



## Animação integral: O cinema performático de Joanna Quinn<sup>1</sup>

*Full animation: Joanna Quinn's performative cinema*

LUÍS VINTÉM

Instituto Politécnico de Portalegre

[lvintem@ipportalegre.pt](mailto:lvintem@ipportalegre.pt)

### Resumo

A animação é uma arte que apenas tardivamente começou a ser teorizada pela academia. Por essa razão, as tentativas de cristalizar uma definição desta prática foram sucedendo-se à mesma velocidade a que surgiam inovações tecnológicas e novos caminhos estéticos. As mais recentes propostas de reflexão sobre a animação procuram olhar para esta prática não como um objecto mas como um processo. Proponho que para além dos aspectos ou elementos característicos habitualmente associados à animação, podemos pensar esta arte como essencialmente performativa e intermedial. Sob essa perspectiva analiso o trabalho da realizadora Joanna Quinn e os diversos modos como os seus filmes exploram os recursos das artes visuais, especialmente o desenho, fundindo-as com códigos narrativos de outras tradições artísticas.

**Palavras-chave:** Animação – Desenho – Performance – Intermedialidade – Narrativa

### Abstract

Animation as an art form only lately began to be theorized in academia. For this reason, attempts to crystallize a definition of this practice have followed one another at the same speed as technological innovations and new aesthetic paths have emerged. The most recent proposals for reflection on animation seek to view it not as an object but as a process. I propose that beyond the features or elements usually associated with animation, we consider this art form as being essentially performative and intermedial. It is from this perspective that I analyze the work of director Joanna Quinn and different ways in which her films explore the performative possibilities of the visual arts, namely drawing, fusing them with narrative codes from other artistic traditions.

**Keywords:** Animation – Drawing – Performance – Intermediality – Narrative

<sup>1</sup> Este artigo foi escrito de acordo com o antigo acordo ortográfico.

## **Minibiografia do autor**

Nasceu em Benguela, Angola, em 1972. É licenciado em Ciências da Comunicação pela Universidade Nova de Lisboa - FCSH e Especialista em Design, Animação e Multimédia pelo Instituto Politécnico de Portalegre, onde é Professor Adjunto, integrado no Departamento de Artes, Design e Animação. Frequenta atualmente o Doutoramento em Artes Performativas e da Imagem em Movimento, da Universidade de Lisboa e IPL Lisboa.

É coordenador do CTeSP Design Multimédia e Audiovisuais e sub-coordenador da licenciatura em Design de Animação; responsável pelo projecto Curtas Metragens de Animação, financiado pelo ICA através do programa de apoio à criação de públicos nas escolas e co-autor e argumentista das curtas-metragens de animação *Iris* (2024) e *Vagabundo* (em fase de produção).

### | A dificuldade de definir animação

Se efectuarmos uma pesquisa sobre livros de animação num motor de busca na internet ou numa qualquer livraria online, os resultados mostram-nos – sobretudo manuais sobre “como fazer” animação. Entre essa bibliografia encontraremos clássicos como *The Animator's Survival Kit*, de Richard Williams (2001), *Cartoon Animation*, de Preston Blair (1994); ou livros mais recentes como *Hands On Animation*, de Kenji Yokoyama (2024). Para além dos manuais práticos encontraremos também um ou outro livro sobre a história da animação como *A New History of Animation*, de Maureen Furniss (2016), e livros que estão a meio caminho entre um livro de história e um manual prático como *The Illusion Of Life*, de Frank Thomas e Ollie Johnston (1981), que descreve as técnicas do desenho animado no contexto específico dos estúdios da Walt Disney no seu período clássico.

Num artigo publicado no *Animation Interdisciplinary Journal* em 2007, Andrew Darley reflecte sobre esta escassez de obras teóricas sobre animação e descreve este campo como estando relativamente sub-estudado, subvalorizado, marginalizado e academicamente negligenciado relativamente aos estudos dedicados ao cinema de imagem real. Para sustentar o seu argumento, Darley cita as excepções que, nos anos anteriores à publicação do seu artigo, teriam contrariado esta tendência: as compilações de ensaios, como *The Illusion of Life* (1991), editada por Alan Cholodenko; *Art in Motion* (1998), editada por Maureen Furniss; *A Reader in Animation Studies* (1998), editado por Jayne Pilling, ou o livro *Understanding Animation* (1998), de Paul Wells. Constatar as datas de publicação das primeiras edições dos livros

mencionados é suficiente para perceber o argumento: os estudos académicos sobre animação são relativamente recentes – os livros citados foram publicados na última década do século XX. Apesar de a produção e publicação de estudos neste campo ter aumentado significativamente, a prevalência dos manuais práticos sobre a teoria continua a ser a regra. Outra evidência do estado quase embrionário dos estudos sobre animação é o facto de podermos encontrar em cada um dos livros mencionados por Darley pelo menos um capítulo dedicado à definição do objecto de estudo: o que é a animação? Se fizermos uma analogia com o cinema de imagem real, constataremos que provavelmente ninguém terá colocado a questão “O que é o cinema?”, de forma genérica, depois do livro de André Bazin publicado pela primeira vez em 1962.

Dos quatro livros mencionados por Denslow, a compilação de ensaios *The Illusion of Life*, editada por Alan Cholodenko, foi o primeiro a ser publicado. No capítulo introdutório, Cholodenko começa por aludir ao estado de negligência a que a animação teria sido votada – sobretudo no âmbito académico – como objeto de reflexão teórica. Até então, no âmbito da teoria do cinema, a animação teria sido considerada como um subproduto do cinema, ou como algo completamente alheio ao cinema, uma simples disciplina das artes gráficas. Recordando que a prática da animação precede a invenção do cinema, Cholodenko propõe, de forma algo provocatória, que talvez devamos inverter a sabedoria convencional e considerar o cinema como um subproduto da animação. Esta inversão teria como repercussão, no campo teórico, uma reavaliação de certos axiomas da teoria do cinema e dos estudos cinematográficos. Sublinhando o carácter pioneiro da colecção de ensaios, Cholodenko afirma que até então teria havido:

[...] pouca ou nenhuma incorporação de história e/ou teoria da animação nos cursos e planos de estudos sobre cinema; poucas referências à animação em artigos, pesquisa ou conferências por parte de investigadores em cinema; pouco encorajamento à criação de filmes de animação em contexto académico. Sobretudo, pouco reconhecimento da existência, história, conquistas e contributos culturais da prática da animação [...] para não dizer da sua propagação nos meios de comunicação, publicação e legitimação.

(Cholodenko 10, tradução minha)

Perante a tarefa pioneira de inaugurar a publicação de estudos académicos no âmbito da animação, o autor avança com duas propostas, ou dois níveis de reflexão, a desenvolver. A primeira é que a abordagem teórica nos estudos sobre animação deve assumir como uma importante área de pesquisa a questão do “intermédio” (*in between*). Cholodenko faz aqui uma analogia entre o conceito de “intermédio” tal como entendido na prática da animação – onde

corresponde a uma pose intermédia entre duas poses “chave” – e o mesmo conceito como lugar de encontro da animação com outras disciplinas – filosofia, teoria do cinema, teoria da arte, psicologia, etc. Sugere igualmente que a animação é ela mesma da ordem da intermediação e que não pode ser pensada sem reflectir a natureza múltipla da mesma, ela própria situada entre animação e cinema, entre imagem construída e imagem real, entre a própria ideia de animação e a ideia de cinema, entre a ideia de animação e o cinema de animação (Cholodenko 13).<sup>2</sup> A segunda proposta é que a definição de animação deve ser encontrada na tensão entre dois dos significados da palavra “animar”: (1) dar vida, (2) provocar movimento. Isto, segundo Cholodenko, significa que

[...] mesmo quando estamos no terreno familiar da animação como “criadora de vida”, onde várias formas de energia, animismo, magia, impulso vital, etc., catalisam ou transformam o inanimado em animado, encontraremos um elo com a animação como “criadora de movimento”, seja através da transformação, da metamorfose, da metáfora, da aceleração, etc.

(Cholodenko 16, tradução minha)

Cholodenko parece sugerir que para tentar definir animação não podemos apenas olhar para os produtos da animação, sejam eles filmes, instalações de arte ou gifs animados na internet, temos de procurar no espaço entre a animação e os objectos que a rodeiam e temos de olhar ainda para os modos em que a animação se revela durante o processo de criação: transformação, metamorfose, aceleração, etc.<sup>3</sup>

Paul Wells dedica à questão “O que é animação?” o primeiro capítulo de *Understanding Animation* (1998), imediatamente após uma introdução em que reflecte sobre as causas da aparente marginalidade e subvalorização a que está votada a arte do cinema de animação. Wells começa por propor uma definição prática: um filme de animação seria “feito à mão, fotograma a fotograma, criando uma ilusão de movimento que não foi diretamente gravada no sentido fotográfico convencional” (Wells 10). Todavia, imediatamente depois de avançar esta proposta de definição, Wells conclui que ela é útil para descrever a animação que é feita com as técnicas

---

<sup>2</sup> As opções editoriais da coleção de ensaios *The Illusion of Life* já vão neste sentido, mas esta proposta de Cholodenko seria concretizada de forma mais consistente com o surgimento, em 2006, da revista *Animation, An Interdisciplinary Journal*.

<sup>3</sup> A transformação consiste em qualquer alteração da forma, tamanho ou posição de um objecto ou desenho. A metamorfose é uma forma de transformação específica em que existe uma mudança completa de uma forma para outra. A aceleração (e desaceleração), são as formas mais comuns de transmitir realismo e organicidade através da animação, e exigem um domínio rigoroso do espaçamento e temporização dos elementos animados.

tradicionais do desenho animado ou do *stop motion*, mas insuficiente para descrever animações realizadas com imagens geradas por computador ou outras formas de manipulação pictórica. Se quisermos uma definição mais precisa, ainda segundo Wells, devemos considerar a que foi proposta pelo realizador canadiano Norman McLaren, de que “a animação não é uma arte de desenhos em movimento, é antes uma arte de movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada fotograma é mais importante do que aquilo que acontece em cada fotograma” (Solomon 11, tradução minha).

Há uma diferença fundamental entre esta definição proposta por McLaren e a do próprio Charles Solomon. Para Solomon, existem dois factores que unem a multiplicidade dos *media* e suas variações, e que servem de base para a sua proposta de definição: (1) que as imagens sejam captadas fotograma a fotograma e (2) que a ilusão de movimento seja criada e não apenas registada (Solomon 1987, 10). Maureen Furniss chama a atenção para esta diferença entre ambas definições – McLaren tenta explicar o que é a essência da animação, Solomon procura definir o que é a prática da animação – e propõe um terceiro caminho: definir animação em contraste com o cinema de imagem real

O uso de objectos inanimados e certas técnicas de filmagem fotograma a fotograma sugerem “animação”, enquanto que o aparecimento de objetos ‘vivos’ e filmagem contínua sugere “imagem real”. No entanto, há uma vasta área em que as duas tendências se sobrepõem, sobretudo quando escrevemos sobre estética. Em vez de conceber os dois modos de produção como existindo enquanto esferas separadas, é mais rigoroso para quem analisa pensar neles como estando num contínuo que representa todos os possíveis tipos de imagens sob a categoria de ‘produção de filmes’ (Furniss 2014, 5, tradução minha)

Ao longo deste contínuo proposto por Furniss estariam, de um lado, filmes mais próximos da mimesis (os filmes de imagem real) e, do outro, filmes mais próximos da abstração (os filmes de animação). O problema – que talvez não o seja – com esta definição proposta por Maureen Furniss, é que desiste de encontrar uma definição clara e objectiva para o cinema de animação.

O primeiro capítulo do livro *A Reader in Animation Studies*, editado por Jayne Pilling, bem como o ensaio “What is animation and who needs to know?” (Denslow 2011) também são dedicados a esta questão. Denslow começa por reflectir sobre um conceito de animação que

ele considera limitado: o do dicionário *Merriam-Webster*,<sup>4</sup> que define animação como um filme, cena ou sequência em que o movimento é simulado a partir de uma série de fotogramas de posições sucessivas e adicionais de objectos inanimados. Segundo Denslow, a simples experiência de assistir a um festival de animação é suficiente para perceber as limitações desta definição. Denslow vai mais longe e chega mesmo a afirmar que as definições de animação dependem da perspectiva que temos do fenómeno: a perspectiva técnica, sustentada por Solomon ou pelos autores da entrada do dicionário *Webster*; a perspectiva do desenvolvimento histórico das condições materiais em que os filmes são realizados – se os processos são artesanais ou industriais, ou qual o peso (e a autonomia) da tecnologia nesse processo; a perspectiva das exigências de produção ou de marketing; ou a perspectiva das preferências estéticas e o modo como estas são afectadas pela possibilidade de replicar e manipular material previamente existente ou criado digitalmente. Assistimos ao aumento da representação realista nas imagens animadas e, simultaneamente, a uma cada vez maior maleabilidade destas imagens: “A possibilidade de editar, combinar e reproduzir animação ou imagem real de forma indetectável não só apaga as distinções entre essas realidades como altera o valor que lhes atribuímos” (Denslow 3, tradução minha).

Encontramos uma perspectiva semelhante em Dan Torre, que não consta da lista inicial de Andrew Darley. A premissa inicial de *Animation – Process, Cognition and Actuality* (2017) é precisamente a de que a animação se tornou ainda mais numa “criatura esquiva”, impossível de classificar e definir, em vista de todas as formas que pode tomar, e da unificação estética com o cinema de imagem real promovida pelos avanços tecnológicos mais recentes. Esta realidade “encoraja uma análise da animação não apenas em termos do produto final mas também detalhadamente em termos de processo e teorização desse processo” (Torre 1). Na mesma linha Paul Wells e Johnny Hardstaff (2008) propõem definir animação como “um meio de esboçar as potencialidades da cultura da imagem em movimento em qualquer estilo, contexto ou técnica, numa panóplia de disciplinas” (Wells e Hardstaff 7, tradução minha). Podemos sintetizar a questão afirmando que a diversidade formal exige uma diversidade de abordagens de análise.

Dan Torre tenta levar a reflexão sobre a animação para além das definições estritamente técnicas ou estéticas e procura descrever novos parâmetros que permitam circunscrever as

---

<sup>4</sup> O artigo de Denslow não inclui bibliografia nem notas, pelo que se torna impossível saber a que edição do dicionário é feita referência. Contudo, a entrada contida no dicionário online coincide com a citação feita pelo autor: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>.

formas e os processos da animação. Para Torre, o que distingue a animação é o acto de animar, que engloba três fases distintas: a fase de construção, na qual são criadas formas e a estas é associado um movimento; a fase do “estado animativo” (*Animative-State*), na qual as formas e o movimento a elas associado estão em repouso; e por fim a fase de apresentação, na qual o movimento é tornado perceptível através de um dispositivo mediador que reunifica a forma com o movimento. Torre sublinha que o que torna a animação diferenciada do cinema de imagem real é que na primeira existe obrigatoriamente uma separação entre a imagem e o movimento. Numa abordagem teórica alicerçada sobre os pilares da filosofia processual de Alfred North Whitehead e John Dewey e do pós-estruturalismo deleuziano, Torre desloca o foco de interesse do objeto terminado para o processo, ou procedimento através do qual o objeto é construído, o que o leva a distinguir aspectos essenciais nessa construção: o movimento, a metamorfose, a relação entre fotogramas e formas, as camadas (*layers*), o som, o tempo, a abstracção, e a documentação do processo. Se no sentido de compreendermos o que é animação devemos entender os seus aspectos essenciais, podemos certamente acrescentar aos aspectos que Torre enumera, um outro que não é mencionado por ele: o da intermedialidade presente em toda e qualquer forma ou processo de animação, já pressuposto por Cholodenko.

### | Animação e intermedialidade

Como anteriormente mencionado, Alan Cholodenko considera que a própria animação não pode ser pensada senão como algo cuja natureza é intermedial. Porém, Cholodenko não explora essa ideia para além da relação entre a animação e o cinema de imagem real, utilizando o conceito de intermedialidade no que Irina O. Rajewsky designa como um sentido lato: “um termo genérico para todos os fenómenos que ocorrem entre *media* [e que] designa configurações relacionadas com o cruzamento de fronteiras entre os diferentes *media*” (46, tradução minha). Mas se quisermos entender a animação como arte essencialmente intermedial, teremos de distinguir vários níveis e categorias de intermedialidade. Usemos as que são descritas por Claus Clüver, no ensaio “Intermediality and Interarts Studies” (2007), onde o autor reconhece que é difícil encontrar uma definição do termo que abarque todas as categorias reconhecidas como relações intermediais: 1. Quaisquer relações entre diferentes *media*; 2. Transformações de um *medium* para outro; 3. A combinação entre diferentes *media* (32, tradução minha). Para tornar a distinção entre categorias de intermedialidade mais sistemática, Clüver distingue as relações transmediais (como a écfrase ou a transposição), dos discursos

multimédia, caracterizados pela justaposição; distingue ainda discursos *mix-media*, quando se trata de uma combinação entre diferentes *media*, e por último os discursos intermediais, quando ocorre uma fusão ou união entre diferentes *media* (2007, 26).

Historicamente, a animação começa por se plasmar numa série de brinquedos ópticos como o zootrópio, o fenaquistoscópio ou o praxinoscópio, recorrendo inevitavelmente a uma integração entre as artes visuais – desenho, pintura, ilustração – e diversos dispositivos técnicos e tecnológicos que exploravam o fenómeno da persistência retiniana. A capacidade de registar imagens através do suporte fotográfico permitiu integrar no vocabulário da animação outras técnicas artísticas como a escultura, o uso de marionetas e o *stop-motion*. Nos últimos cinquenta anos vimos como muitas destas técnicas foram adaptadas à realidade das imagens geradas por computador que permitem criar esculturas modeladas virtualmente em 3D, desenhar e pintar digitalmente, ou usar registos fotográficos digitais como texturas para elementos criados em 3D.<sup>5</sup> Essa ligação umbilical entre os aspectos tecnológicos da animação e a expressão visual, manteve-se ao longo do tempo e a estética da animação foi influenciada, e outras vezes influenciadora, de sucessivos movimentos artísticos ao longo do século XX, até ao presente. Podemos encontrar na animação a influência do impressionismo, do surrealismo, do cubismo, da Pop Art e dos movimentos artísticos pós-modernos no cinema de animação desde as produções Walt Disney, dos estúdios da UPA ou, mais recentemente, da Pixar, até à animação experimental de autores como Len Lye, Norman McLaren, os irmãos Quay ou Jan Švankmajer.

Apesar de o celulóide ter surgido antes da invenção do cinema, o advento deste último fez com que se tornasse o principal suporte e veículo da animação, quer pela partilha dos mesmos canais de distribuição, quer pela presença da animação usada como técnica de efeitos especiais em filmes de imagem real (Furniss 2016, 28). Mais do que um simples suporte tecnológico, o cinema como forma de expressão influenciou decisivamente a animação, sobretudo a de cariz mais narrativo, recorrendo os realizadores de animação com frequência aos mesmos códigos de *mise en scène*, montagem, escala de planos ou utilização das relações entre som e imagem. Esta característica da animação, que Suzanne Buchan descreve com o adjetivo “penetrante” (*pervasive*), permite-lhe continuar a fundir-se com novos suportes e linguagens. Encontramos exemplo dessa penetração em disciplinas como o grafismo animado, que combina animação com design gráfico, infografia e tipografia; no uso da animação como

---

<sup>5</sup> A integração entre as artes visuais (e as artes plásticas em geral) e a animação está profusamente documentada nas Histórias da Animação de autores como Charles Solomon (*Enchanted Drawings: The History of Animation*, 1989), Giannalberto Bendazzi (*Animation: a World History* e *100 Years of Cinema Animation*, 2017), ou Maureen Furniss (*A New History of Animation*, 2017).

recurso cenográfico em espectáculos, performances, ou instalações interactivas; nos videojogos e na realidade aumentada com fins lúdicos, científicos ou educativos. Este carácter “viral” da animação, e profundamente intermedial, é explorado na colecção de ensaios *Pervasive Animation*, editada por Buchan (2013).

Os códigos do teatro também estão presentes na animação, sobretudo quando falamos desse afluente tão caudaloso que é a animação de personagens. Entre os profissionais da indústria da animação, ser um bom animador significa ser um bom animador de personagens, isto é, de conseguir incorporar elementos relacionados habitualmente com o trabalho de actor: a expressão facial, a mímica, a linguagem corporal, a presença e a qualidade de movimento. O que conhecemos como a técnica clássica dos animadores da Walt Disney é precisamente o domínio destes aspectos performativos através do desenho ou, em rigor, de uma sucessão de desenhos. Por essa razão, alguns dos doze princípios da animação desenvolvidos pelos animadores dos estúdios Disney na década de 1930 do século passado, e codificados no livro *The Illusion of Life* (publicado pela primeira vez em 1981) por dois desses animadores, Frank Thomas e Ollie Johnston, estão pensados precisamente para conseguir este efeito teatral: a encenação (*staging*), o desenho volumétrico (*solid drawing*), a temporização (*timing*) e o design atraente (*appeal*). Os estúdios Disney popularizaram a contratação de actores de carne e osso para servirem de referência a personagens animados. Thomas e Johnston explicam, entre outros aspectos, como o actor de comédia burlesca Eddie Collins foi contratado para servir de referência ao personagem Dopey (conhecido em Portugal como “Mudo”), um dos anões do filme *Snow White and The Seven Dwarfs* (*Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937) (Thomas e Johnston 320). O carácter performativo do animador já estava, no entanto, presente em muitos dos primeiros filmes de animação, que transpunham para a tela um tipo de entretenimento muito popular na viragem do século XIX para o século XX: os números de *vaudeville* conhecidos como *lightning sketch*, em que desenhadores virtuosos faziam esboços rapidamente diante de uma plateia (Roe 70). Na animação realizada através de *stop motion* a técnica da animação funde-se com a tradição centenária do teatro de marionetas e com a prática ancestral de animação de estátuas, cuja genealogia é investigada por Victoria Nelson em *The Secret Life of Puppets* (2001).

A fusão da animação com o cinema e o teatro é feita quase sempre com o intuito de potenciar a função narrativa. A influência da literatura e das suas diversas estratégias narrativas é outro dos sintomas importantes de intermedialidade na animação. Podemos de novo pensar no exemplo da Disney e da sua longa filmografia construída sobre a prática da adaptação de

obras literárias: dos contos compilados pelos irmãos Grimm a Carlo Collodi, passando por Hans Christian Andersen, Lewis Carroll ou Rudyard Kipling. O mesmo processo foi utilizado na tradição das escolas de animação do Leste da Europa, onde o realizador checo Jiří Trnka, em 1947, adaptou “O Rouxinol e o Imperador” (*Císařuv slavík*) de Hans Christian Andersen, e Marcell Jankovics se inspirou no folclore e na mitologia para realizar filmes como *O filho da égua branca* (*Fehérlófia*, 1981) e *Song* (*Ének a csodaszarvasról*, 2002), ou no romance de Imre Madách de *The Tragedy of Man* (*Az ember tragédiája*, 2011). A animação serve-se de dispositivos narrativos da literatura e funde-os com os seus próprios dispositivos narrativos: a metamorfose, a condensação (elipse), a sinédoque, o simbolismo e a metáfora, as relações de associação. Funde também os dispositivos narrativos da literatura com os dispositivos técnicos do cinema, como as possibilidades dos múltiplos usos do som em combinação com as imagens, a fabricação (os diferentes usos da materialidade que criam efeitos, como a re-animação de que fala Jan Švankmajer); e com outros aspectos como a anteriormente mencionada performance ou representação de cariz teatral, a dança e a coreografia.<sup>6</sup>

### | Joanna Quinn e a *performance* rítmica em animação

Joanna Quinn é o que Richard Williams designaria como uma “animadora clássica”. Todo o primeiro capítulo de *The Animator’s Survival Kit* (Williams 2021) é dedicado à importância da prática do desenho em animação, mesmo para os animadores que utilizam outras técnicas como o *stop motion* ou a animação 3D. Desenhar é importante porque é necessário saber colocar ideias no papel e o desenho é a forma mais simples e directa de o fazer. No entanto, para o animador clássico, o desenho deve ser instintivo, uma segunda natureza, para que ele possa concentrar-se nas acções desenvolvidas pelos personagens e no *timing* das mesmas de modo a que a *performance* tenha vida.

A importância dada ao domínio do desenho é transversal a todos os autores de manuais clássicos de animação. Nalguns casos, livros inteiros são dedicados à especificidade técnica do desenho para animação: *Cartoon Animation* (2020), de Preston Blair, é quase integralmente dedicado a temas como a proporção, as linhas de força do desenho, o ritmo ou a simplificação; *Drawn to Life* (2024), de Walt Stanchfield, estruturado por secções dedicadas ao gesto, ao treino do olhar, ou à análise e desenho de movimento. A importância do desenho para a

---

<sup>6</sup> Para uma abordagem mais detalhada, consultar o terceiro capítulo do livro *Understanding Animation*, de Paul Wells (1998).

animação clássica fez com que os animadores da Disney considerassem a solidez do desenho como um dos doze princípios da animação. No original inglês, “*solid drawing*” sugere um duplo sentido: desenho de sólidos, ou seja, a construção de figuras volumétricas, desenhos tridimensionais num espaço bidimensional, com sugestão de peso, profundidade e equilíbrio; e solidez como competência para representar de forma realista, com rapidez, e de memória, qualquer objecto, animal ou pessoa.

A própria Joanna Quinn publicou, em co-autoria com o seu colaborador Les Mills e com Paul Wells, um livro dedicado ao tema: *Desenho para animação* (2009). Na introdução da obra os autores chamam a atenção para o facto de a metodologia avançada de desenho, em conjunto com a *performance*, ser considerada a melhor forma de o desenho operar dentro da animação. Essa vertente, a que chamamos animação clássica, foi a que Walt Disney privilegiou. No intuito de obter êxito comercial, descartou a liberdade representacional pura e em troca introduziu nos seus filmes os códigos narrativos do cinema de imagem real. Para conseguir maior verosimilhança, Walt Disney insistiu em treinar os seus animadores no desenho de observação e tomou como referência o trabalho dos grandes ilustradores europeus: Granville, Gustave Doré, Daumier, Griset, Potter (Wells, Quinn e Mills 8-9). Contudo, a importância do desenho reside em conseguir através dele pensar todo o processo de criação (e não somente a execução), explorando a prática do desenho em todas as suas formas e funções: observação, percepção, memória, interpretação, representação, imitação e experimentação. É neste sentido que Joanna Quinn é uma animadora clássica.

A diferença entre o seu trabalho e o da Disney é que Quinn desenvolve uma arte absolutamente pessoal, em que a exploração dos limites plásticos do desenho animado se mistura com temas importantes para a realizadora, como a recusa da normatividade de género e a formatação dos corpos e das visões bidimensionais sobre o feminino, todos eles especialmente presentes nos seus três primeiros filmes: *Girls Night Out* (1987), *Body Beautiful* (1991) ou *Elles* (1992), ou a violência machista e as relações sexuais não consentidas em *The Wife of Bath* (1998), adaptação de um dos Contos de Canterbury, de Geoffrey Chaucer, incluído na série de animação em três episódios *The Canterbury Tales* (1998-2000). O equilíbrio entre o virtuosismo da representação e a plasticidade, por vezes levada ao limite do figurativo é algo trabalhado por Quinn ao longo de toda a sua filmografia, de forma cada vez mais refinada. Em *Elles*, a sua curta-metragem de menor duração, Joanna Quinn cria uma ficção sobre as modelos que Toulouse-Lautrec pintou na série de quadros com o mesmo nome, entre os quais se encontram *Dans Le Lit - Le baiser* (1892) e *Femme allongée sur le dos - Lassitude, étude pour*

'Elles' (1896), ambos representados na curta-metragem de Quinn – a qual retrata a intimidade das mulheres nos bordéis frequentados pelo pintor. A originalidade da abordagem de Quinn está no facto de inverter o olhar e transformar as mulheres em protagonistas e não apenas no objecto passivo do olhar masculino. Os dois últimos filmes de Quinn, *Dreams and Desires: Family Ties* (2006) *Affairs of the Art* (2021) são os mais complexos do ponto de vista do movimento, da quantidade de personagens e da diversidade de soluções narrativas utilizadas.

No ensaio “O que é a performance?” (2007), Marvin Carlson explora e questiona diferentes entendimentos do termo. O primeiro, talvez o mais comum, identifica a *performance* como uma série de competências ou capacidades que se concretizam numa acção: é a *performance* da atleta de alta competição ou da instrumentista virtuosa. Não tem de ser, necessariamente, uma atividade humana, uma vez que o mesmo termo é utilizado para descrever a actividade de galgos numa corrida ou de animais num espectáculo circense. A *performance* não tem sequer de ser realizada por um ser vivo: os anúncios publicitários estão repletos de elogios à *performance* de automóveis e aspiradores. O segundo entendimento comum do que significa realizar uma *performance* coloca a ênfase no acto de distanciamento consciente entre quem realiza a acção e a acção realizada. A representação teatral, a incorporação xamânica, os estados de transe, acontecem neste distanciamento entre o “eu” e o comportamento. O mesmo gesto pode ser considerado uma *performance* se for realizado no palco e uma simples acção quotidiana se a actriz o realizar fora do contexto da representação. Um terceiro entendimento comum de *performance* é aquele que coloca a ênfase no observador que avalia a natureza do comportamento profissional, académico ou social de outrem de acordo com uma determinada escala de valores (Carlson 71-72). Para encontrar denominadores comuns entre conceitos tão diferentes de performance, Carlson recorre à definição do etnolinguista Richard Bauman, para quem qualquer *performance* envolve a consciência da duplicação. A acção executada tem como referência mental uma outra acção potencial, ou um modelo ideal dessa acção (acenar a alguém que conhecemos, encolher os ombros comunicando impotência ou incompreensão). A comparação entre a *performance* e o gesto modelo é feita pelo observador (que até pode ser o próprio *performer*), mas o importante é a dupla consciência do gesto (Carlson 74).

O trabalho de Joanna Quinn como animadora é performativo nas três formas de entendimento da palavra que descreve Marvin Carlson. A sua capacidade de expressão e representação através do desenho revela o que qualquer observador definiria como virtuosismo. As características do cinema de animação de Joanna Quinn – um cinema

narrativo, com inspiração burlesca mas muito vinculado à realidade social britânica e protagonizado por personagens representados de forma realista, ainda que muitas vezes a roçar o caricatural – tornam este trabalho performativo também na segunda forma de entendimento comum da palavra: a do distanciamento consciente entre o gesto observado, ideal, modelar, e o gesto representado. O animador clássico, que anima personagens humanas ou antropomorfizadas, sabe que a qualidade da representação do movimento depende do conhecimento incorporado daquilo que observa na natureza. Por essa razão, o espelho é um adereço obrigatório no estúdio de qualquer animador. Compreender o gesto – compreendê-lo de forma a poder representar esse gesto numa série de desenhos com um tempo e um espaçamento correctos – implica incorporar o gesto. No ensaio “The Common Gesture, Drawing in Relation”, Sara Schneckloth descreve de forma eloquente esta experiência:

[...] no seu melhor, um gesto é um entendimento, uma janela de empatia na qual o corpo que desenha partilha a experiência da forma que pousa. É uma acção incorporada, e uma acção de incorporação em que a artista apreende intuitivamente a massa, a tensão, a gravidade e disposição do modelo, e dá expressão material a essa intuição, independentemente de o modelo ser de pedra ou nuvem, tecido ou carne. Desenhar o gesto é desenhar mais do que a aparência exterior, é antes traduzir para a página o que o sujeito faz, como actua em si mesmo e como actua sobre nós.

(Schneckloth 123, tradução minha).

Em animação, à apreensão da massa, tensão, gravidade e disposição do modelo, o animador acrescenta uma nova dimensão: a apreensão e incorporação do próprio movimento. Numa *master-class* no Festival de Animação Animest, em Bucareste no ano 2021, Joanna Quinn explicou em discurso directo o processo de criação da animação de uma sequência do filme *Elles*: todos os seus filmes começam com desenhos de observação em cadernos. Esses desenhos são já estudos de movimento. Cada um deles representa uma pose no momento em que um movimento muda de direcção. Estes são os “desenhos-chave” que mais tarde podem acabar por ser incluídos como *keyframes* na sequência de animação.<sup>7</sup> A observação do movimento implica que um modelo, ou a própria Joanna Quinn, repete o movimento até compreender a sua essência,

---

<sup>7</sup> Em *Elles*, alguns destes “desenhos-chave” eram esboços em que a forma não está limitada por uma linha “limpa” mas pela natural sobreposição de traços que caracterizam a procura de apreensão das formas. Quinn optou por assumir esse traço como marca estilística do filme, abandonando pela primeira vez a cor e a linha de contorno definida usada nos primeiros filmes. A cor regressou nos filmes posteriores mas a sobreposição de linhas que caracteriza o esboço manteve-se como elemento definidor da estética dos filmes da realizadora.

até que se consiga ver o ritmo na acção [...] esses são os momentos-chave do ritmo. Uma coisa que aprendi ao longo dos anos foi a procurar o ritmo na animação, de outra forma fica simplesmente eeeh... [sic] mas se pontuarmos a animação, damos aos espectadores a possibilidade de antecipar o que se aproxima e desfrutar do que acabou de acontecer.

(Quinn 2021, 20:00-23:20, tradução minha).

Talvez esta percepção apurada do ritmo como chave para a compreensão de movimentos complexos e realistas seja o elemento que define o tipo de animação designado pela expressão “animação integral” (*full animation*), uma forma de descrever os trabalhos de animação em que o movimento é representado de forma mais complexa, sem recorrer aos atalhos dos ciclos de movimento e outras estratégias típicas da “animação limitada” (*limited animation*), usada nas produções mais comerciais com o objectivo de economizar recursos.

A técnica de simplificação que está mais directamente relacionada com o trabalho específico do animador é a utilização dos ciclos de movimento. Dan Torre define o ciclo de animação como

[...] uma configuração, uma estrutura formal de imagens sequenciais que são repetidas, pelo menos uma vez, numa ordem consistente. Um ciclo pode consistir na repetição de uma cena inteira, ou simplesmente na repetição de um único elemento, como os passos de um personagem que atravessa o ecrã.

(Torre78, tradução minha).

Os ciclos de animação podem ser usados com outras motivações que não apenas a economia, estas motivações podem ser narrativas ou estéticas, podem até ser a opção mais óbvia para a representação de certos elementos na imagem: uma das quatro tipologias que o ciclo de animação pode adquirir, a do ciclo estacionário – que consiste na repetição do mesmo desenho – é usada para representar formas imóveis.<sup>8</sup> Seja qual for a motivação para a sua inclusão numa sequência animada, o ciclo reduz o número de desenhos que representam um movimento e, quase sempre, reduzem a complexidade do movimento.

Os ciclos de movimento são apenas uma entre várias técnicas de simplificação de processos utilizadas sobretudo, na animação comercial. Outras formas de simplificação comuns podem passar por “esconder” detalhes do movimento dos personagens através das

---

<sup>8</sup> As outras três tipologias de ciclos de animação são o *loop*, em que o primeiro e o último fotograma da sequência são idênticos; a oscilação ou movimento pendular; e o ciclo aleatório – a ordem na qual os fotogramas se sucedem é indiferente – usado para animar elementos estáticos dando-lhes a aparência de vitalidade (Torre 81).

escolhas de enquadramento, pela simplificação e estilização das linhas, pelo grau de detalhe da pintura ou pela não utilização de *degradées* e sombreados. Estas estratégias de simplificação existem também na animação 3D, de que um bom exemplo é o filme *À Deriva (Straume, 2024)*<sup>9</sup>, de Gints Zilbalodis. Nesta obra o realizador optou por privilegiar a expressão do movimento dos personagens em detrimento de uma representação mais detalhada e hiper-realista da textura. A opção foi simultaneamente uma forma de ultrapassar constrangimentos de produção e uma aposta estética.<sup>10</sup>

Na supramencionada *master-class* em Bucareste Joanna Quinn descreve o processo de criação de outro plano do filme *Elles* em que uma das personagens desata o nó dos sapatos. É uma acção aparentemente simples, mas só quando esse gesto é encenado pelo animador é que a verdadeira complexidade se revela: no movimento dos pulsos, na flexão dos dedos, na forma como os cotovelos se afastam e aproximam, na tensão e distensão dos cordões dos sapatos, etc. Além da complexidade natural do movimento, o gesto deve ser amplificado, representado ao estilo dos actores do cinema mudo, diz Joanna Quinn. O movimento representado de forma subtil perde realismo na animação. Para que o espectador tenha uma sensação de realismo, o movimento deve caracterizado com exagero expressivo.

Os filmes de Joanna Quinn, embora tenham desde o início uma vincada marca autoral, tornam-se progressivamente mais sofisticados neste aspecto da representação do movimento. As primeiras curtas-metragens como *Girls Night Out* (1987) ou *Body Beautiful* (1990) já impressionam pela qualidade do desenho e já são protagonizados pelas mesmas personagens histrionicas que habitam os filmes posteriores – em particular Beryl, uma mulher da classe trabalhadora galesa e alter-ego da realizadora – mas há ainda nesses primeiros filmes o recurso a vários dispositivos que, embora funcionem como códigos narrativos, visam sobretudo a economia de esforço na produção. Esses dispositivos podem ser *inserts*, como a imagem do telefone da casa de Beryl, ou a linha de montagem da fábrica de bolos, que é a primeira imagem de *Girls Night Out*. O plano dura dezasseis segundos, mas consiste na repetição cíclica de uma acção animada que não terá muito mais do que um segundo (doze desenhos). O mesmo acontece no plano em que Beryl lava a loiça no início do mesmo filme, ou quando fala ao telefone com as amigas, ou quando o *stripper* faz a sua dança no bar e vemos que cada pose diferente consiste apenas num gesto que se repete. Os planos que não estão

---

<sup>9</sup> O filme foi popularizado com o título em inglês: *Flow*.

<sup>10</sup> Entrevista online com Gints Zilbalodis: <https://www.youtube.com/watch?v=YkncKAGzFH8>

construídos sobre ciclos de animação constituem neste caso a excepção, surgindo sobretudo no final da curta-metragem, com uma duração limitada a três ou quatro segundos cada.

*Elles* – realizado em 1992 por encomenda para uma exposição sobre o pintor Toulouse-Lautrec no Museu D’Orsay, em Paris – é um ponto de viragem na arte de Joanna Quinn. O desenho, esboçado, mantém e desenvolve a ideia de sobreposição das linhas assumindo-a como opção estética determinante, sendo o uso de ciclos de animação menos frequente. A entrada das protagonistas, duas robustas dançarinas de can can, na habitação onde decorre a acção não recorre a um ciclo de andamento mas consiste na representação complexa do movimento cambaleante de duas pessoas embriagadas. Cada um dos desenhos que compõem a sequência é um novo desenho. O primeiro ciclo de animação surge aos 36 segundos de filme e dura apenas três segundos. A curta-metragem, nos seus três minutos de duração, é uma sucessão de planos que dependem da decomposição de movimentos complexos: despir um corpete, abrir uma bolsa de pão, saltar e rebolar sobre uma cama, desapertar os cordões das botas. Os planos que usam ciclos de animação aparecem sobretudo na segunda metade do filme, e embora tenham servido o propósito de conseguir alguma economia de esforço em termos da produção do filme, parecem estar também motivados pela relação com a música (o apropriado can can) e pelo acelerar do ritmo da montagem através do uso de planos cada vez mais curtos. O processo de criação de *Elles* parece revelar uma interdependência entre o desenvolvimento do estilo gráfico de Quinn e a maior complexidade na representação do movimento. A realizadora menciona, na *master class* já referida (Quinn 2021), que a estética do filme resulta da combinação das limitações de produção – pouco tempo para desenvolver o projecto – com a inspiração nos próprios cadernos de esboços de Toulouse-Lautrec. Quinn opta pela exuberância do desenho de personagens e pela expressividade na representação do movimento, e exclui a pintura – presente nos filmes anteriores – e a representação dos cenários.

Se regressarmos à ideia de Maureen Furniss de que o cinema é um espectro que se estende desde a imagem em movimento que tende para a mimese (a “imagem real”) até à imagem em movimento que tende para a estética (*aesthesia*), (a animação) e que a própria animação existe nesse espectro entre mimese e abstracção—podemos concluir que o trabalho de Joanna Quinn a partir de *Elles* é difícil de situar. Em *Elles*, e nos trabalhos posteriores, os desenhos perdem a unicidade da linha para que as formas ganhem consistência e força, as linhas são deformadas e menos marcadas, sobretudo nos desenhos intermédios, para que o movimento seja mais fluido; a amplitude dos movimentos é exagerada para que as acções pareçam mais realistas.

No seu filme seguinte, *Britannia* (1993), Joanna Quinn reduz ainda mais o uso de ciclos de animação. Estes são agora quase inexistentes e surgem por absoluta necessidade, sendo usados, por exemplo, nos poucos planos em que o personagem, um cão de raça buldogue com ar feroz, não se movimenta e Quinn recorre à sucessão cíclica de dois desenhos muito semelhantes para que a imagem mantenha alguma vibração e não fique absolutamente estática. Em *Britannia* – 500 anos de História resumidos em cinco minutos de filme e uma denúncia satírica da aventura imperialista britânica, do colonialismo, da escravatura e da espoliação dos recursos naturais dos povos dominados – Joanna Quinn utiliza como personagem um *bulldog*, que é desde o século XIX um símbolo da coragem e determinação britânicas, e explora através de metamorfoses, mudanças súbitas de escala e perspectiva, bem como de metáforas visuais provocadoras, os limites da plasticidade visual e da caracterização psicológica da personagem. O *bulldog* transforma-se em juiz, em militar, em senhora burguesa, no estereotípico capitalista de charuto e cartola, na rainha Victória, e assim por diante. A sua caracterização revela crueldade, estupidez, temeridade, obediência, ignorância e cobardia. O ritmo de *Britannia* não depende da repetição sincopada de ciclos de animação e tão pouco depende da relação das imagens com a música, é estruturado na recriação constante do personagem recorrendo à *performance* complexa de novos e inesperados gestos.

### | Conclusões

As primeiras publicações de estudos académicos sobre “Animação” surgiram na última década do século XX. Autores como Maureen Furniss, Paul Wells, Jane Pilling ou Alan Cholodenko inauguraram dentro da academia um campo de reflexão sobre esta grande variedade de práticas. Os últimos trinta anos trouxeram um necessário e urgente contributo teórico a uma área do conhecimento em que a grande maioria das obras publicadas eram manuais práticos. Nesses escritos inaugurais, e nas décadas que se seguiram, a questão da definição do campo de estudos – o que é a animação – esteve sempre presente. Sem surpresa, as definições foram sendo reformuladas, mas o debate continua aberto, sobretudo porque os anos inaugurais da reflexão académica sobre a animação coincidiram com uma revolução tecnológica que ampliou o campo das possibilidades técnicas e estéticas. A única definição “segura” deste conjunto de práticas é a que se alicerça nas suas características processuais.

O carácter “viral” ou “penetrante”, para usar o termo de Suzanne Buchan, da animação contribui para a ubiquidade da sua presença nas práticas da cultura visual contemporânea; ao

mesmo tempo, é essa mesma característica que torna impossível delimitar as fronteiras do seu universo estético e leva Maureen Furniss a defender que a animação coexiste com o cinema de imagem real num espectro, num contínuo, entre a mimese e a pura sensação, entre a imitação do real e a abstracção.

O cinema de animação de Joanna Quinn é devedor, em igual proporção, de Brueghel e de Walt Disney, de Toulouse-Lautrec e de Richard Williams, de Leonardo da Vinci e da tradição do cinema documental britânico. No seu trabalho confluem o desenho de observação, o domínio da expressão do movimento através de uma sequência ordenada de imagens, e a utilização consistente das estratégias narrativas, quer do cinema “de imagem real”, quer das que são tradicionalmente utilizadas na prática do desenho animado. Joanna Quinn partilha com um animador como Wojciech Wojtkowski (*Ex-Animo*, 2013) o mesmo virtuosismo na capacidade de representação pelo desenho, a mesma obsessão pelo detalhe, a mesma atenção ao ritmo. Contudo, o cinema de Quinn, mesmo quando recorre à antropomorfia e à metamorfose, mantém sempre uma ligação à realidade social, ao comportamento e condição humanas. Ambos são performativos, mas a performance rítmica de Wojtkowski recorre quase exclusivamente a elementos visuais surreais e simbólicos. Pura sensação. Em contraponto, a animação de Quinn utiliza a abstracção na exacta medida em que esta pode servir para aumentar a sensação de realismo na representação do movimento. O ritmo da *performance* que encontramos num filme como *Ex-Animo*, é o ritmo entendido como organização temporal, a pulsação regular de um movimento orgânico-mecânico imparável e avassalador. O ritmo da performance em *Elles* é a criação de padrões complexos, com notas de duração diferente e pausas criteriosamente integradas na acção, por forma a que o espectador consiga antecipar o movimento, acompanhar a evolução do mesmo e desfrutar dele uma vez terminado.

O trabalho de Joanna Quinn torna mais complicada a tarefa de definir animação através da sua estética. *Britannia* ou *Elles* são obras facilmente reconhecíveis como fazendo parte da tradição do desenho animado. No entanto, os filmes de Quinn confundem as categorias da proposta de Maureen Furniss ao utilizarem a abstracção para se aproximarem da mimese – de uma representação do movimento humano que o espectador reconheça como verosímil e realista – e ao utilizar a força das linhas e da expressividade do desenho esboçado para melhor caracterizar emocionalmente os seus personagens.

