manipulador de não olhar para seu boneco. O melhor jeito é imaginar uma pequena história com começo, meio e fim, e pedir para alguém assistir e comentar com você o que viu. Continue utilizando o silêncio para construir as emoções de seu boneco. Com o boneco em mãos e indiferentemente da técnica, feche os olhos e faça alguns exercícios. Sinta seu peso, seu andar, sinta se está em pé direito, tente sentá-lo, entre e saia do espaço, sempre com os olhos fechados. O escuro e o silêncio fazem parte da vida do marionetista e de seus bonecos. Ambos devem saber se comportar e agir sem enxergar e sem falar.

**17 – Trilha sonora** - Se for espetáculo, é hora de pensar na ambientação, nas músicas, na trilha sonora, se será gravada em estúdio ou se será falada ao vivo etc.

**18 – Ensaio** - O ensaio funciona se for sequente, dia após dia. Assim, ele fortalece a musculatura, testa os bonecos e verifica se estão bem, se algo precisa ser modificado etc.

**19 – Iluminação** - A luz faz parte do conjunto de ações e emoções que o personagem passará para o público. Manipulação e ação precisam ter o respaldo da luz para dar completude à cena, desde uma simples iluminação até a mais complexa. Por exemplo, imagine que uma luz acende no palco vazio, inicia uma música triste, um boneco cabisbaixo entra nela devagar, a plateia sente que a cena é triste, dramática ou tensa. Mas se a luz acende ao mesmo tempo que um boneco pula e a música é rápida, ela traduz ação, destreza, aventura. Portanto, cuide da iluminação, que é um complemento da trilha sonora.



## Manipular boneco: aprendizado constante

Não existe tempo para um personagem estar pronto, existe tempo pra ele ter vida própria. A partir daí, a cada espetáculo, acontecerão movimentos involuntários e diferentes. Você sentirá que está apenas o guiando. Você e ele serão um só. Isso é o ápice da manipulação e da interação. Essa situação de tempo varia de acordo com a dedicação, o tempo de utilização do boneco, tempo de contato do manipulador e boneco, tempo de estudo da personalidade e também tempo de apresentações, pois no calor das apresentações costumam aparecer movimentos novos e surpreendentes.

Acreditar na cena e estar dentro dela, conhecer todos os movimentos possíveis e os impossíveis, parar no ar, rodopiar, sair da história, pausar como se a plateia tivesse dado um pause para visualizar melhor, acelerar o ritmo para sair da trilha, sumir e voltar, deixar o som agir, virar de cabeça para baixo, andar com as mãos, tudo pode. Movimentos e ações exploratórias devem acompanhar sempre o personagem.

A troca de manipuladores para um mesmo personagem também ajuda na elaboração de novos movimentos e tentativas, preservando sempre a sua personalidade. Se o personagem é um lobo bravo, por exemplo, ele deve ser lobo bravo com todos os manipuladores que passarem por ele.

## Giros

O mundo dos bonecos é algo transformador, algo que por muitas vezes temos que voltar ao início, seja de construção, manipulação e interpretação. Temos que reiniciar, transgredir, pesquisar, estudar, assimilar.

Eles nos testam; é como se falassem sempre a palavra mais: mais paciência, mais observação, mais pesquisa, mais desenho, mais interação, mais emoções, mais rodopios, mais concentração, mais transgressões, mais desafios, mais teatro, mais arte, mais encantamento, mais vida, mais Giros.

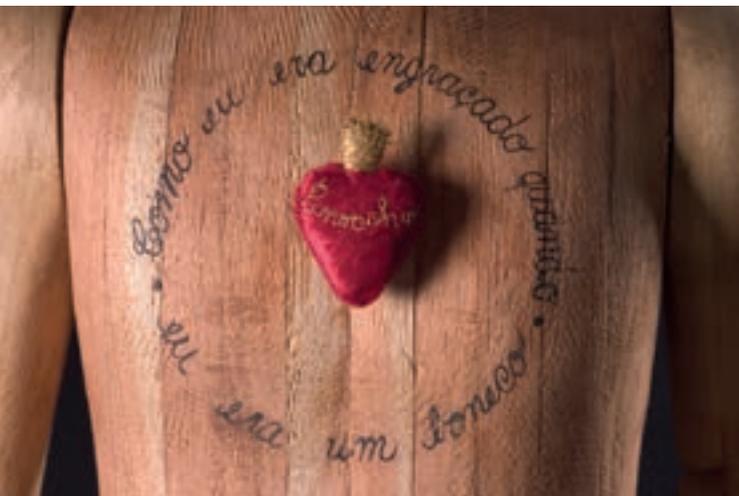
Certa vez papai me disse: “Para ser bom bonequeiro, é preciso observar. Observe o pássaro voando, observe as pessoas andando, observe o cachorro latindo, observe as pausas, observe o silêncio, observe as ações e emoções reais para construir a dos bonecos. Escute músicas variadas e acima de tudo, divirta-se.”

E aqui estou eu escrevendo sobre bonecos e minha vida. Divertindo-me ao relembrar algumas histórias e pensando que tudo passa tão rápido e temos tanto para contar e conversar.

Agradeço pelo convite para escrever algumas palavras sobre esse fantástico mundo dos Bonecos.

## NOTA

<sup>2</sup> O Museu Giramundo está situado na Rua Varginha, 215 - Bairro Colégio Batista em Belo Horizonte. Aberto no ano de 2001, o Museu reúne quase mil bonecos, documentos técnicos, filmes, vídeos e livros sobre teatro de bonecos de diferentes partes do mundo.





Mr. Punch, Guignol, Pinocchio e o Polichinelo. Grupo Giramundo.  
Foto: acervo Grupo Giramundo.