



**LIMITES E ATRAVESSAMENTOS DA ANIMAÇÃO COM AREIA NOS
PROCESSOS CRIATIVOS DO GRUPO XILINDRAW**

**SAND ANIMATION'S LIMITS AND INTERSECTIONS IN THE CREATIVE
PROCESSES OF XILINDRAW GROUP**

José Raimundo Magalhães Rocha¹
UFBA

Rebeca Barbosa Vieira²
UFBA

RESUMO

O artigo apresenta relatos e reflexões sobre as práticas criativas do coletivo de artistas-pesquisadores vinculados ao XilinDraw – Laboratório de Desenho Experimental, a partir de investigações sobre animação com areia, tendo como lastro metodológico a Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de Criação proposta pela artista e professora Sonia Rangel. Buscam-se aproximações possíveis entre a animação com areia e outras práticas artísticas, em especial com o Teatro de Animação, apontando características da estrutura dramática desenvolvida pelo XilinDraw, em obras recentes, a partir de diversos de autores, como Ana Maria Amaral, Felisberto da Costa e Lucio Agra.

Palavras-Chave: Desenho. Animação com areia. Teatro de Animação. Dramaturgia. Roteiro-Partitura.

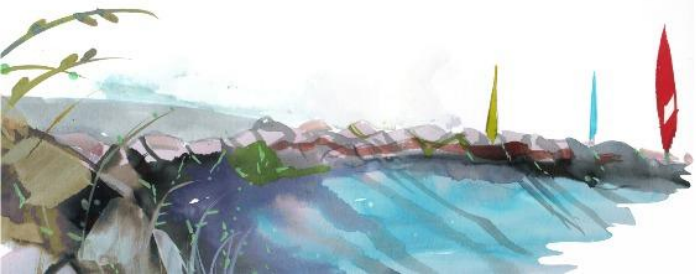
ABSTRACT

This article presents accounts and reflexions about the creative practices of the collective of artist-researches linked to XilinDraw - Laboratory of Experimental Drawing, from investigations about sand animation, having as a methodological ballast, the Artistic-comprehensive approach for creation processes proposed by artist and teacher Sonia Rangel. Possible approximations are sought between sand animation and other artistic practices, especially with Animation Theater, pointing towards characteristics of the dramaturgical structure developed by XilinDraw, in recent works, from a diverse set of authors, like Ana Maria Amaral, Felisberto da Costa and Lucio Agra.

KEYWORDS: *Drawing. Sand Animation. Animation Theater. Dramaturgy. Partiture-Script.*

Sand animation e o projeto XilinDraw: à guisa de apresentação

As areias transitam entre extremos: formadas pelos processos de erosão e fragmentação de rochas, um grão se comporta como sólido quando em unidade, mas escoam como líquidos quando em conjunto. Os trânsitos são imanentes a todo tipo de areia.



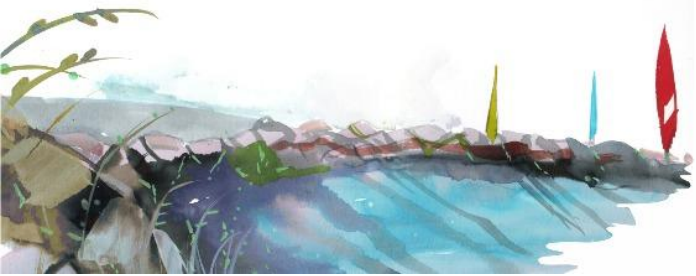
extremos

34° Encontro Nacional *anpap*® FURG Rio Grande/RS

A partir dessas associações poéticas, propomos relatar e refletir sobre o processo criativo do grupo formado por artistas-pesquisadores vinculados ao XilinDraw – Laboratório de Desenho Experimental, espaço de pesquisa instalado no porão da Galeria Cañizares, nas dependências da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (UFBA)³. No XilinDRAW, o prática coletiva de criação artística tem como enfoque a *sand animation*, ou animação com areia, técnica na qual se utilizam contrastes de luz e sombra resultantes da manipulação de areia sobre uma mesa de luz, criando imagens em apresentações ao vivo ou *stop motion*.

Podemos aproximar as origens da *sand animation* com práticas ancestrais de povos diversos, no uso das areias em contextos rituais, contemplativos e comunicativos, ou como dispositivo mnemônico. Por exemplo, a contação de histórias presente na prática dos *Sona*, em Angola, ou a prática de construir paisagens com areias coloridas dentro de garrafas de vidro, na região Nordeste do Brasil. Por outro lado, aquilo que hoje denominados como *sand animation* surge nas décadas de 1960 e 1970, em países diversos, a partir de experimentações artísticas vinculadas ao cinema de animação. Dentre os precursores da *sand animation*, podemos citar Nag e Gisèle Ansoorge (Suíça), Kazimierz Urbariski (Polônia) e Caroline Leaf (EUA e Canadá). Atualmente, na internet, há inúmeros exemplos de obras recentes, filmes de animação em *stop motion* ou registros de apresentações realizadas ao vivo. Pouco difundida no Brasil, a *sand animation* é popular em países da Ásia, da Europa, do Leste Europeu e na Rússia, como expressão artística, empregada em produtos audiovisuais, espetáculos musicais e teatrais, além de recurso no meio educacional⁴.

Até onde pudemos averiguar, as investigações realizadas no XilinDRAW são as primeiras iniciativas de pesquisa sobre *sand animation* no âmbito acadêmico brasileiro, constituindo e consolidando um estudo sistematizado sobre o assunto. Na linha de pesquisa em processos de criação, o XilinDraw realiza animações curtas em *stop motion*, mas prevalece a produção de apresentações ao vivo, nas quais o



extremos

34º Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

público acompanha os movimentos das mãos do artista, gestos que constroem e modificam uma sucessão de imagens projetadas em grandes telas (imagem 1).

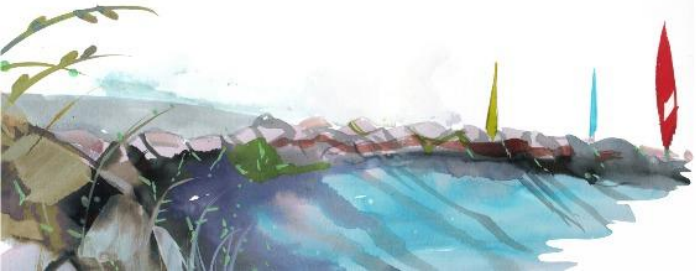


Imagem 1. Apresentação do grupo XilinDraw, Planetário da UFBA, 2024. Fonte: arquivo dos autores.

Com o amadurecimento do grupo – atualmente, em sua terceira formação – e da instauração da obra intitulada “Aparição”, vislumbrou-se possibilidades de ler as produções do XilinDraw a partir de aproximações com outras categorias além daquelas associadas ao desenho e às Artes Visuais. Tentando compreender o que já foi realizado e apontar possibilidades de desdobramentos futuros, o momento atual do XilinDraw caracteriza-se pela elaboração de perguntas que permeiam e movem as investigações do grupo: Como o contexto da universidade pública impactou no processo criativo do grupo? Já podemos apontar características dos procedimentos de criação do XilinDraw? Que características tornam possíveis aproximações com outras práticas artísticas, em especial, com o Teatro de Animação? Nesse sentido, já é possível perceber características de uma dramaturgia própria? De que maneiras o desenho se mantém como estruturação do pensamento dentro do processo criativo do grupo?

Aspectos de uma metodologia contingenciada

Desde o início das atividades do projeto XilinDraw, em 2022, e para inferir os meandros do processo criativo coletivo, optou-se pela Abordagem Artístico-



extremos

34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

Compreensiva para Processos de Criação, proposta pela professora, artista visual e cênica, Sonia Rangel (UFBA). Nessa pedagogia poética, desenvolvida pela autora durante longo percurso de orientações acadêmicas, reforça-se a importância do lugar ocupado pelo fazer artístico no âmbito universitário. Sobretudo, quanto à necessidade de não haver enquadramentos no conhecimento singular que o artista produz dentro da academia – conhecimento de base intuitiva e, portanto, transgressor de modelos, formas e formatos de pensar (RANGEL, 2015, p. 7-8). Essa abordagem “compõe e sugere senhas de entrada para um espaço vazio, a ser preenchido pela criação do pensamento-obra a cada ciclo, sujeito, objetividade-subjetividade nascente, autor, indivíduo ou grupo instaurado.” (RANGEL, 2019, p. 81).

Seguindo a proposta de Rangel, foi importante esperar até que um conjunto de obras se estabelecesse, possibilitando ler no fluxo e compreender aquilo que se apresentava como recorrência, aquilo que se repetia e se instalava como característica própria do processo criativo coletivo. Assim, constantemente refizemos a pergunta central à Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de Criação: “Que pensamentos governam minha prática?” (RANGEL, 2019, p. 52).

É preciso levar em conta que todas as ações e atividades do projeto se estabeleceram em meio a contingências. Apesar das oportunidades que a instituição de ensino oferece, o orçamento é escasso e muito concorrido. A maior parte dos custos vem de recursos do próprio professor orientador e, dentre o/as seis estudantes que atualmente integram o XilinDRAW, apenas duas obtiveram bolsa de estudo. Na verdade, o próprio termo “XilinDRAW”, que intitula o grupo e o projeto, surgiu como um apelido divertido, apontando a precariedade do espaço no qual o laboratório está instalado: um porão abafado, fechado por grades e sofrendo com infiltrações, ou seja, um “xilindró” dedicado ao desenho (*draw*, em língua inglesa)!

Não se trata de queixume ou de romantização dos esforços de estudantes e professores que lidam diuturnamente com a precarização programática das



extremos

34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

universidades públicas brasileiras. Mas, especificamente, de compreender que essas contingências, mais que impactarem, conformaram os procedimentos, os processos e os produtos realizados pelo XilinDraw. Por exemplo, diversos equipamentos imprescindíveis foram construídos pelos próprios membros do grupo, com os materiais disponíveis e os recursos possíveis (Imagem 2).

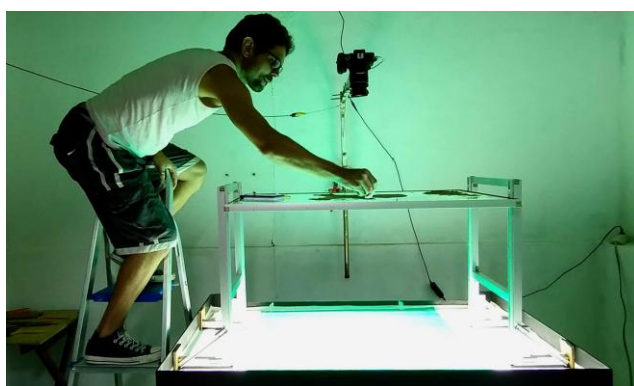
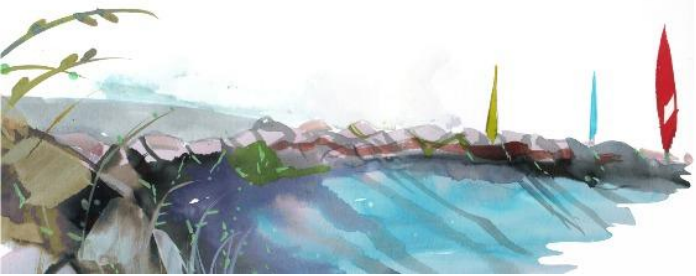


Imagem 2. Utilização de equipamentos produzidos no XilinDraw, Salvador-BA. Fonte: arquivo dos autores.

Nas apresentações ao vivo, esses equipamentos, assim como instrumentos e soluções técnicas, podem ser compreendidos como urdimentos, ou seja, como tudo aquilo que não está aparente, mas estrutura e sustenta o que será visível para o público. Portanto, entre a engenhosidade e a gambiarra, as estratégias para lidar com as contingências também se fazem sentir nos meandros do processo criativo e na aparência final das obras.

Outro fator a ser considerado diz respeito ao aspecto didático do projeto, buscando conjugar ensino-aprendizagem com criação artística e ações extensionistas. Cada novo/a integrante passa por um período formativo no qual conhece um pouco da história da *sand animation*, desenvolve técnicas básicas de manipulação de areia e repassa seus conhecimentos em oficinas. Ao mesmo tempo, o/a estudante é instigado a desenvolver um pequeno roteiro de apresentação ao vivo, com duração média de 5 minutos, tendo liberdade total para abordar as questões que movem seus desejos e interesses poéticos.

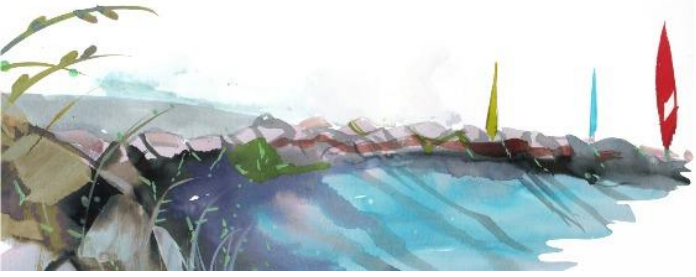


Assim, as investigações realizadas no XilinDraw ocorrem por meio de diversas frentes concomitantes e enredadas, realizadas individualmente e em grupo, distinguindo períodos com características predominantes, que podemos configurar nas fases de: 1) Experimentação – no jogo lúdico com areia, desenvolvendo soluções técnicas, compreendendo os caminhos criativos. Tudo é registrado em vídeo e/ou fotografia, servindo à fase seguinte. 2) Edição – apreciação dos resultados, identificando tendências e singularidades, agrupando e estabelecendo sentidos. Na fase de edição, também se inicia o planejamento da trilha sonora, experimentando música e efeitos sonoros que serão incluídos nas apresentações ao vivo. Por fim, a fase de 3) Aprofundamento – por meio de ensaios, repetindo e afinando, expandindo potencialidades localizadas nas duas etapas anteriores, comumente reiniciando-se todo o ciclo em novas experimentações e edições.

As apresentações públicas, mais que resultado final, possuem caráter de continuidade. Quando a obra é exposta, contextos e públicos diversos impõem suas contingências, que devem ser incorporadas para a plena condução das apresentações ao vivo, servindo à auto avaliação e influenciando mudanças em apresentações posteriores. O compartilhamento e a presença são determinantes aos procedimentos e processos de criação coletiva instaurados no XilinDraw. Nesse sentido, e seguindo o desenvolvimento natural do projeto, percebeu-se a necessidade de buscar termos e conceitos para dar conta de tantas e diversas questões que fugiam à formação dos autores, artistas visuais acostumados ao trabalho individual e solitário no ateliê.

Aproximações entre consonâncias e dissonâncias

A busca por definição ou categorização é exercício delicado quando se trata de pesquisas em processos criativos. Não se trata de rotular o fenômeno artístico, objeto da investigação, com definições externas à obra e aos processos que lhe deram origem, correndo-se o risco de restringir suas potencialidades de trânsitos e atravessamentos. Na Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de



extremos

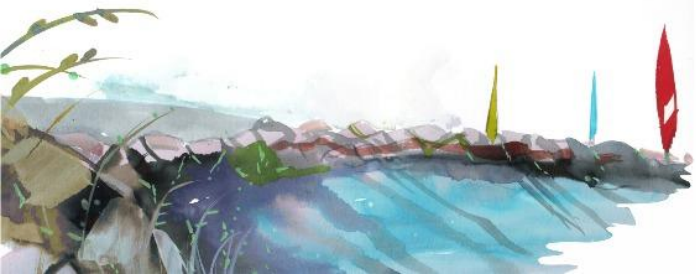
34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

Criação, ao invés da classificação, são preferíveis a problematização e a argumentação das escolhas, não no intuito de explicar a obra, mas por aproximações por meio das quais consonâncias e dissonâncias são percebidas, reconhecidas e acolhidas (RANGEL, 2015, p. 22).

O XilinDraw – Laboratório de Desenho Experimental – é abrigo para investigações que se esteiam no entendimento do desenho enquanto prática gráfica expandida, com base na compreensão de “campo expandido”, conceito cunhado por Rosalind Krauss no ensaio *The expanded field of sculpture*, de 1979, e utilizado para analisar as mudanças na produção escultórica das décadas de 1960 e 1970. Desde então, o termo é amplamente aplicado quando se pretende designar processos artísticos que procuram esbater fronteiras entre disciplinas.

Desse modo, nos perguntamos: que outros referenciais teóricos, além daqueles ligados ao desenho, possibilitariam refletir sobre a *sand animation* nos processos e produtos realizados pelo XilinDraw? Vale salientar a dificuldade em encontrar referências bibliográficas específicas sobre *sand animation*. Comumente, as publicações sobre o assunto são manuais e, se abordam a animação com areia, é de maneira superficial, como uma especificidade da técnica de *stop motion*. Nas referências às quais tivemos acesso, o termo “performance” é utilizado para se referir às animações realizadas ao vivo. Mesmo em publicações como *Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint, and Pixels*, em que a autora Corrie Francis Parks reserva um longo capítulo para tratar da história da *sand animation* e de seus recursos técnicos, a questão da *performance* restringe-se a apontar o pioneirismo do húngaro Ferenc Cakó (PARKS, 2016, p. 79).

Tendo em vista os aspectos da categoria *performance*, estabelecidos no âmbito das artes visuais e cênicas, optamos por nos aproximar das pesquisas do professor Lucio Agra (2023), que colabora para a consolidação do termo “artes ao vivo”, substituindo nomenclaturas como “espetáculo” e “show”, entendendo que tais termos já não abarcam a questão da presença nas dinâmicas de transformação que as



extremos

34° Encontro Nacional *anpap*® FURG Rio Grande/RS

linguagens contemporâneas têm demandado. Com esse pressuposto, na tentativa de designar limites e atravessamentos nos processos de criação estabelecidos no XilinDraw, cunhamos e passamos a utilizar a expressão "animação em cena" (ANJOS, ROCHA, 2023), compreendendo a primazia da presença no fenômeno audiovisual realizado em tempo real pelo gesto do artista-animador, abarcando possíveis tangenciamentos com outras categorias de investigação artística (*VJing*, música visual, cinema de artista, etc.), principalmente, com o Teatro de Animação.

Embora tenha raízes que se estendem aos primórdios da civilização e de ter sido catalizador para as renovações estéticas do início do século XX – haja vista a influência de autores como Alfred Jarry e Edward Gordon Craig, e das experiências teatrais dos movimentos surrealista, expressionista e na Bauhaus – o Teatro de Animação foi elaborado como conceito no início dos anos de 1980 (AMARAL, 2007, p. 12). Trata-se de gênero teatral que engloba a manipulação de bonecos, máscaras, objetos, formas ou sombras, qualificando as experiências que se estabelecem entre animador e plateia, intermediadas pelo objeto, ao passo que no teatro de ator não há tal elemento de intermediação (COSTA, 2016, p. 18).

Dentre as diversas classificações enumeradas por Ana Maria Amaral – autora das principais referências bibliográficas para os estudos sobre Teatro de Animação no Brasil – localizamos o Teatro de Objeto-Imagem, subcategoria do Teatro de Objetos, como conceito pertinente para tecer aproximações com os processos e produtos realizados pelo XilinDraw. Atentemos para suas definições:

Imagem criada com objetos é a imagem de um objeto apresentado apenas por suas formas e seus movimentos, desligado de suas funções ou simbolismos. Ele pode ser tomado em seu todo ou em suas partes. E sob artifícios de luz, espaço, movimento, resulta num terceiro objeto, no qual, o de origem não é sequer reconhecido. Teatro de objeto imagem é objeto, luz, espaço, tempo e movimento. [...] No teatro de objeto-imagem, a presença do autor/ator é imprescindível, ainda que permaneça invisível. [...] Artes plásticas e teatro são manifestações artísticas distintas, mas em nenhum outro momento de sua história estiveram tão próximos e interligados. (AMARAL, 1993, p. 231-232).



Compreendemos os aspectos do Teatro de Objeto-Imagem como qualidades presentes nas apresentações do XilinDraw, na manipulação ao vivo do objeto/material areia, na metamorfose das formas, na sucessão e simultaneidade de imagens possibilitadas pelos efeitos e contrastes de luz e sombra, com aporte de trilha sonora. Também constatamos que os aspectos plásticos estão implicados na estrutura narrativa das cenas e que, com o avanço das investigações e a instauração da obra intitulada “Aparição”, utilizando o instrumental teórico do teatro de animação, seria possível apontar características de uma dramaturgia própria.

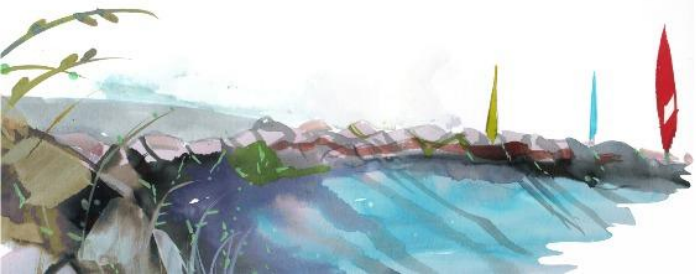
Aparição: aspectos dramáticos

Historicamente, é recorrente que artistas plásticos/visuais se interessem ou se profissionalizem no Teatro de Animação e é comum o envolvimento do autor – ou dos autores – em todo o processo de criação, desde a escrita do texto, passando pela construção dos urdimentos e a encenação. Desse modo, consideramos todos os integrantes do XilinDraw como autores, incorporando os papéis de dramaturgo, encenador e ator-animador.

A dramaturgia consiste no trabalho de escritura e composição teatral. Mesmo no teatro pós-dramático, em que prevalece a rejeição do texto escrito, existe um pensamento que estrutura a dramaturgia por meio de narrativas não lineares ou até mesmo da não-narrativa, que explora os outros elementos que constituem a cena teatral. No teatro de objeto-imagem, assim como no teatro de animação em geral, a experiência que se estabelece entre ator-manipulador e plateia é intermediada pelo objeto e esse fator determina o pensamento dramático.

A inserção de um terceiro elemento na relação ator-plateia implica um processo diferenciado de escritura. Nesse caso, o dramaturgo não está escrevendo para um ator, somente, mas para um ator que dará vida a um objeto (não) animado ou para um boneco ou outro objeto que será animado por um ator. O objeto é um *vir a ser*. É a ponte que liga o ator-manipulador ao público. (CARLOS, 2023, p. 18)

Na mais recente produção do XilinDraw, “Aparição” (2025), o título faz alusão às imagens fantasmagóricas (aparição), assim como remete às contingências de cada



extremos

34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

apresentação ao vivo como oportunidade para experiências criativas (a aparição). Para iniciarmos a análise da estrutura dramática dessa obra, devemos inferir as especificidades da animação com areia, a partir do que Felisberto Costa (2023, p. 53) nomeia como “dramaturgia dos materiais”, aquela que explora as propriedades da matéria enquanto condição intrínseca à estrutura dramática, “mediante a resposta que sugere o próprio material durante o processo de experimentação” (CARLOS, 2023, p. 55).

Experimenta-se a elaboração da dramaturgia pela eleição de um material a ser investigado criativamente. Não se trata de pesquisar um objeto já constituído de determinada matéria. Esta é que se torna o foco da pesquisa, tomada pela sua carga expressiva e pela ação proveniente dela mesma. O autor, confrontado com um material específico, experimenta as possibilidades dramáticas que este pode suscitar, envolvendo-se com a especificidade de suas propriedades físicas, metafóricas ou simbólicas. (CARLOS, 2023, p. 54-55)

Configurando as apresentações ao vivo, imagens e efeitos obtidos pela manipulação de areia precisam se assentar num arranjo maior. Desse modo, Aparição é realizada em espaços abertos, à noite, ou em ambientes fechados que possuam controle de iluminação artificial, como teatros e galerias de arte. O público assiste às projeções numa grande superfície plana – parede ou tela –, imersos numa paisagem sonora produzida por equipamentos de som – ruídos, efeitos e músicas – enquanto acompanha o desenrolar de diversas cenas de animação com areia realizadas em tempo real pelo/as artistas (Imagem 3) e intercaladas por cenas pré-gravadas – geralmente, vídeos de animação em *stop motion* – previamente produzidas pelo grupo.



extremos

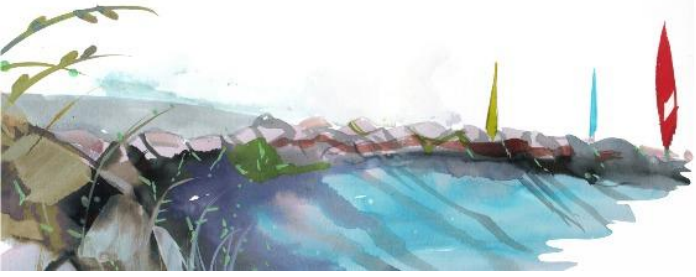
34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS



Imagem 3. Aparição: apresentação do grupo XilinDraw, Galeria RV Cultura e Arte, Salvador-BA, 2025. Fonte: arquivo dos autores.

Consideramos a intercalação de cenas pré-gravadas como *entremés*, termo usado para nomear a separação curta e jocosa entre atos de grandes peças dramáticas, aqui perdendo essa intenção cômica, mas mantendo uma função de separação, um respiro para que o público possa “limpar o paladar” antes da próxima cena ao vivo. Os *entremés* também solucionaram a questão técnica da troca de animadores no palco, possibilitando o tempo necessário para preparação e organização de equipamentos e instrumentos que serão utilizados na cena seguinte. Podemos aproximar essa configuração do conceito de cena aberta.

No teatro de atores, a cena aberta consiste na abertura entre palco e plateia, possibilitando a quebra do realismo e a interação com o público. Muito utilizada no Teatro Épico pelo dramaturgo Bertolt Brecht, teve a função de alienar o público para com a obra, possibilitando o desapego emocional e promovendo maior reflexão sobre os temas ali abordados. Diferentemente do teatro político de Brecht, a cena aberta em *Aparição* assume caráter estético por meio duas fontes de luz visíveis (projeção e mesa de luz), não planejadas como iluminação de palco, e da ausência de uma coxia tradicional, possibilitando ao público assistir e compreender os aspectos técnicos e os urdimentos que constroem a cena, se intrigando e se identificando com a obra.



extremos

34º Encontro Nacional *anpap*® FURG Rio Grande/RS

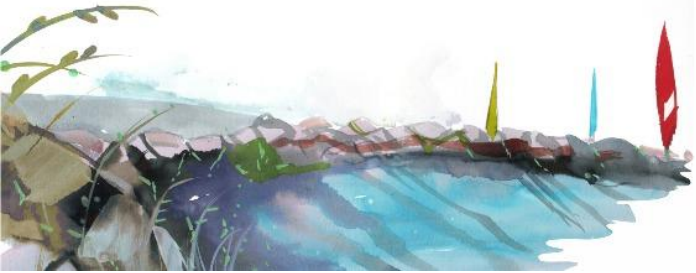
Na obra *Aparição*, a abertura de cena também é processual. Deve-se ao fato de que as apresentações ao vivo se incluem como continuidade do processo de criação do roteiro. A sequência das cenas ao vivo, entrelaçadas por *entremés*, é reorganizada a cada apresentação. Essa estrutura de caráter flexível pode ser caracterizada como devedora do teatro popular tradicional brasileiro, em especial o teatro de mamulengos, remontando aspectos da *commedia dell'arte*, composta por episódios soltos, de estrutura frouxa e fragmentada, permitindo transformações sob a forma de cortes (COSTA, 2026, p. 48), corrente à qual também se filia o *guignol* francês. “Esse procedimento permite tanto a introdução de novos episódios quanto a eliminação de antigos, numa constante atualização.” (COSTA, 2026, p. 50).

Assim, compreendemos que a dramaturgia de *Aparição* se estabelece numa estrutura musical, como um jogo de encaixar que permite a diversidade de gradações rítmicas entre as cenas, sugerindo e conduzindo tensões e relaxamentos na sequência narrativa.

Dramaturgicamente, podemos considerar a estrutura musical nas seguintes acepções: a que é composta pela música propriamente dita e a que organiza a musicalidade da estrutura, compreendendo a melodia e o ritmo como conceitos relacionados com seus elementos constituintes. (COSTA, 2026, p. 43).

No registro dessa estrutura musical, o desenho está implicado enquanto instrumental. Trata-se do “roteiro-partitura”, termo definido pelo grupo, composto por notações gráficas no formato de imagens e indicações textuais, com funções que podemos aproximar ao uso do *storyboard* no cinema, mas com características próprias para a animação com areia realizada ao vivo. De maneira processual, o roteiro-partitura ajuda a definir como a cena será realizada, mas flexível a alterações no momento da apresentação ao vivo.

Cada animador do XilinDraw constroi seu roteiro-partitura de maneira diversa e apropriada à sequência de ações e gestos desenvolvidos na cena, assemelhando-se às rubricas utilizadas nos textos das peças de teatro. Por exemplo, o roteiro-partitura



da cena “Gota d’água”, de Laís Anjos, indica as gradações rítmicas ditadas pela declamação de poema homônimo, escrito pela autora (Imagem 4).



Imagem 4. Gota d’água: roteiro-partitura de Laís Anjos, 2025. Fonte: arquivo dos autores.

Já nos roteiros-partituras de “Granular” e “Vão”, cenas produzida por Zé de Rocha (Imagem 5) e Rebeca Vieira (Imagem 6), respectivamente, o *storyboard* apresenta indicações gráficas para os gestos das mãos dos artistas e para o uso de instrumentos auxiliares na execução dos diversos momentos da cena, como pincéis e placas de acrílico. Podemos perceber similitudes desses roteiros-partituras com as notações gráficas utilizadas em peças de dança.

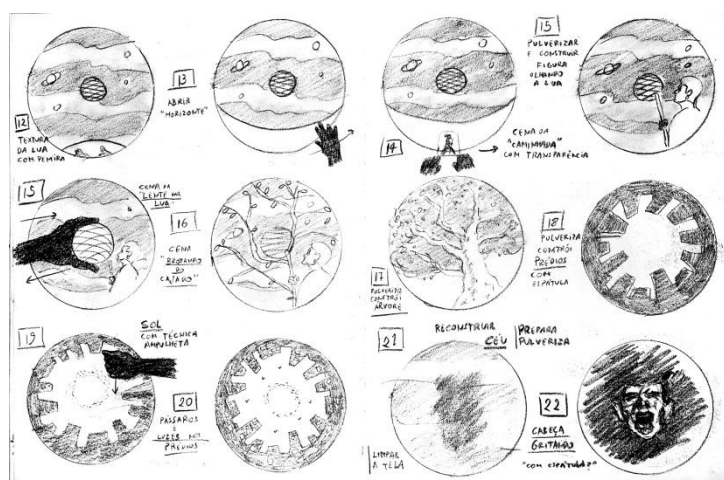


Imagem 5. Granular: roteiro-partitura de Zé de Rocha, 2025. Fonte: arquivo dos autores.

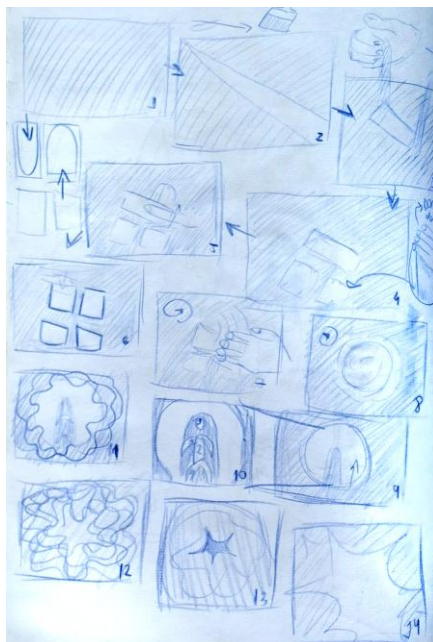


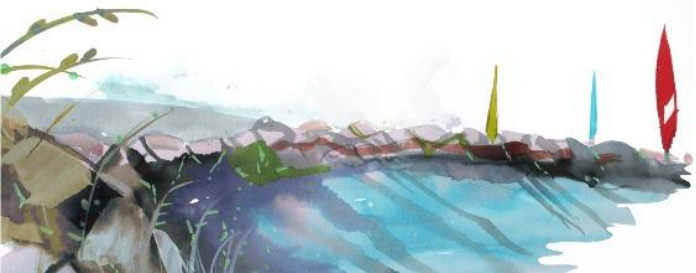
Imagem 4. Vão: roteiro-partitura de Rebeca Vieira, 2025. Fonte: arquivo dos autores.

Conclusão

Diversos aspectos não puderam ser aprofundados nesse artigo, evidentemente, pela riqueza de questões suscitadas a partir da aproximação da *sand animation* com outros meios e categorias artísticas, com especial atenção ao Teatro de Objeto-Imagem.

Contudo, compreendemos que o exercício de investigar os limites e atravessamentos da animação com areia nos processos criativos do XilinDraw apontou possibilidades de intersecção, interpenetração e desdobramentos futuros para as investigações do grupo. O fato de não possuímos formação em Teatro ou Cinema de Animação gera zonas de tensão que podem ser exploradas.

Assim como foi necessário criar novos termos (animação em cena, roteiro-partitura) para designar os procedimentos característicos do grupo XilinDraw, acreditamos que outros termos e conceitos podem ser elaborados para abarcar as experiências de artistas visuais que se aventuram por cruzar as fronteiras de outras áreas.



extremos

34° Encontro Nacional *anpap* FURG Rio Grande/RS

Se, longe do *mainstream* e da indústria do entretenimento, o cinema de animação também ampliou suas possibilidades expressivas – haja vista a produção de artistas como William Kentridge e Thiago Martins de Melo –, talvez tenha chegado o momento de fundar o conceito de Animação de Artista.

Referências

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, objetos**. 2ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de animação: da teoria à prática**. 3ª ed. Cotia – SP: Ateliê Editorial, 2007.

COSTA, Felisberto Sabino da. **A poética do ser e não ser: procedimentos dramaturgicos do teatro de animação**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2023.

KRAUSS, Rosalind E. A escultura no campo ampliado. Tradução: Elizabeth Carbone Bae. **Arte & Ensaios, Revista do Programa de Pós-Graduação da EBA – UFRJ**, Rio de Janeiro, n. 17, p. 129-137, julho de 2008.

PARKS, Corrie Francis. **Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint, and Pixels**. Londres: Routledge, 2016. E-book.

RANGEL, Sonia. **Imagem e Pensamento Criador**. Lauro de Freitas-BA: Solisluna, 2019.

RANGEL, Sonia. **Trajeto Criativo**. Lauro de Freitas-BA: Solisluna, 2015.

ROCHA, José Raimundo Magalhães; PASSOS, Laís Anjos Gaspar Dos. XilinDraw: animação com areia como possibilidade de investigação poética em grupo. In: Formas de Vida - Anais do 32º Encontro Nacional da ANPAP. Anais...Fortaleza(CE) IFCE, 2023. Disponível em: <https://www.event3.com.br/anais/32anpap2023/668672-XILINDRAW--ANIMACAO-COM-AREIA-COMO-POSSIBILIDADE-DE-INVESTIGACAO-POETICA-EM-GRUPO>. Acesso em: 16/06/2025

Notas

¹ José Raimundo Magalhães Rocha, Zé de Rocha (nome artístico) é artista plástico graduado pela Universidade Federal da Bahia e doutorado em Artes Visuais pela mesma instituição, onde atua como professor lotado na Escola de Belas Artes, na cidade de Salvador. E-mail: josemr@ufba.br. ORCID: 0000-0003-3545-5753. Lattes ID: 8336717683408907.

² Rebeca Barbosa Vieira é graduanda da Licenciatura em Desenho e Plástica, graduada no Bacharelado Interdisciplinar em Artes pela Universidade Federal da Bahia e bolsista PIBIC no projeto de pesquisa “Do grão à cena: a animação com areia em processos de criação coletivos para espetáculos ao vivo”. E-mail: rebeca.barbosa.vieira@gmail.com Lattes ID: 3709950729829589.

³ As ações realizadas pelo XilinDraw- Laboratório de Desenho Experimental só são possíveis devido ao vínculo com projetos de iniciação científica e extensionista, por meio de editais promovidos pelas pró-reitorias de



extremos

34° Encontro Nacional *anpap*® FURG Rio Grande/RS

pesquisa e de extensão da UFBA. Especificamente, esse artigo aborda ações realizadas a partir de bolsas estudantis recebidas por meio dos editais PIBI 2023-2024, PIBIC 2024-2025, PIBIARTES 2023-2024, PIBIARTES 2024-2025, além o financiamento conseguido por meio do edital JOVEMPESQ 2024.