## | Referências

- 3DVF. “Flow: Exclusive Interview With Gints Zilbalodis!,” 30 de outubro de 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=YkncKAGzFH8>.
- À Deriva (Straume). 2024. Gints Zilbalodis, realizador. Letónia: Dream Well Studio. [Filme].
- Bendazzi, Giannalberto. 2017. *Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age*. Nova Iorque: Routledge.
- Blair, Preston. 2020. *Cartoon Animation With Preston Blair*, edição revista. Dover (EUA): Quarto Publishing Group.
- Buchan, Suzanne, ed. 2013. *Pervasive Animation*. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Carlson, Marvin. 2007. “What is performance?” In *The Performance Studies Reader*, editado por Henry Bial, 70-75. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Cholodenko, Alan, ed. 1991. *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Power Publications.
- Clüver, Claus. 2007. “Intermediality and interarts studies.” In *Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality*, editado por Jens Arvidson et al, 19-37. Lund: Intermedia Studies Press.
- Darley, Andrew. 2007. “Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation.” *Animation, an Interdisciplinary Journal*, vol. 2, no. 1: 63-76. <https://doi.org/10.1177/1746847706068902>.
- Denslow, Phillip Kelly. 2011. “What is animation and who needs to know? An Essay on definitions.” In *A Reader in Animation Studies*, editado por Jayne Pilling, 1-4. Londres: J. Libbey.
- Ex-Animo. 2013. Wojciech Wojtkowski, realizador. Polónia: Fumi Studio e Polish Film Institute. [Filme].
- Furniss, Maureen. ed. 2014. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. New Barnet: John Libbey Publishing.
- 2016. *A New History of Animation: Illustrated Edition*. Nova Iorque: Thames & Hudson.
- Merriam-Webster Dictionary. “Animation”. *Merriam-Webster.com*. 2025. Consultado a 8 de dezembro de 2025. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>.
- Nelson, Victoria. 2001. *The Secret Life of Puppets*. Cambridge, MA, e Londres: Harvard University Press.
- O filho da égua branca (Fehérlófia). 1981. Marcell Jakovics, realizador. Hungria: Pannónia

- Filmstúdió. [Filme].
- Pilling, Jane. 1998. *A Reader in Animation Studies*. New Barnet, Herts: John Libbey Publishing.
- Quinn, Joanna. “*The Animated Secrets of Joanna Quinn*.”. ANIMEST TV, transmitido em directo a 16 de outubro de 2021. <https://www.youtube.com/live/eZsvr4BT1dw>. Acedido a 2 de setembro de 2025. [Video Stream].
- . Realização. *The Wife of Bath*. 1998. Grã-Bretanha: Beryl Productions International Ltd. [https://youtu.be/\\_XJC0mcKadQ?si=j7zTNnDILCewuUR8](https://youtu.be/_XJC0mcKadQ?si=j7zTNnDILCewuUR8). [Episódio para série de televisão].
- . Realização. *Britannia*. 1993. Grã-Bretanha: Beryl Productions International Ltd <https://youtu.be/daVMrUhAD3E?si=0Y-jBG4EV8uhmXNS> [Filme].
- . Realização. *Elles*. 1992. Grã-Bretanha: Beryl Productions International Ltd [https://youtu.be/MVQzOx9R794?si=ESERL3\\_yxFQXbPfc](https://youtu.be/MVQzOx9R794?si=ESERL3_yxFQXbPfc) [Filme].
- . Realização. *Body Beautiful*. 1990. Grã-Bretanha: Beryl Productions International Ltd <https://www.youtube.com/watch?v=8uHkxi-eJt4> [Filme].
- . Realização. *Girls Night Out*. 1987. Grã-Bretanha: Beryl Productions International Ltd [https://www.youtube.com/watch?v=EBHUIj\\_NOiA](https://www.youtube.com/watch?v=EBHUIj_NOiA) [Filme].
- Rajewsky, Irina O. 2005. “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality.” *Intermédialités / Intermediality*, vol. 6: 43–64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>.
- Roe, Annabelle Honess. 2019. “Animation and Performance.” In *The Animation Studies Reader*, editado por Nicola Dobson, 69-79. Nova Iorque e Londres. Bloomsbury Academic. E-book.
- Schneckloth, Sara. 2017. “The Common Gesture Drawing in Relation.” In *Gestures of Seeing in Film, Video and Drawing*, editado por Asbjørn Grønstad, Henrik Gustafsson, Øyvind Vågnes, 122-133. Oxford e Nova Iorque: Routledge.
- Solomon, Charles. 1994. *Enchanted Drawings: The History of Animation*. Nova Jérsia: Wings Books.
- , ed. 1987. *The Art of the Animated Image: An Anthology*. Los Angeles: AFI.
- Song (Ének a csodaszarvasról). 2002. Marcell Jankovics, realizador. Pannónia Filmstúdió. [Filme].
- Stanchfield, Walt. 2024. *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures*. Editado por Don Hahn. 2ª edição. Boca Raton, Florida: CRC Press.

- The Canterbury Tales.* 1998-2000. Myerson, Jonathan, realizador executivo. Grã-Bretanha: Christmas Films, Beryl Productions (Pizazz) e Right Angle. Transmitido por S4C, BBC Wales e HBO. <https://www.youtube.com/watch?v=4EuhfYJV-n4> [Série de Televisão].
- Thomas, Frank e Ollie Johnston. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation.* 2ª Edição. Nova Iorque: Disney Editions.
- Torre, Dan. 2017. *Animation – Process, Cognition and Actuality.* Nova Iorque e Londres: Bloomsbury Academic.
- Toulouse-Lautrec, Henri de. *Dans Le Lit – Le Baiser.* 1892. Óleo sobre tela, 61 x 73,5 cm. Coleção privada.
- . *Femme allongée sur le dos - Lassitude, étude pour 'Elles'.* 1896. Óleo sobre cartão, 40 x 31 cm. Paris, Musée D'Orsay.
- Wells, Paul. 1998. *Understanding Animation.* Oxford e Nova Iorque: Routledge.
- Wells, Paul e Johnny Hardstaff. 2008. *Re-Imagining Animation – The Changing Face of the Moving Image.* Lausanne: AVA Publishing.
- Wells, Paul, Joanna Quinn e Les Mills. 2009. *Desenho para animação.* Porto Alegre: Bookman.
- Williams, Richard. 2021. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas.* Nova Iorque. Faber & Faber.
- Yokoyama, Kenji. 2024. *Hands on Animation for Beginners.* Edição de autor.