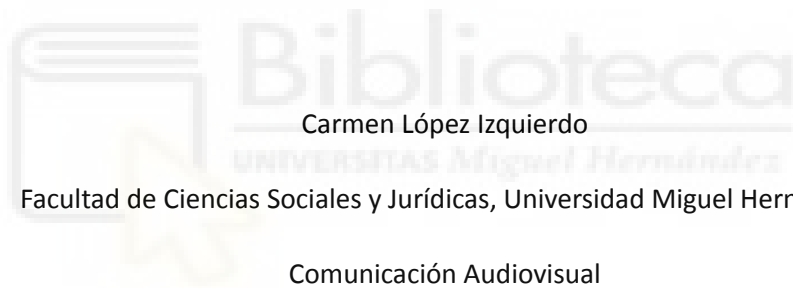




UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Stopmotion Gótico: Genealogía, Estética Y Creación De Un Cortometraje



Carmen López Izquierdo

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas, Universidad Miguel Hernández

Comunicación Audiovisual

Profesor Fernando Fernández Torres

7 de enero de 2025

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. HIPÓTESIS.....	6
3. OBJETIVOS.....	7
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y MARCO TEÓRICO.....	8
4.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	8
4.2. MARCO TEÓRICO.....	9
4.2.1. Orígenes literarios del gótico.....	9
4.2.2. El Expresionismo Alemán.....	9
4.2.3. Nacimiento del stopmotion.....	10
4.2.4. Los pioneros del stopmotion.....	11
4.2.5. Consolidación artística del género.....	11
4.2.6. Consagración contemporánea.....	12
4.2.7. Actualidad.....	14
5. METODOLOGÍA.....	15
5.1. Fase de investigación.....	15
5.2. Fase de desarrollo práctico.....	15
6. CALENDARIO.....	17
7. DESARROLLO PRÁCTICO: PASOS PARA LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE LA MANSIÓN PHANTOM.....	17
7.1. Preproducción.....	17
7.2. Producción.....	24
7.3. Postproducción.....	26
8. CONCLUSIONES.....	27
9. REFERENCIAS.....	29
9.1. Referencias Bibliográficas.....	29
9.2. Referencias Audiovisuales.....	31

Resumen

La evolución del *stopmotion* gótico refleja un continuo diálogo entre influencias literarias, cinematográficas y artísticas, desde sus orígenes hasta sus manifestaciones modernas. Este trabajo analiza la progresión de este género, comenzando con pioneros como Ladislav Starewitch, Segundo de Chomón y Georges Méliès, quienes, a través de su uso innovador del *stopmotion*, establecieron su potencial narrativo y estético. Se explora el impacto del Expresionismo Alemán y la literatura gótica—particularmente las obras de Edgar Allan Poe, Mary Shelley y Bruno Schulz—en cineastas como Jan Švankmajer y los hermanos Quay, cuyos estilos surrealistas y macabros redefinieron el medio. Esta investigación también examina cómo creadores contemporáneos como Tim Burton y Laika Studios han modernizado el *stopmotion* gótico mediante avances digitales, manteniendo al mismo tiempo su esencia artesanal. Estos cineastas conservan los temas centrales del género, como la decadencia, la melancolía y lo grotesco, haciéndolos accesibles a audiencias más amplias sin comprometer su integridad artística. Este estudio destaca la interacción entre tecnología, arte y narrativas culturales que han moldeado el *stopmotion* gótico. Desde sus raíces en las ilusiones fantásticas del cine temprano hasta su posición actual como una forma artística reconocida a nivel global, este género sigue explorando miedos existenciales y ansiedades sociales a través de una narrativa visualmente impactante y emocionalmente resonante. Este trabajo concluye que la evolución del *stopmotion* gótico demuestra la adaptabilidad de la estética gótica, integrando técnicas tradicionales con sensibilidades modernas para mantener su relevancia en la cultura contemporánea.

Palabras clave: *Stopmotion gótico, cine gótico, literatura gótica, surrealismo, Expresionismo Alemán, técnicas cinematográficas, narrativas visuales, estética, cine fantástico.*

Abstract

The evolution of gothic *stopmotion* reflects a continuous dialogue between literary, cinematic, and artistic influences, from its origins to its modern manifestations. This work analyzes the progression of the genre, beginning with pioneers such as Ladislav Starewitch, Segundo de Chomón, and Georges Méliès, who, through their innovative use of *stopmotion*, established its narrative and aesthetic potential. It explores the impact of German Expressionism and gothic literature—particularly the works of Edgar Allan Poe, Mary Shelley, and Bruno Schulz—on filmmakers like Jan Švankmajer and the Quay Brothers, whose surreal and macabre styles redefined the medium. This research also examines how contemporary creators such as Tim Burton and Laika Studios have modernized gothic *stopmotion* through digital advancements while maintaining its artisanal essence. These filmmakers preserve the genre's core themes—decay, melancholy, and the grotesque—making them accessible to broader audiences without compromising artistic integrity. This study highlights the interaction between technology, art, and cultural narratives that have shaped gothic *stopmotion*. From its roots in the fantastic illusions of early cinema to its current status as a globally recognized art form, the genre continues to explore existential fears and social anxieties through visually striking and emotionally resonant storytelling. The work concludes that the evolution of gothic *stopmotion* demonstrates the adaptability of gothic aesthetics, integrating traditional techniques with modern sensibilities to maintain its relevance in contemporary culture.

Keywords: *Gothic stopmotion, gothic cinema, gothic literature, surrealism, German Expressionism, cinematic techniques, visual narratives, aesthetics, fantasy film.*

1. INTRODUCCIÓN

La animación *stopmotion* ha sido, desde sus inicios, un espacio fértil para la experimentación estética y narrativa. Dentro de este ámbito, el *stopmotion* gótico ha evolucionado como una forma artística singular que combina técnicas tradicionales con una fuerte carga simbólica, visual y emocional. Este subgénero, caracterizado por su estética macabra, melancólica y fantástica, ha consolidado un lenguaje propio que dialoga con corrientes como el Expresionismo Alemán, el surrealismo y la literatura gótica, evidenciando una estrecha relación entre lo artesanal y lo narrativo. La importancia de este estudio radica en visibilizar la trayectoria del *stopmotion* gótico como fenómeno cultural y estético, y en explorar cómo sus principios se actualizan en un contexto contemporáneo sin perder su esencia.

A lo largo del siglo XX y lo que va del XXI, cineastas como Ladislav Starewitch, Jan Švankmajer, los hermanos Quay y Tim Burton han sido figuras clave en la configuración de este estilo. Sus obras no solo han aportado innovaciones técnicas, sino que han incorporado imaginarios provenientes de la literatura de Edgar Allan Poe, Mary Shelley o Bruno Schulz, lo que ha permitido una constante resignificación de lo gótico en la animación. En la actualidad, estudios como Laika han heredado esta tradición, integrando nuevas tecnologías sin renunciar al componente artesanal que define al género.

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo principal la creación de un cortometraje *stopmotion* con una estética gótica elaborada artesanalmente a partir de materiales reciclados y técnicas de *cut-out*. A través de esta obra se busca representar los elementos centrales del gótico —la decadencia, la ambigüedad moral, lo grotesco y lo fantástico— en diálogo con referentes históricos y estéticos previamente investigados. De forma paralela, se desarrollará un análisis teórico centrado en la evolución del *stopmotion* gótico desde sus primeras manifestaciones en el cine hasta sus formas contemporáneas. Para ello se adoptará una metodología comparativa de análisis cinematográfico y visual que permita evidenciar los cambios y continuidades en el estilo.

La hipótesis principal que guía este estudio sostiene que el *stopmotion* gótico, lejos de ser una forma obsoleta, ha logrado consolidarse como una disciplina artística autónoma, que se adapta a los avances tecnológicos sin sacrificar su carácter expresivo y artesanal. Se propone también que su evolución ha estado profundamente influida por movimientos culturales como el Expresionismo Alemán y el surrealismo, y que estas influencias se reflejan tanto en los contenidos temáticos como en los tratamientos estéticos actuales. A su vez, se plantea que esta técnica conserva una efectividad única para representar lo macabro, lo marginal y lo inquietante, aspectos esenciales del imaginario gótico.

Este trabajo, por tanto, se inscribe en una línea de investigación que busca contribuir al reconocimiento académico del *stopmotion* gótico como campo legítimo de estudio dentro del audiovisual. A nivel práctico, el proyecto demuestra la viabilidad de producir animación artesanal de bajo presupuesto sin renunciar a la complejidad estética ni a la profundidad narrativa. Las implicaciones teóricas apuntan a reforzar el diálogo entre arte, técnica y cultura, mientras que en el plano práctico se reivindica la vigencia de una forma de hacer cine que, pese a su aparente anacronismo, sigue conectando con sensibilidades contemporáneas.



2. HIPÓTESIS

Este trabajo parte de la hipótesis principal de que el *stopmotion* gótico ha evolucionado desde sus orígenes en el cine temprano hasta consolidarse como disciplina artística que combina la estética y espíritu del gótico con las innovaciones tecnológicas y los avances en animación.

Como hipótesis secundarias, se plantea, por un lado, que esta evolución ha estado marcada por la influencia de movimientos como el Expresionismo Alemán y el surrealismo, así como por la reinterpretación de mitos y obras clásicas góticas en un nuevo contexto que realza lo artesanal del género combinándolo con estas complejas narrativas tan características del estilo.

Por otro lado, se plantea que, a pesar de los avances digitales, se conserva este componente artesanal y es una técnica efectiva para evocar sensaciones sobre lo macabro de este cine de animación.

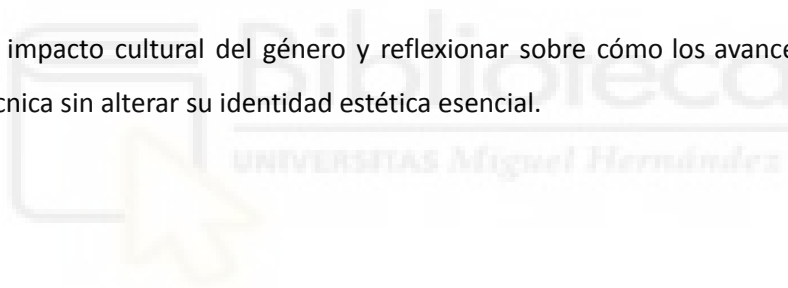


3. OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo principal elaborar un cortometraje *stopmotion* que represente la estética gótica y evidencie su evolución a lo largo del tiempo.

Como objetivos secundarios, se plantea:

- Realizar el proyecto con bajo presupuesto y uso de materiales reciclados.
- Analizar histórica y estéticamente el *stopmotion* gótico desde sus primeras manifestaciones hasta la actualidad.
- Identificar las influencias literarias y artísticas que han contribuido a definir el estilo.
- Examinar la obra de cineastas fundamentales como Ladislav Starewitch, Jan Švankmajer, los hermanos Quay, Tim Burton y el Estudio Laika.
- Comparar las técnicas narrativas y formales empleadas a lo largo del tiempo.
- Evaluar el impacto cultural del género y reflexionar sobre cómo los avances tecnológicos han transformado la técnica sin alterar su identidad estética esencial.



4. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y MARCO TEÓRICO.

El presente trabajo se adentra en el estudio del *stopmotion* gótico, desde sus orígenes en el cine primitivo hasta sus formas actuales. Se abordan las principales influencias literarias, visuales y técnicas que han definido el género, con especial atención a autores como Starewitch, Švankmajer, los hermanos Quay y Tim Burton. El marco teórico combina referencias al gótico literario, el Expresionismo Alemán y los recursos narrativos y estéticos propios de la animación *stopmotion*.

4.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN.

En la literatura académica se ha abordado el *stopmotion* gótico, principalmente, desde dos vertientes. Por un lado, se ha estudiado la evolución técnica y narrativa del *stopmotion*, desde sus orígenes a manos de pioneros como Méliès hasta que se consolidó como forma de narración visual compleja. El Trabajo de Fin de Máster *Diseño de escenografía y animación para la realización de un cortometraje de stopmotion* (Fornell, 2021) ha servido para analizar las características de los materiales empleados y de qué forma estos se han combinado a lo largo del tiempo para dar lugar a una estética y sentimiento concretos. *Creación en stopmotion: análisis, técnicas y consideraciones* (Becerra, 2018) permitió señalar ciertos avances en la manera de implementar la tecnología a la técnica artesanal.

Por otro lado, se han enfocado en la influencia de las corrientes artísticas y literarias en la construcción de la estética gótica. Los estudios de *Em busca do universo de Tim Burton: Uma análise do gótico e do grotesco* (Amaral, 2016) y *Tim Burton y el expresionismo* (Escuder, 2008) han analizado el impacto de movimientos como el Expresionismo Alemán y el surrealismo, así como la influencia de la literatura gótica en la configuración visual y narrativa del *stopmotion* gótico. Se ha explorado cómo ha influenciado a cineastas clave de la talla de Jan Švankmajer, los hermanos Quay y Tim Burton mediante la investigación realizada por Fornell (2021), pero se detecta que caben más investigaciones que integren a estos como piezas de la evolución del género.

Ante estas lagunas, la presente investigación se propone determinar cómo ha evolucionado el *stopmotion* gótico desde sus orígenes hasta la era digital, y de qué manera se han integrado los elementos tradicionales con las innovaciones tecnológicas para mantener su identidad estética y narrativa. También persigue fundamentarse en un marco teórico interdisciplinario que abarque la evolución del *stopmotion* como técnica de animación, la influencia de la literatura gótica y el Expresionismo Alemán en el cine, y la integración de la tecnología digital en la animación contemporánea. En último lugar, busca sostener la hipótesis de que la evolución del *stopmotion* se

caracteriza por una dualidad en la que se preserva la esencia artesanal y la estética oscura del género, mientras que se integran de forma innovadora herramientas digitales que potencian tanto la narrativa como lo visual, permitiendo que el género se mantenga vigente y relevante en el contexto cinematográfico actual.

4.2. MARCO TEÓRICO.

4.2.1. Orígenes literarios del gótico.

El gótico lleva presente en la literatura varios siglos antes de la aparición del cine. Las primeras novelas, junto con obras teatrales y otros formatos previos, establecieron las bases del género, definiendo estándares en cuanto a escenarios, atmósferas y temáticas.

Según Amaral (2016), *El castillo de Otranto* (Walpole, 1764) es considerada la primera novela de terror gótica. Su subtítulo, “*Una historia gótica*”, refuerza esta afirmación, ya que la obra introduce un panorama lleno de elementos sobrenaturales y escenarios oscuros y espectrales. Este género solía estar protagonizado por vampiros, fantasmas y otras criaturas sobrenaturales. Durante un siglo, el gótico inglés marcó profundamente a la literatura, alcanzando nuevas alturas con autores como Ann Radcliffe (Sadurní, 2024), Edgar Allan Poe y Lewis Carroll.

Por un lado, Radcliffe aportó paisajes sombríos y elementos sobrenaturales con un estilo cargado de misterio en obras como *Los misterios de Udolfo* (1794) y *El italiano* (1797), que influyeron en generaciones posteriores. Poe, por su parte, exploró lo grotesco y macabro, destacando por evocar miedos internos, como en *La máscara de la muerte roja* (1884). Finalmente, Carroll creó mundos oníricos y surrealistas, que sirvieron de inspiración para cineastas del *stopmotion* gótico, especialmente al imaginar universos de pesadilla habitados por personajes que desafían toda lógica.

4.2.2. El Expresionismo Alemán.

El Expresionismo, surgido en Alemania en 1905, fue inicialmente un movimiento pictórico liderado por Ernst Ludwig Kirchner, Erich Heckel, Fritz Bleyl y Karl Schmidt-Rottluff (Rojas, s. f.). Su objetivo principal era transmitir emociones intensas a través de elementos como decorados distorsionados, perspectivas imposibles y sombras alargadas.

En el ámbito cinematográfico, destaca *El gabinete del Dr. Caligari* (Wiene, 1920), considerada la obra más representativa del Expresionismo. Sus escenarios actúan como una extensión visual de las emociones de los personajes, transmitiendo desasosiego y reflejando su estado psicológico.

El Expresionismo también introdujo el contraste extremo de luces y sombras mediante la iluminación en clave baja, creando atmósferas lúgubres. Esta técnica se convirtió en una característica distintiva del terror gótico y fue adoptada por cineastas como Tim Burton (Escuder, 2008). En películas como *Pesadilla antes de Navidad* (1993) y *La novia cadáver* (2005), Burton incorpora decorados angulosos y retorcidos que evocan esta influencia.

Por otro lado, los hermanos Quay reinterpretaron las atmósferas opresivas del Expresionismo en obras como *Street of Crocodiles* (1986), recreando espacios cerrados con texturas inquietantes que intensifican la sensación de tensión y claustrofobia.

Las monocromáticas cintas sirvieron de base para la estética del futuro *stopmotion* gótico, que pese a no tener limitación de color optó por los mismos tonos fríos y desaturados como medio de expresión.

4.2.3. Nacimiento del stopmotion.

El *stopmotion* tiene sus raíces en el descubrimiento realizado por Joseph Plateau sobre la persistencia de las imágenes en la retina, un fenómeno que permitió comprender la ilusión del movimiento aparente. Este principio es la base fundamental de la técnica, que en el cine emplea 24 fotogramas por segundo para crear la sensación de movimiento continuo.

La técnica comenzó a desarrollarse en países con una fuerte tradición artesanal en la creación de muñecos, como Checoslovaquia, Polonia, Rusia y Alemania (Naranjo y Salcedo, 2010). No obstante, resulta difícil señalar con exactitud cuál fue la primera producción cinematográfica en hacer uso del *stopmotion*. Entre las primeras obras destacadas figuran los cortometrajes de James Stuart Blackton, Ladislav Starewicz y Georges Méliès. