



**INSTITUTO
LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)
MEDIACIÓN CULTURAL,
ARTES
Y LETRAS (MCLA)**

**LA ANIMACIÓN BRASILEÑA COMO RECURSO DE MEDIACIÓN CULTURAL
EN ESPACIOS EDUCATIVOS .**

KEVINN STEVEN CARRERA CHOCONTA

Foz do Iguaçu

2025

**LA ANIMACIÓN BRASILEÑA COMO RECURSO DE MEDIACIÓN CULTURAL
EN ESPACIOS EDUCATIVOS.**

KEVINN STEVEN CARRERA CHOCONTA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Mediação Cultural, Artes e Letras.

Orientadora: Prof. Carla Daniela Rabelo Rodrigues

Foz de Iguazú

2025

KEVINN STEVEN CARRERA CHOCONTA

**LA ANIMACIÓN BRASILEÑA COMO RECURSO DE MEDIACIÓN CULTURAL
EN ESPACIOS EDUCATIVOS.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Mediação Cultural, Artes e Letras.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profa Dra Carla Daniela Rabelo Rodrigues
(Cinema - UNILA)

Profa Dra Lanza Xavier
(Cinema - UFPEL)

Prof. Dr. Guilherme Rosa
(Cinema de Animação - UFPEL)

Foz do Iguaçu, 08/08/2025

TERMO DE SUBMISSÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

Nome completo do autor(a): KEVINN STEVEN CARRERA CHOCONTA

Curso: MEDIACIÓN CULTURAL, ARTES Y LETRAS (MCLA)

		Tipo de Documento
<input checked="" type="checkbox"/>	graduação	<input type="checkbox"/> artigo
<input type="checkbox"/>	especialização	<input type="checkbox"/> trabalho de conclusão de curso
<input type="checkbox"/>	mestrado	<input type="checkbox"/> monografia
<input type="checkbox"/>	doutorado	<input type="checkbox"/> dissertação
<input type="checkbox"/>	tese	<input type="checkbox"/> CD/DVD – obras audiovisuais
<input type="checkbox"/>	_____	

Título do trabalho acadêmico:

LA ANIMACIÓN BRASILEÑA COMO RECURSO DE MEDIACIÓN CULTURAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS.

Nome do orientador(a): Profª Dra Carla Daniela Rabelo Rodrigues.

Data da Defesa: 08/08/2025.

Licença não-exclusiva de Distribuição

O referido autor(a):

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que o detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal da Integração Latino-Americana, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

Na qualidade de titular dos direitos do conteúdo supracitado, o autor autoriza a Biblioteca Latino- Americana – BIUNILA a disponibilizar a obra, gratuitamente e de acordo com a licença pública *Creative Commons* **Licença 3.0 Unported**.

Foz do Iguaçu, 01 de Setembro de 2025.

Assinatura do Responsável

Dedico este trabajo a mis cucas
las Temis en Colombia, a los
territorios de la grande Brasil y
a quienes los defienden, gracias
por acogerme y hacerme sentir
en casa.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradezco a mi señora madre por el apoyo en todas las etapas de mi vida en especial esta que estoy culminando, por su paciencia y respeto en las decisiones que bien o mal he tomado en el transcurso de estos años. Gracias abuelita T y abuelito Fla por ese amor, cariño y por darme esas llamadas semanales que en la distancia llenaron mi corazón y lo mantuvieron latente, gracias a mis hermanxs que están siempre ahí con su cariño y aguante.

Agradecimientos inmensos a mi orientadora, a ti Carla por escucharme, ayudarme y aterrizarme cuando fue necesario, sos una persona que llegó en un momento crucial de mi vida. Te saliste de esos límites que impone la academia de profesora y te convertiste en una parcerá, aprendí y tengo mucho más que aprender de vos, ojalá que los caminos del futuro presente nos sigan cruzando, sos grande parcerá.

Gracias a esos amores que nacieron en esta aventura de buscar futuros posibles fuera del territorio donde nací, sumercedes Ana, Brands, Natis, Fer, Jhey, Dani, Pipe, Cris, Jhony, Ali, Clara, Fla, la Juli, May, la seño Sonia, el finaito Roberto, mi gente linda de la Rio127, el fotos, la Faiska, destrabe mental y todas esas personas lindas que hicieron de esto posible, agradezco a todas esas ollas comunitarias, esas fogueiras en invierno, esas ferinhas y sus remates donde la tía, en este mundo lleno de indiferencia y violencia ustedes fueron y son mi trinchera y mi hogar, agradezco al sentimiento revolucionario de nuestros pensares y conversas que nos mantuvo juntxs y nos impulsan a soñar y construir una integración fuera de los límites institucionales que no pasan del papel.

Agradezco a la UNILA, no como institución sino como mediadora en el encuentro que tuve con personas lindas de todo el continente, me abrió puertas en diferentes latitudes, me enseñó a pensar fuera de los límites epistémicos que me fueron impuestos desde mi formación primaria.

Agradezco a la banca, que mismo sin conocernos aceptaron leer esta investigación y sus orientaciones me hacen crecer como persona y como profesional.

Muchas gracias a todes.

RESUMEN

Este trabajo investigativo tiene como objetivo analizar la animación como herramienta de mediación cultural en contextos educativos, a partir de un estudio teórico y analítico que revisa producciones, investigaciones y experiencias desarrolladas por otros agentes culturales y educativos. Se enfoca en comprender cómo el lenguaje de la animación puede favorecer la formación crítica, estética y simbólica de jóvenes en territorios periféricos y escuelas públicas, y propone las bases conceptuales para la formulación de un proyecto cultural de oficinas de animación. La metodología empleada consistió en una revisión bibliográfica y documental de textos clave sobre animación, educación y cultura, incluyendo el análisis de experiencias formativas como las promovidas por la revista PyM, MuPAI y proyectos de audiovisual comunitario. Se adoptó una perspectiva crítica desde la alfabetización semiótica y la mediación cultural, considerando el potencial de la animación para articular códigos visuales, sonoros y narrativos en la construcción de sentido, identidad y memoria colectiva. El trabajo identificó que la animación es una herramienta poderosa para la expresión de narrativas propias, la valorización de las culturas locales y la democratización de los medios de producción simbólica. Asimismo, se destacó su capacidad para evocar emociones, representar conflictos sociales y contribuir a procesos de aprendizaje significativos en contextos educativos tanto formales como no formales.

Palavras-chave: Animación; Mediación Cultural; Educación; Identidad; Animación Brasileña; Educación Popular.

RESUMO

Este trabalho de pesquisa tem como objetivo analisar a animação como ferramenta de mediação cultural em contextos educacionais, a partir de um estudo teórico e analítico que revisita produções, pesquisas e experiências desenvolvidas por outros atores culturais e educacionais. busca compreender como a linguagem da animação pode fomentar a formação crítica, estética e simbólica de jovens em territórios periféricos e escolas públicas, e propõe as bases conceituais para a formulação de um projeto cultural para escritórios de animação. a metodologia empregada consistiu em revisão bibliográfica e documental de textos-chave sobre animação, educação e cultura, incluindo a análise de experiências formativas como as promovidas pela revista PyM, MuPAI e projetos audiovisuais comunitários. adotou-se uma perspectiva crítica a partir da perspectiva do letramento semiótico e da mediação cultural, considerando o potencial da animação para articular códigos visuais, sonoros e narrativos na construção de sentido, identidade e memória coletiva. el trabalho identificou a animação como uma potente ferramenta para a expressão de narrativas singulares, a valorização das culturas locais e a democratização dos meios de produção simbólica. da mesma forma, foi destacada sua capacidade de evocar emoções, representar conflitos sociais e contribuir para processos de aprendizagem significativos em contextos educacionais formais e informais.

Palabras clave: Animação; Mediação Cultural; Educação; Identidade; Animação Brasileira; Educação Popular.

ABSTRACT

This research paper aims to analyze animation as a tool for cultural mediation in educational contexts, based on a theoretical and analytical study that reviews productions, research, and experiences developed by other cultural and educational actors. It focuses on understanding how the language of animation can foster the critical, aesthetic, and symbolic formation of young people in peripheral territories and public schools, and proposes the conceptual foundations for the formulation of a cultural project for animation offices. The methodology employed consisted of a bibliographic and documentary review of key texts on animation, education, and culture, including the analysis of training experiences such as those promoted by PyM magazine, MuPAI, and community audiovisual projects. A critical perspective was adopted from the perspective of semiotic literacy and cultural mediation, considering the potential of animation to articulate visual, sound, and narrative codes in the construction of meaning, identity, and collective memory. The paper identified animation as a powerful tool for the expression of unique narratives, the valorization of local cultures, and the democratization of the means of symbolic production. Likewise, its ability to evoke emotions, represent social conflicts, and contribute to meaningful learning processes in both formal and informal educational contexts was highlighted.

Key words: Animation; Cultural Mediation; Education; Identity; Brazilian Animation; Popular Education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 DESENVOLVIMENTO	14
2.1 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN	14
2.2 LENGUAJE DE LA ANIMACIÓN	19
2.2.1 Principios Básicos De La Animación	19
2.2.2 Elementos Narrativos En La Animación	21
2.2.3 Técnicas Y Tipos De Animación	22
2.2.4 Análisis De La Puesta En Escena Animada	24
2.3 RELACIONES ENTRE ANIMACIÓN Y EDUCACIÓN	25
2.4 ANIMACIÓN COMO RECURSO DE MEDIACIÓN CULTURAL EN ESPACIOS FORMATIVOS	26
2.4.1 Animación Como Mediadora Cultural	26
2.4.2 Proyecciones Formativas Desde La Mediación Cultural	27
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

La animación, históricamente asociada a la industria del entretenimiento, tiene una contraescena que ha resistido al monopolio de hollywood, gracias a la dedicación que le han entregado artistas, colectivos, estudios independientes y las diversas mentes que se apropian de la animación para crear imaginarios alternativos divergentes dejando por sentado que es una potente herramienta de mediación cultural, representación simbólica y reflexión estética. En este trabajo se reflexiona la animación como recurso pedagógico y como un lenguaje integrador que permite vincular conocimientos, emociones, contextos simbólicos, sociales y afectivos donde se produce y se vive la cultura.

Esta investigación nace de un interés por comprender el papel de la animación como mediadora cultural en espacios educativos, tanto formales como no formales. Se busca explorar cómo este lenguaje puede activar procesos de aprendizaje más sensibles, democráticos y participativos, especialmente entre jóvenes de escuelas públicas y contextos periféricos. Con esta intención, se construye un recorrido teórico y crítico que inicia con una revisión de la historia de la animación en Brasil, un campo atravesado por tensiones entre lo industrial y lo experimental, que dieron forma a lo que hoy conocemos como animación brasileña y latinoamericana, que desde sus inicios ha articulado producción artística, discurso político y experimentación técnica, tal como se explora en el primer capítulo de esta investigación.

El cine animado, al permitir narrar lo no dicho, lo olvidado o lo irreplicable, ofrece posibilidades únicas para recrear la memoria, resignificar el duelo, ampliar las formas de narrar lo real y cuestionar los discursos dominantes. Así lo evidencian las experiencias estudiadas, que muestran cómo la animación puede ser utilizada en las aulas no solo como recurso didáctico, sino como una plataforma para la creación de sentido, la representación de identidades y la transformación cultural. En este sentido, la animación deja de ser solo una técnica para convertirse en una práctica crítica, inter artística y comunitaria.

La presente investigación se articula, por tanto, con una perspectiva de mediación cultural que entiende la educación como un espacio de disputa simbólica y de construcción colectiva de sentidos. Al analizar los aportes de la animación en este campo, se propone revalorizar su potencia formativa y su función emancipadora, reconociendo en ella un lenguaje que no solo entretiene, sino que forma, comunica y transforma.

2. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

En su ensayo *Por un cine impuro*, André Bazin nos propone una concepción del cine como arte esencialmente híbrido, cuya riqueza proviene de su capacidad para integrar elementos de otras formas artísticas, como la literatura, la pintura, el teatro y la fotografía. Esta impureza, lejos de ser una limitación, representa una apertura hacia diversas posibilidades expresivas, lo cual resulta especialmente pertinente para el análisis del cine de animación. Aunque Bazin es conocido por su defensa del realismo cinematográfico, en este texto reconoce que la representación fiel de la realidad no se limita a la mimesis fotográfica, permitiendo así que formas no realistas, como la animación, también expresan verdades profundas sobre la experiencia humana. En este sentido, la animación encarna de manera ejemplar esa impureza baziniana, al articular estilos visuales, sonoros y narrativos diversos, sin perder su potencial ético y poético. Además, la libertad compositiva que caracteriza a la animación se alinea con la noción de un cine que favorece la ambigüedad interpretativa y la participación activa del espectador, principios centrales en la estética de Bazin. A partir de esta noción, comprendemos la importancia de estudiar este campo, trazar un panorama histórico para luego entender su lenguaje y sus potencialidades como medio de mediación cultural.

La revisión bibliográfica comienza con la historia de la animación en Brasil. La animación brasileña posee una rica y única trayectoria histórica que merece ser explorada para resaltar sus características distintivas, influencias culturales y evolución técnica. Abordar específicamente la animación en Brasil permite una mayor precisión y relevancia en el análisis y ejecución de esta investigación. Al centrarnos en un ámbito geográfico y cultural específico, podemos ofrecer una visión más clara y detallada de los factores que han moldeado la manera en que se interactúa con la animación en Brasil, enriqueciendo así el panorama general de la animación en América Latina y, sobre todo, haciendo una gran contribución a esta investigación.

La animación brasileña ha tenido una trayectoria fascinante y rica en creatividad, que se remonta a principios del siglo XX. El artículo escrito por la diseñadora Andréia Prieto Gomes, “História da Animação Brasileira” describe que el cine de animación comenzó a desarrollarse de manera experimental y esporádica de la mano del caricaturista Raul Pederneiras. Por otro lado el cineasta Felipe Haurelhuk escribe en “Animación en Brasil”(2015), que existen registros que confirman la existencia de pequeñas viñetas animadas en los noticieros brasileños en 1907, pero fue solo hasta diez años después que el primer film animado fue lanzado en las salas de exhibición. Este film es uno de los hitos más marcantes en esta historia y es el cortometraje "O Kaiser", dirigido por Álvaro Marins, conocido como "Seth", en 1917. Este corto, que satirizaba al líder alemán Guillermo II, marcó el inicio de la animación en Brasil. Aunque hoy no existe una copia de la película, su impacto fue significativo en la época. Fue perdido por una falta de preocupación en su preservación, y hoy no existe una copia de esa obra. El único registro conocido es una imagen en referencia a la película, que fue publicada por los periódicos de la época y recuperada tiempo después (Haurelhuk,

2015). Ese mismo año 1917 se estrena “Traquinagens de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço” de la productora Kirs Filme y fue proyectada el 26 de abril, en el cine Madrid Haddock Lobo em Rio de Janeiro y fue la primera animación de personajes envueltos en situaciones típicas brasileñas y después de ese año llega “As aventuras de Billie e Bolle” (1918), producido y fotografiado por Gilberto Rossi y animado por Eugênio Fonseca Filho cuenta Andréia.

A lo largo de las décadas de 1920 y 1930, la animación brasileña continuó desarrollándose, aunque muchas de sus obras originales se perdieron debido a la falta de cuidado en la preservación. Sin embargo, algunas piezas sobrevivieron, como "Macaco Feio, Macaco Bonito" de Luiz Seel, que fue recuperada por la Cinemateca Brasileña y se encuentra en buenas condiciones. En 1929 el artista Luís Sá realiza "Frivolidade", una animación que contó con el método del sonido óptico innovador para su época que fue ampliamente utilizado hasta la llegada del sonido digital.

Con más experiencia, en 1938 este mismo artista Luís Sá decide producir “As Aventuras de Virgulino” consiguiendo concluir con todo el trabajo, más adelante en 1939, Brasil recibe la visita de Walt Disney que tenía la intención de estrechar lazos y generar simpatía en la oposición a la política nazi en todo el continente y Luís Sá ve una oportunidad potencial en esa visita y acude al gobierno Brasileño para pedir que le dejen mostrar su animación a Walt Disney, pero la evaluación del Departamento de Imprenta y Propaganda, que comandaba el gobierno del entonces Presidente Getúlio Vargas, fue que la película no poseía cualidades suficientes para ser exhibida a Disney y su trabajo acabó siendo tachado. Nos cuenta Haurelhuk (2015), que también describe la desilusión y lo que vino después:

Desilusionado, Sá vendió su largometraje a una tienda de proyectores, cuyo dueño era descuidado con sus adquisiciones. La obra rayada del artista permaneció perdida durante décadas hasta ser redescubierta por uno de los clientes de la tienda, el animador José Parrot. En avanzado estado de deterioro, el film de 16 milímetros fue recuperado recientemente durante la realización del documental “Luz, Anima, Ação” (2013) (Haurelhuk, 2015 pg. 8).

Ya en la década de los 40's, se hace la primera película brasileña Relata Andreia, donde se incluyen escenas en Stop motion "O Dragãozinho Manso", que en 1943 Humberto Mauro la realizó para el Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE). Esta película es pionera de esta técnica en Brasil y contribuye como referente para la posterior producción de animación con esta técnica.

En 1953, nace el primer largometraje de animación brasileño “Sinfonia Amazônica”, enfrentó grandes limitaciones técnicas y humanas, relata Andreia, limitaciones que siguen presentándose hoy

en día. “Sinfonia Amazônica” producido en blanco y negro con películas de baja calidad en estudios improvisados. Anélio Latini Filho, su creador, trabajó solo en todos los aspectos de la animación, desde el guión hasta la producción de más de 500 mil dibujos. Para la música, tuvo que utilizar composiciones internacionales debido a la falta de permisos para usar las referencias de la región con las que se inspiró. A pesar de estos desafíos, el filme logró reconocimiento internacional y varios premios, aunque no generó beneficios financieros. Fueron seis años trabajando en el proyecto, con una historia que conectaba las leyendas del Amazonas a través de los ojos del Curumim, personaje que vive en el relato oral de la cultura popular brasileña. En 1977 en épocas de la dictadura militar hubo un intento de relanzamiento se vio frustrado por una ley brasileña (especificar) que prohíbe relanzar filmes nacionales tras una censura inicial de cinco años.

En los años 50, el Servicio Especial de Salud produjo películas educativas en Brasil para prevenir enfermedades e higiene, utilizando personajes como Sujismundo y Dr. Prevenildo, creados por Rui Pieroti. La llegada de la televisión en los inicios de la década de 1950 aumentó la aparición de los anuncios de productos y servicios, que inicialmente tenía como mayor referencia en la producción de estas piezas al estudio de Guy Lebrun (Haurelhuk, 2015). También está el caso de Iginio Bonfioli, pionero del cine en Minas Gerais, que para esa época colaboró con Fabio Horta en animaciones institucionales y publicitarias, como *Água Limpa* y *Geografía infantil* en el año 1954.

Roberto Miller es un destacado cineasta que ha dejado su huella en la animación brasileña a lo largo de varias décadas. Como pionero de la animación abstracta y experimental en Brasil, Miller fue influenciado por el famoso animador Norman McLaren. Tras pasar un tiempo formándose en el National Film Board de Canadá, Miller regresó a finales de los años 50 y comenzó a crear películas experimentales directamente sobre la película, lo que le permitió ganar notoriedad por sus innovaciones creativas y su estilo único.

Rubens Francisco Luchetti y Bassano Vaccarini, entre 1959 y 1962 en el Centro Experimental de Cine de Animación de Ribeirão Preto, inicialmente junto a Roberto Miller y luego por su cuenta, realizaron alrededor de una docena de animaciones abstractas. Estos trabajos se destacaron por ser realizados directamente sobre la película y sonorizados con cinta magnética. Entre sus obras más notables están *Abstrações* (1959), *Rinocerontes* (1961), *Vôo cósmico* (1961), *Arabescos* (1962) y *Cattedrale* (1962). Estas animaciones son ejemplos casi únicos de la continuidad del cine experimental en Brasil.

El INCE produjo en 1962 la película *H2O*, dirigida por Guy Lebrun, y “Inflação” de Saulo Pereira de Melo. La autora de “História da Animação Brasileira”, describe una vez más como se destaca la producción de animación con conciencia política en Brasil como acontece en 1966, cuando Jorge Bastos dirigió otra versión de *Inflação* que explicaba qué es la inflación y cómo, bajo la aparente

abundancia, se esconde el empobrecimiento derivado de la creciente desvalorización de la moneda, un ejemplo claro de cómo un tema que puede resultar abstracto y poco entendido por la población, se puede abstraer y simplificar para una contextualización y difusión del mensaje, y otro ejemplo de la misma época y donde se prioriza la educación nace la serie *Alfabeto Animado* de Lebrun. Ese mismo año, la empresa Petrobrás produjo la película *Um Rei Fabuloso*, dirigida por Wilson Pinto. Pinto se destacó como animador y realizó películas con el personaje de Ziraldo llamado *Jeremias, o Bom*, y más tarde animó comerciales para Esso. Durante este periodo, Pinto, junto con su socio Heucy Miranda, produjo numerosos comerciales y creó el primer cortometraje animado en color de Brasil.

Ayrton Gomes produjo *O homem e sua liberdade* (1965). Ese mismo año se celebró el I Festival Internacional de Cine de Animación en Brasil, con muchas presentaciones del Centro Experimental de Ribeirão Preto. El programa incluía títulos como *Ensaio de cor animada* de Ana Sacerdote, *Tourbillon* y *Vôo cósmico* de Luchhetti y Vaccarri, y *O homem e sua liberdade* de Ayrton Gomes. A pesar de su prolífica producción, el Centro Experimental de Ribeirão Preto se dissolve rápidamente.

En 1967, se creó el Centro de Estudios de Cine de Animación en Río de Janeiro (CECA), por estudiantes de la escuela de bellas artes que, aunque se disolvió un año después, inspiró la creación del grupo Fotograma, dedicado a la animación experimental y la promoción de animación internacional.

Otras películas animadas se enfocaron en el ámbito didáctico/educativo, como *Milagre de Desenvolvimento* de Alain Jaccoud (1968), que muestra la posibilidad de desarrollo de un país a través de los esfuerzos conscientes del gobierno y del pueblo.

En los años 70, la Ley del Cortometraje tuvo un gran impacto en la animación brasileña, impulsando un auge en la producción. Durante este periodo, muchos animadores experimentaron con nuevas técnicas y materiales accesibles para hacer viables sus proyectos. La animación en Brasil seguía muy ligada a la publicidad y el cine independiente. Un evento importante comenzando la década, es cuando José Mario Parrot creó el primer filme de animación por computadora en Brasil, llamado *Balé de Lissajous*. Apostando nuevamente a la experimentación e integrando nuevas tecnologías.

El Núcleo de Cine de Animación de Campinas se destacó regionalmente. Fundado por Wilson Lazaretti en 1975, este núcleo, junto con Maurício Squarisi, se ha dedicado a enseñar animación a niños y producir contenido educativo, alcanzando más de cien títulos. Desde 1989, también organiza el evento bienal *Cinema Criança* en el Centro Cultural Banco do Brasil de Río de Janeiro, dando los primeros pasos en el uso pedagógico de la animación.

Francisco Liberato, conocido como Chico Liberato, cineasta y artista plástico de Bahía, se

destacó por su producción casi solitaria con películas como *Caipora* (1974), *Eram-se opostos* (1977), el largometraje *Boi Aruá* (1981-1985) y *Carnaval* (1986). Estas obras se caracterizan por una estética cercana a la xilografía de los folletos de cordel. Chico Liberato es un pionero de la animación en Bahía y ha recibido varios premios, incluyendo una Mención Honrosa en el Fest Rio y galardones en el Festival de la Juventud en Moscú y de la Unesco por su estímulo a la cultura sertaneja entre los jóvenes.

Durante los años 80, la industria de la animación en Brasil comenzó a profesionalizarse. Se establecieron colaboraciones internacionales, como la asociación con la National Film Board de Canadá, que ayudó a capacitar a animadores brasileños. En Bahía, Chico Liberato también trabajó de forma artesanal para lanzar “Boi Aruá” (1983), un film con una fuerte influencia de las canciones provenientes de los interiores del norte de Brasil (Haurelhuk, 2015). Por primera vez, en esta misma década Mauricio de Sousa estableció un auténtico estudio de animación. Gracias al éxito del cómic, la película “As Aventuras Da Turma da Mônica” (1983).

En los años 90 la producción se redujo y sufrió con el fin de la empresa Embrafilme, asegura Andréia, esta empresa era financiada por el estado, luego de atravesar una situación económica muy difícil, el entonces gobierno del Presidente Fernando Collor cortó todo y cualquier tipo de apoyo gubernamental al cine, que paralizó la producción nacional. (Haurelhuk, 2015). En 1993 surge “Anima Mundi”, el festival más importante de animación en Brasil, que nace a partir del sueño de Marcos Magalhães, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zaguryesté, animadores que se habían conocido años antes en un mini curso ofrecido por la Embrafilme antes de su final. Este festival también es hoy uno de los más importantes del género en el mundo.

Pese a las adversidades que atravesaba la animación brasileña en esta década, el artista Otto Guerra trabaja para lanzar el largometraje “Rock & Hudson” (1994) siendo un suceso y catapultando su carrera como animador. En esta misma década la animación brasileña amplió su público objetivo, más allá del infantil. Un hito importante de esta década fue el estreno de *Cassiopéia* (1996), fue el primer largometraje hecho completamente en computadora en Brasil que abrió nuevas posibilidades y horizontes para la animación local.

En el año 2000, *Almas em Chamas*, de Arnaldo Galvão, ganó el premio a Mejor Guión en el Festival de Gramado y el Premio Especial del Jurado, lo que lo hizo famoso dentro y fuera de Brasil. En 2003, Anima Mundi presentó una retrospectiva de su obra, donde se mostraron desde sus primeras ilustraciones en *O Pasquim*, *Movimento*, *Versus* y *Folha de São Paulo*, hasta su trabajo en *Turma da Mônica* y *Castelo Rá-Tim-Bum*. En 2003, Galvão fue uno de los fundadores de la Asociación Brasileña de Animación (ABCA).

En el 2001, Walbercy Ribas Camargo lanzó “O Grilo Feliz”, una fábula animada sobre valores

como la amistad y el respeto por el medio ambiente, cuya producción tomó 15 años siendo uno de sus más grandes logros, Ribas dejó una huella en la animación brasileña con comerciales icónicos como los de Rodox y Everedy, que según Andréia hacen parte de la memoria colectiva del país.

En la primera década de los 2000, Brasil siguió creciendo en la animación con películas como Cine Gibi (2004) y Cine Gibi 2 (2005) de Maurício de Sousa, Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço (2005) y Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock (2006). También destacó Os Brichos (2006) de Paulo Munhoz, quien en 2005 lanzó su corto Pax, premiado en Anima Mundi 2006 y el Festival de San Diego.

En 2007, el festival Anima Mundi presentó Garoto Cósmico, el primer largometraje de Alê Abreu, quien luego lanzó su corto Passo em Gramado y ganó premios con Sírius y Espantalho. Abreu también hacía parte de la Sociedad de Ilustradores de Brasil (SIB) y la ABCA.

Tanto en el artículo de Andréia Prieto como en el de Felipe Haurelhuk existe el límite temporal en el cual fueron publicados y que describen hechos hasta la primera década de los años 2000. En el episodio número 33 con nombre “Animación Brasileña 1”, de la serie “Historia y Técnicas de la animación: por el mundo” en el canal de Youtube, Matanga!. Que se estrenó el 22 septiembre de 2023 y hacen un recuento hasta el 2022, Luciano Busto y Federico Perez sus presentadores, también narran la historia de la animación de Brasil, en este caso en formato de video donde al avanzar sobre la línea de tiempo se pueden ver las animaciones a las que se refieren.

En su narración cuando abordan la primera década de los 2000 se deja evidenciado que aunque siempre hubo énfasis en la producción de animación enfocada hacia el público adulto o en campañas publicitarias, en esta primera década también aparecieron diversas series animadas enfocadas hacia un público infantil, entre ellas algunas co-producidas en el extranjero con Canadá. Además a lo largo de los años aparecieron varias otras series nuevas en TV RÁ TIM BUM, lo que estimuló aún más el desarrollo de la animación en Brasil. También se produjeron cortos de animación para adultos en esta década, la gran mayoría basados en personajes existentes de comics brasileños de tiras en periódicos. Al mismo tiempo MTV Brasil produjo la serie animada “Fudêncio e Seus Amigos” también para adultos.

Cuando comienzan a ganar notoriedad las producciones audiovisuales dirigidas a internet como es el caso del existente sitio web de animación “Mundo caníbal” que nace gracias a una ley creada por la organización brasileña Agencia Nacional do Cinema (ANCINE), en 2011. Esto ocasionó que canales infantiles privados como Mundo Globo, Disney Chanel, Cartoon Network y Discovery Kids se vieron obligados a desenvolver series originales brasileñas como “Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas del 2013.

Se estrenaron cada vez más series infantiles, pero también se siguieron produciendo largometrajes, entre las películas que se destacaron se encuentra “Brasil Animado” de 2011 de

Mariana Caltabiano, que fue la primera película en utilizar visuales 3D, seguido vinieron más producciones exitosas como “Rio 2096: Uma História de Amor e Fúria” 2013 y “O menino e o mundo” de 2014 ambas ganadoras de las ediciones 2013-2014 del Festival Internacional de Cine de animación de Annecy. “O menino e o mundo” se estrenó en más de 50 países y se convirtió en la primera película animada brasileña nominada a la mejor película de animación en los premios de la academia

Desde el 2014 a 2019 comenzaron los estrenos de series animadas brasileñas como “Irmão do Jorel” la primera serie original de Cartoon Network producida en Brasil, animaciones independientes también ganaron fama en internet como la youtuber ficticia Any Malu, que es la primera Influencer digital en dibujo animado, “O (sur)real mundo de Any Malu”, comenzó a ser producida por Combo studio y tiene su propio canal en Youtube. En 2018 se estrena la primera serie de televisión animada para adultos brasileña “Super drags”. En 2021 se lanza la película “Meu Tio José” de Ducca Ríos como una de las finalistas del Festival Internacional de animación de Annecy, siendo el primer largometraje de animación en Brasil que habla abiertamente sobre la dictadura militar, la película ganó cinco premios internacionales y uno nacional.

El recorrido por la historia de la animación Brasileña que nos describen Luciano Busto y Federico Perez cierra con el año 2022, donde se estrenó “O Menino Maluquinho” la primera serie animada brasileña de Netflix para toda la familia adaptada al libro infantil de Ziraldo de los años 80’s.

1

Esta revisión histórica no solo permite comprender la evolución estética y tecnológica del cine de animación en Brasil, sino que también contextualiza las posibilidades actuales de este lenguaje como forma expresiva, crítica y educativa. La trayectoria brasileña, marcada por momentos de independencia creativa y por iniciativas de base, demuestra que la animación ha sido, desde sus inicios, un medio potente para representar lo colectivo y tensionar las narrativas dominantes. Esta lectura histórica nutre y justifica las reflexiones abordadas en los capítulos siguientes, donde se profundiza su dimensión formativa y su capacidad de mediación cultural en espacios contemporáneos.

2.1. Lenguaje de la animación

El lenguaje de la animación es un conjunto de códigos visuales, narrativos y técnicos que permiten contar historias de manera efectiva a través del movimiento. Para comprenderlo mejor, es importante analizar sus principales elementos.

Los principios básicos de la animación fueron planteados en el libro “The Animator’s Survival Kit, Un manual de métodos, principios y fórmulas para animadores de juegos clásicos, videojuegos,

¹ Esta breve revisión histórica cronológica se limita únicamente a trazar los principales hitos de la evolución de la animación brasileña como una ubicación didáctica en este trabajo ubicado un curso que no es de Audiovisual, sino de Mediación Cultural, Artes y Letras.

Stop Motion e Internet”. de Richard Williams, este libro es llamado como la “biblia” de la animación entre animadores, detalla los conceptos, técnicas, tiempos, estéticas que son fundamentales para darle vida y credibilidad a los personajes y objetos animados, siendo herramientas que los artistas pueden implementar para desarrollar su idea y convertirla en un resultado que se acerque a lo deseado, y que refleje lo que el artista quiere transmitir o comunicar, los 12 principios que propone Williams son:

- Squash & Stretch (Aplastar y Estirar): Da sensación de peso y flexibilidad.
- Anticipación: Prepara al espectador para una acción.
- Staging (Puesta en escena): Organiza la acción de forma clara para que el espectador la entienda fácilmente.
- Straight Ahead & Pose to Pose:
 - *Straight Ahead: Animar cuadro por cuadro de manera continua para obtener fluidez.
 - *Pose to Pose: Crear primero las poses clave y luego los intermedios para mayor control.
- Follow Through & Overlapping Action:
 - *Follow Through: Partes del cuerpo o accesorios siguen moviéndose después de que el personaje se detiene.
 - *Overlapping Action: Diferentes partes del cuerpo se mueven a ritmos distintos.
- Slow In & Slow Out (Aceleración y Desaceleración): Los movimientos empiezan y terminan de manera gradual para mayor realismo.
- Arcs (Arcos): Los movimientos naturales suelen seguir trayectorias curvas, no rectas.
- Secondary Action (Acción Secundaria): Movimientos adicionales que complementan la acción principal y enriquecen la animación.
- Timing y Spacing: Controlan la velocidad y la naturalidad del movimiento.
- Exaggeration (Exageración): Amplifica los movimientos y expresiones para hacerlos más expresivos y dinámicos.

- Solid Drawing (Dibujo Sólido): Da volumen y tridimensionalidad a los personajes.
- Appeal (Atractivo Visual): Hace que los personajes y movimientos sean visualmente interesantes y carismáticos.

Estos principios han sido cruciales para las etapas de producción en la animación y han guiado numerosos artistas, que a su vez abrieron la posibilidad de proponer nuevos principios para enriquecer la narrativa y el impacto visual en la animación. Estas no son reglas impuestas o las únicas bases frente a cómo se trabaja la animación, pero es un gran acervo de herramientas y métodos para dar vida a las ideas, este aporte de Williams como recopilación de sus décadas de trabajo en la animación nos ayudan a entender el mundo técnico que hay detrás de la labor.

2.2. Elementos Narrativos En La Animación

Para entender mejor este punto sobre los elementos narrativos de la animación entramos en el artículo "Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas" escrito por María Celina González González, Eduardo Martínez Gómez y Carmen Pereira (2018). Este artículo proporciona una visión histórica y crítica del desarrollo narrativo en el cine de animación, destacando cómo este lenguaje se ha ido consolidando, influido por factores industriales, técnicos y culturales.

A lo largo de su historia, la animación ha transitado un proceso de consolidación narrativa que la ha llevado de ser una mera atracción visual a convertirse en un lenguaje expresivo complejo, capaz de articular tramas, personajes y simbolismos tan profundos como los del cine de acción real. Este desarrollo no fue inmediato ni homogéneo, sino que estuvo marcado por influencias técnicas, industriales y culturales que moldearon sus formas de narrar. Por consiguiente, comprender los elementos narrativos en la animación es clave para valorar su potencial como herramienta educativa, cultural y artística.

En sus orígenes, tanto el cine como la animación eran vistos como espectáculos visuales cuyo valor radicaba en la novedad técnica, su atractivo en el movimiento y la ilusión óptica. En esta etapa inicial, el componente narrativo era casi inexistente: las producciones se limitaban a representar escenas cotidianas sin una estructura de trama definida. Con el paso del tiempo, y especialmente con la evolución del cine de acción real hacia estructuras más complejas inspiradas en el teatro, la animación adoptó progresivamente esquemas narrativos clásicos. Este proceso culminó en la estandarización de una narrativa cinematográfica formal, donde la animación comenzó a incorporar tramas, personajes con objetivos, conflictos y desenlaces.

El cine de animación estadounidense, particularmente bajo el liderazgo de Walt Disney, se estructuró siguiendo muy de cerca los modelos del cine de acción real. Cortometrajes como "Mickey

Mouse: El botero Willie" (1928) marcaron un hito al integrar imagen, sonido y música de forma sincronizada, sentando las bases para una narrativa animada estructurada y emocionalmente atractiva.

La consolidación del canon narrativo de Disney se dio con el estreno de "Blancanieves y los siete enanitos" (1937), que no solo fue el primer largometraje animado en color, sino que incorporó una estructura narrativa de tres actos, desarrollo de personajes, secuencias musicales y elementos dramáticos que rompieron con la idea de la animación exclusivamente cómica o infantil. Esta película marcó un antes y un después, estableciendo una fórmula narrativa que ha perdurado hasta nuestros días y que vincula fuertemente la animación con el cine infantil describen los autores.

Paralelamente nacen narrativas alternativas y experimentación que confrontan al modelo hegemónico estadounidense, en Europa y en los países de la órbita soviética surgieron propuestas narrativas alternativas que buscaron alejarse de la fórmula Disney. En estos contextos, la animación se convirtió en un vehículo para la exploración estética, la crítica social y la representación de identidades culturales. Autores como Dziga Vertov o movimientos como los estudios soviéticos desarrollaron piezas con fuerte contenido político y simbólico con una estructura narrativa menos convencional y más experimental.

Estas propuestas ampliaron los elementos narrativos disponibles en la animación, incorporando recursos como la fragmentación, la abstracción, el uso de metáforas visuales, y la ruptura con la linealidad temporal. A través de estas formas, la animación adquirió una dimensión más reflexiva y artística, orientada a públicos adultos y comprometida con las realidades sociales de sus contextos.

Como nos señala el artículo "Escrituras contemporáneas: el cine de animación", de Ana Silvia Moço-Aparicio y María de Fátima Ramos de Andrade, el desarrollo tecnológico es esencial, pero no suficiente "quien produce animación también necesita conocimientos estéticos". Este punto es central en la narrativa animada, ya que no basta con manipular imágenes o usar software sofisticado: la narrativa se construye desde una intención artística, donde el animador actúa como autor, dramaturgo y director. La historia, los personajes y el mensaje no se improvisan, sino que surgen de una planificación narrativa clara, expresada en guiones, storyboards y diseño de personajes.

El animador usa los elementos disponibles en los sistemas, en el ambiente y en las características de los personajes. Proponer que haya transformación, desplazamiento, conexiones implica que los lenguajes estén siempre en un proceso de expansión, de modificación, de creación, de experimentación. (Aparicio, Andrade, 2018). Hoy en día, la animación cuenta con un repertorio narrativo vasto y versátil, que convierte la animación como lenguaje narrativo complejo Sus elementos narrativos incluyen:

- Estructura narrativa: introducción, conflicto, clímax y desenlace.
- Desarrollo de personajes: arquetipos, evolución emocional, motivaciones.
- Estética visual: desde el realismo caricaturesco hasta lo abstracto.
- Uso del sonido y la música: refuerzo emocional y narrativo.
- Simbología y metáfora visual: narración a través de la imagen.

Estos componentes permiten que la animación no solo cuente historias, sino que transmita emociones, valores y reflexiones complejas. Su aplicación en contextos educativos o comunitarios, por tanto, no debe limitarse a lo infantil o recreativo, sino entenderse como un recurso narrativo profundo y potente para comunicar, enseñar y transformar.

En esta línea, González González, Martínez Gómez y Pereira (2018) subrayan que el cine de animación posee "virtualidades educativas" que lo convierten en una herramienta privilegiada para desarrollar no solo habilidades cognitivas, sino también valores éticos, pensamiento crítico y sensibilidad artística. La estructura narrativa del cine animado, cuando es cuidadosamente construida, puede generar aprendizajes significativos al conectar emocionalmente con el espectador y presentar situaciones simbólicas que facilitan la comprensión de realidades complejas.

2.3. Técnicas Y Tipos De Animación

Aunque existen múltiples producciones que no se limitan a una sola técnica, sino que las mezclan y de ahí nacen otras tantas en el contexto de la experimentación, estas son las más populares y reproducidas en el mundo de la animación:

Fenaquistiscopio:

- Descripción: Primer dispositivo de animación que crea la ilusión de movimiento a través de imágenes dibujadas en un disco giratorio.
- Cómo funciona: Se gira el disco frente a un espejo y las imágenes que se ven a través de unas rendijas parecen moverse.

Flipbook (Libro animado):

- Descripción: Pequeño cuaderno donde cada página contiene un dibujo que, al hojearlo rápidamente, crea la ilusión de movimiento.
- Cómo funciona: La secuencia de imágenes dibujadas en cada página se ve en rápida sucesión.

Animación Tradicional:

- Descripción: Técnica que utiliza dibujos hechos a mano sobre láminas transparentes (acetato) para crear secuencias de movimiento.
- Cómo funciona: Los dibujos se fotografían cuadro por cuadro para crear la ilusión de movimiento.

Animación Cutout (de recorte):

- Descripción: Animación realizada con figuras recortadas de papel o cartón (collage).
- Cómo funciona: Las figuras se mueven y fotografían cuadro a cuadro.

Stop Motion:

- Descripción: Una técnica que anima objetos físicos, como muñecas, objetos o modelos, moviéndose en pequeños incrementos entre fotografías.
- Cómo funciona: Cada movimiento se captura en un cuadro, creando la ilusión de movimiento continuo.

Pixilación:

- Descripción: Técnica stop motion aplicada a personas reales, creando movimientos entrecortados y efectos hechos en gran mayoría a mano..
- Cómo funciona: se fotografían personas en diferentes poses para crear la animación.

Rotoscopia:

- Descripción: Técnica en la que los animadores dibujan sobre material real para crear animaciones realistas.
- Cómo funciona: Las películas se proyectan y dibujan cuadro por cuadro.

Cine Sin Cámara:

- Descripción: Técnica donde las imágenes se dibujan directamente sobre la película.
- Cómo funciona: Los dibujos se realizan directamente sobre la película, que luego se proyecta.

Animación Digital 2D:

- Descripción: Animación creada utilizando software de computadora para dibujar y animar personajes y escenarios.
- Cómo funciona: Los dibujos se crean y animan digitalmente, lo que permite una mayor flexibilidad y eficiencia.

Animación Digital 3D:

- Descripción: Animación creada utilizando software de computadora 3D para modelar, texturizar y animar personajes y escenarios.
- Cómo funciona: Los personajes y objetos se modelan, luego se les asigna un esqueleto y sobre él unos controles para poderle dar movimiento y luego mediante los controles

animar digitalmente como si fuese una marioneta, pero digital. Las cámaras, luces y escenarios se añaden en el mismo software.

2.4. Análisis De La Puesta En Escena Animada

La puesta en escena en la animación, al igual que en el cine en general comprende el conjunto de decisiones visuales y espaciales que construyen el entorno, la acción y la atmósfera narrativa. Sin embargo, en animación todo está diseñado desde cero, lo que permite un control absoluto sobre cada elemento visual: desde los escenarios hasta la expresión más mínima de un personaje. Observar cómo se usan los planos, encuadres y movimientos de cámara en la animación ayuda a entender cómo se construyen las escenas. Por ejemplo, los planos abiertos usados para establecer escenarios, primeros planos que destacan emociones o detalles y movimientos de cámara que pueden generar dinamismo y tensión, entre muchas otras formas de usar. Pero este uso es planeado y planteado desde las etapas de preproducción, donde el guión se convierte en storyboard. Pero en la puesta en escena animada no solo se puede pensar desde la historia, también desde un personaje como lo describen las autoras Ana Silvia Moço Aparicio y María de Fátima Ramos de Andrade en su artículo “Escrituras contemporáneas: el cine de animación” (2018), que hay animadores que, a partir de la construcción de un personaje, establecen la trama de la historia que será contada. Las estrategias que el grupo y/o el animador pueden usar para confeccionar su película son variadas. Lo que nos hace reflexionar sobre el resultado que vemos en una pieza animada finalizada y es el resultado de una puesta en escena planeada desde las primeras etapas de preproducción, ejecutadas en la producción y finalizadas en la postproducción.

Uno de los casos más paradigmáticos es "Fantasía" (Disney, 1940), donde la puesta en escena no solo responde a una narración lineal, sino a una interpretación visual de piezas musicales. Cada segmento establece una lógica espacial y cromática distinta, que se relaciona íntimamente con el ritmo y tono de la música. El resultado es una narración visual pura, donde la puesta en escena guía completamente la experiencia emocional del espectador.

Otro ejemplo es "El viaje de Chihiro" (Hayao Miyazaki, 2001), donde la puesta en escena construye un universo simbólico a través de la disposición del espacio, los colores, la arquitectura y la atmósfera sonora. La transición entre el mundo real y el mundo espiritual se da visualmente, sin necesidad de largas explicaciones verbales. Esta capacidad de la animación para narrar mediante lo visual convierte la puesta en escena en un elemento narrativo fundamental.

La puesta en escena en la animación es un recurso narrativo poderoso. A diferencia del cine tradicional, donde las limitaciones físicas condicionan lo que puede mostrarse, la animación permite traer a la vida mundos completamente nuevos, ordenar el espacio simbólicamente y crear atmósferas que conecten emocionalmente con el espectador, haciendo del lenguaje visual un recurso fundamental en la narración animada.

2.5. Relaciones entre Animación y Educación

La animación, más allá de su dimensión artística y narrativa, representa un recurso pedagógico poderoso cuando se integra en los contextos escolares. Las investigaciones de Moço-Aparicio y Ramos de Andrade (2018) destacan que el cine de animación no solo permite narrar historias, sino que facilita la alfabetización semiótica, es decir, la capacidad de leer, interpretar y producir mensajes en distintos lenguajes y códigos (visual, sonoro, cinético, etc.). Este tipo de alfabetización es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes en la cultura contemporánea, dominada por la imagen y los medios audiovisuales.

Según las autoras, una de las principales barreras en el uso pedagógico de la animación es que el sistema educativo sigue priorizando la escritura alfabética como único eje del conocimiento. Esto limita el acceso a otras formas de expresión y comprensión del mundo. Proponen, en cambio, una concepción de aprendizaje donde el estudiante no sea un simple consumidor de conocimiento, sino un sujeto activo que crea, transforma y comunica a través de múltiples lenguajes.

El cine de animación ofrece una experiencia educativa singular porque permite una relación casi directa entre la idea y su realización. Esta característica es especialmente útil para fomentar procesos de experimentación y creación, como plantea Milanesi (1997), citado en el artículo. En esta lógica, la escuela debe organizar espacios que no sólo informen, sino que también fomenten la discusión crítica y la creación colaborativa.

Además, el proceso de realizar una película de animación, desde el guión hasta la edición final implica el uso coordinado de múltiples sistemas semióticos. Se trabaja con escritura, dibujo, imagen digital, sonido y movimiento. Cada uno de estos lenguajes debe integrarse de manera coherente, lo cual fortalece competencias cognitivas como la planificación, la organización de ideas, la expresión artística, la solución de problemas y la colaboración.

Este enfoque también responde a la necesidad de integrar las tecnologías al currículo escolar de forma significativa. Moço-Aparicio y Ramos de Andrade advierten que no basta con tener acceso a dispositivos tecnológicos; lo importante es comprender los lenguajes que circulan en ellos y saber cómo utilizarlos para construir sentidos. En otras palabras, la tecnología solo cobra valor educativo cuando es utilizada para potenciar la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión cultural.

Por tanto, incluir la animación en el aula implica transformar la dinámica tradicional de enseñanza. Se trata de romper con la rutina y apostar por metodologías activas que estimulen la sensibilidad, la reflexión y la autonomía del estudiante. La animación no se enseña únicamente como técnica, sino como una forma de ver, interpretar y construir el mundo. En ese proceso, el docente también se transforma: deja de ser un transmisor de contenidos y se convierte en mediador de experiencias significativas.

Así, las relaciones entre animación y educación abren un campo fértil para una pedagogía más inclusiva, estética y crítica. Como concluyen Moço-Aparicio y Ramos de Andrade (2018), trabajar con

animación en la escuela es apostar por una educación que forme no solo lectores y escritores alfabéticos, sino ciudadanos capaces de leer el mundo desde múltiples lenguajes y con libertad de pensamiento.

Tal como nos señala el artículo de Sergio Sevillano García, *La interculturalidad en el aula a través del cine de animación* (2023), el potencial del cine de animación como herramienta pedagógica para fomentar la educación intercultural en contextos escolares. A partir de una concepción de la interculturalidad basada en el reconocimiento, el diálogo y la convivencia entre culturas diversas, el autor defiende una didáctica participativa que promueva la empatía, el pensamiento crítico y el respeto a la diversidad. El cine de animación, por su lenguaje visual accesible y su capacidad de representación simbólica, se presenta como un medio eficaz para abordar problemáticas como la migración, la discriminación y la construcción de identidades. La propuesta pedagógica se orienta hacia metodologías activas en las que el alumnado asume un papel protagónico, interpretando narrativas audiovisuales, compartiendo experiencias culturales y construyendo colectivamente significados que enriquecen la comprensión del otro desde una perspectiva ética y transformadora.

2.4. Animación como recurso de mediación cultural en espacios formativos

En el pensamiento de Jesús Martín-Barbero, especialmente en su obra *De los medios a las mediaciones* (1987), la mediación cultural es entendida no como un canal neutro de transmisión, sino como un proceso sociocultural profundamente arraigado en la experiencia cotidiana de los sujetos. Para Barbero, la mediación implica el desplazamiento del énfasis en los medios técnicos de comunicación hacia las prácticas culturales que dan sentido a los mensajes. Así, las mediaciones son formas mediante las cuales los sujetos reinterpretan, resisten o incorporan los discursos mediáticos, a partir de sus historias, valores y contextos. La mediación cultural, desde esta perspectiva, se revela como un lugar de negociación de sentidos, donde se cruzan tradiciones, identidades, saberes populares e institucionales. Por lo tanto, comprender la mediación es esencial para pensar la cultura no como algo dado, sino como una producción simbólica en constante transformación.

Desde el campo de la educación en artes, Ana Mae Barbosa nos aporta una visión pedagógica de la mediación cultural, concebida como un proceso educativo dialógico que aproxima públicos diversos a las obras de arte y a los bienes culturales. En sus reflexiones, la mediación no es solo una estrategia de acceso, sino un acto interpretativo que implica sensibilización, escucha y construcción compartida de significados. Inspirada en metodologías triangulares y poscríticas, Barbosa destaca el papel del educador-mediador como aquel que articula el conocimiento artístico con la realidad de los participantes, favoreciendo la lectura crítica de las imágenes, la valorización de la cultura visual y el protagonismo del público. Así, la mediación cultural, para Ana Mae, trasciende la simple transmisión de contenidos, promoviendo encuentros significativos entre el arte, la vida y el contexto social de los

educandos.

Desde estas perspectivas, la animación, entendida más allá de una técnica cinematográfica, se revela en los textos analizados como un recurso eficaz de mediación cultural en contextos educativos formales e informales. Tanto en el artículo "Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas" (González González, Martínez Gómez y Pereira, 2018), como en los trabajos de Moço-Aparicio y Ramos de Andrade (2018), se identifica un punto en común: la capacidad del cine animado para actuar como un puente entre lenguajes, saberes y experiencias.

La animación facilita la traducción de códigos culturales complejos en imágenes accesibles, simbólicas y emocionalmente significativas. Esto es posible gracias a su carácter visual, sonoro y narrativo, que permite al estudiante interactuar con diversos sistemas semióticos y desarrollar una comprensión más profunda del mundo. Según Moço-Aparicio y Ramos de Andrade (2018), el animador es un mediador entre códigos verbales, gráficos y sonoros, y su trabajo con estos sistemas constituye una experiencia cognitiva en sí misma. Esta mediación transforma los textos orales o escritos en contenidos audiovisuales que abren nuevas posibilidades expresivas y de aprendizaje.

Por su parte, González, Gómez y Pereira (2018), argumentan que el cine de animación no solo es útil para transmitir contenidos escolares, sino que favorece la formación en valores, el pensamiento crítico y la inteligencia emocional, aspectos claves para una educación integral. A través de las guías cinematográficas desarrolladas en el proyecto "Padres y Maestros" (PyM), se demuestra que la animación puede utilizarse para debatir sobre la diversidad, el respeto, la convivencia, la inclusión, el medio ambiente y otros temas esenciales para la construcción de una ciudadanía activa y consciente.

En ese sentido, la animación actúa como mediadora cultural porque promueve la alfabetización semiótica (Moço-Aparicio y Ramos de Andrade, 2018) y porque habilita un espacio de reflexión simbólica que atraviesa generaciones, contextos y disciplinas. Las actividades propuestas por PyM, como el análisis de secuencias, el trabajo con emociones y la producción de cortos animados en el aula, muestran cómo la animación no solo comunica, sino que transforma la mirada del espectador, favoreciendo aprendizajes experienciales y significativos.

2.4.1. Proyecciones formativas desde la mediación cultural

La animación también se convierte en una herramienta de mediación cuando articula el vínculo entre escuela y familia. Las experiencias narradas por González, Gómez y Pereira (2018), sobre el trabajo colaborativo con padres y madres, quienes participan en la creación de materiales, ven películas y realizan actividades compartidas, reflejan cómo el cine animado puede integrarse en la vida cotidiana como espacio común de diálogo y formación cultural.

En este sentido, la mediación cultural no se limita a la transmisión de contenidos, sino que implica la creación de condiciones para que las subjetividades se expresen, dialoguen y se reconozcan mutuamente. Esta comprensión es central para el presente trabajo, que se orienta a investigar cómo la

animación puede operar como una herramienta de mediación en contextos educativos atravesados por desigualdades sociales, culturales y comunicativas.

Esto encamina a plantearnos la posibilidad de una propuesta de proyecto que contemple jóvenes de territorios periféricos, que busque no solo ampliar el acceso a lenguajes expresivos contemporáneos, sino también potenciar procesos de creación colectiva que reconozcan, valoren y proyecten las estéticas, memorias y saberes de estos territorios. Desde esta perspectiva, es emocionante pensar y soñar con un proyecto que no se limite a enseñar técnicas de animación, sino que promueva un proceso formativo donde la animación es medio, lenguaje y puente entre mundos, generaciones y culturas.

3. Conclusiones

A partir de las reflexiones aquí desarrolladas, se evidencia que la animación, entendida como lenguaje artístico, pedagógico y comunicacional, constituye un recurso de mediación cultural con gran potencia formativa. Su carácter inter artístico y su capacidad de movilizar múltiples registros simbólicos (visuales, sonoros, narrativos y afectivos), le permiten ocupar un lugar estratégico en la construcción de sentido, la circulación de experiencias y la formación de repertorios críticos. Lejos de ser una práctica exclusiva del entretenimiento infantil o industrial, la animación se revela cada vez más como una herramienta expresiva de acceso democrático y como un medio potente para narrar el mundo e intervenir en él. Los estudios analizados a lo largo de este artículo refuerzan la idea de que la animación es, al mismo tiempo, una forma estética y una práctica de mediación cultural capaz de mediar relaciones entre sujetos, territorios e imaginarios.

Esta comprensión amplía la responsabilidad de los campos del arte, la educación y la cultura frente a los desafíos contemporáneos. En un contexto marcado por disputas simbólicas, desigualdades históricas y crisis de representación, se vuelve urgente crear y fortalecer dispositivos que descentralicen los medios de producción narrativa. En ese marco, la animación aparece como un canal accesible y plural, capaz de traducir experiencias singulares, afectos invisibilizados y estéticas populares. Más que una herramienta didáctica, se trata de un espacio de escucha, de invención y de afirmación identitaria. Por eso, la ausencia de propuestas formativas que valoren el lenguaje de la animación en contextos educativos formales y/o informales de las periferias no es solamente una carencia pedagógica, sino el reflejo de una desigualdad cultural estructural que impide a muchos el derecho a contar sus propias historias.

Esta necesidad política y cultural fue señalada con contundencia por Pablo Iglesias durante su participación en la X Conferencia Latinoamericana y Caribeña de Ciencias Sociales (CLACSO), sobre el tema “Voces en disputa: medios, política y opinión pública en América Latina y el Caribe” del Eje 7: Derechos, culturas, sociedades digitales y comunicación, cuando afirmó que “hacen falta dibujos animados feministas, dibujos animados que presenten al colonialismo como un crimen, dibujos animados antirracistas, dibujos animados donde los roles de género cambien, dibujos animados que formen a las nuevas generaciones”. Esta declaración, lejos de ser un gesto retórico, plantea una disputa central: la de las imágenes, los valores y los afectos que moldean la educación y la cultura. En un escenario de guerra ideológica, como se ha caracterizado en múltiples espacios críticos, la animación se convierte en un campo de resistencia y de creación. Desde esta perspectiva, realizar animación con jóvenes de territorios periféricos no es solo facilitar una actividad creativa, sino también fomentar gestos de contra-narrativa, de reconocimiento cultural y de imaginación transformadora.

Por tanto, esta investigación parte del convencimiento de que la animación no es solo una técnica artística ni una herramienta didáctica, sino un dispositivo de mediación que articula lenguajes, subjetividades y memorias en disputa. Su uso en espacios educativos no puede reducirse a un aprendizaje instrumental, sino que debe orientarse a la formación crítica, al fortalecimiento de identidades culturales y al derecho de los pueblos a contarse a sí mismos desde sus propias estéticas y vivencias.

Más allá del estilo o la técnica, la animación puede pensarse como un lenguaje de reconstrucción simbólica. Su flexibilidad expresiva permite evocar lo innombrable, representar lo que se ha perdido, simular lo que no se ha vivido o dar forma a lo silenciado. Crea condiciones para simbolizar el trauma, ritualizar el duelo, representar el afecto y rescatar memorias enterradas. En contextos atravesados por la violencia simbólica y el apagamiento cultural, la animación no solo permite la expresión del sujeto, sino que amplía su capacidad de existir y significar. Pensar la animación como herramienta de mediación cultural es, por tanto, reconocerla también como una forma de cuidar el lenguaje, al otro y a sí mismo.

La comprensión histórica del desarrollo de la animación en Brasil, abordada en el primer capítulo, nos muestra que este lenguaje ha sido históricamente un espacio de exploración estética, resistencia narrativa y expresión local. Lejos de limitarse a los circuitos industriales o al entretenimiento comercial, la animación brasileña ha producido obras comprometidas con su contexto social y cultural. Reconocer esta trayectoria es clave para entender por qué hoy, más que nunca, es urgente recuperar esta herramienta como forma de mediación cultural en contextos formativos, especialmente en territorios periféricos y vulnerables.

Es justamente a partir de estas reflexiones que se reafirma la urgencia y relevancia de un proyecto que proponga talleres de animación con jóvenes de sectores vulnerables, estudiantes de escuelas públicas. Esta propuesta como horizonte se fundamenta en la investigación previa aquí expuesta y responde a las demandas del presente: promover procesos creativos de autoría, ampliar los repertorios culturales y simbólicos de las juventudes periféricas, fortalecer prácticas educativas emancipadoras y tensionar los límites de la lengua como lugar de opresión o de libertad. Este carácter simbólico y político de la animación como mediadora cultural justifica plenamente el desarrollo de investigaciones que no solo analicen su impacto pedagógico, sino que generen experiencias concretas de creación colectiva. De ahí la necesidad de proyectos que propongan oficinas de animación en escuelas públicas y espacios no formales, donde se habilite el acceso al lenguaje audiovisual y se fomente la autoría cultural de los territorios periféricos.

REFERÊNCIAS

Libro

BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

Libro en internet

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. Tradução de Eloisa de Araujo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991. Disponível em:

<https://cineartesanotamaro.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/05/o-cinema-ensaios-andre-bazin.pdf> Acesso em: 17 Jun. 2025

Vídeo de internet

BUSTO, Luciano; PEREZ, Federico. **Animación Brasileña 1 - "Historia y Técnicas de la Animación" Ep33**. Canal: Matanga!. 1 video de (29:56 min) Disponível em: https://youtu.be/uTjdbfdq_JU?si=dtX-xsqKar6AhijU Acesso em: 25 Abr. 2025

Artículo de revista

GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Cena: Centro de análise do cinema e do audiovisual, 2008. Disponível em: [historia-da-animacao-brasileira.pdf](#)
Acesso em: 18. Abr. 2025

Artículo de revista

GONZÁLEZ, M^a Celina González; GÓMEZ, Eduardo Martínez; DOMÍNGUEZ, M^a Carmen Pereira. **Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas**. RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil, v. 7, n. 2-3. Enero de 2019. Recuperado a partir: <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/5596>
Acesso em: 15. Mar. 2025

Artículo da internet

HAURELHUK, Felipe. **ANIMACIÓN EN BRASIL**. Disponível em: <https://solomonos.com/home/animacion-en-brasil/> Acesso em: 15. Abr. 2025

Vídeo de internet

IGLESIAS, Pablo; MARROQUÍN, Amparo. **Voces en disputa: medios, política y opinión pública en América Latina y el Caribe.** Eje 7: Derechos, culturas, sociedades digitales y comunicación. Canal: CLACSO TV. 1 video de (59:33 min) Disponível em: <https://youtu.be/vxPT1xKE30U?si=cZwYNP5U6seU2ckz> Acesso en: 10 Jul. 2025

Libro

MARTÍN BARBERO, Jesús. De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía. 2. ed. Nezahualcoyotl: Ediciones G. Gili, S.A., 1991.

Artículo de revista

MOÇO-APARICIO, Ana Silvia; RAMOS DE ANDRADE, María de Fátima. **Escrituras contemporáneas: el cine de animación.** Praxis & Saber, 10(22), 221–246. Enero 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n22.2019.7647> Acesso en: 13 fev. 2025

Artículo de revista

SEVILLANO GARCÍA, Sergio. **La interculturalidad en el aula a través del cine de animación.** HUMAN Review. 2023. ISSN 2695-9623. Disponible en: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwigpMG46uqOAxUaL9AFHXygGYsQFnoECBcQAQ&url=https%3A%2F%2Fpublishing.org%2Fjournals%2Findex.php%2Fhumanrev%2Farticle%2Fdownload%2F1633%2F1750%2F2691&usg=AOvVaw28FuTqRYFMHSc8y6AhvqIF&opi=89978449> Acesso en: 25 jun. 2025.

Libro en internet

WILLIAMS, Richard. **Kit de supervivencia del animador,** 2009. Disponível em: <https://bibliocefi.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf> Acesso em: 25 abr 2025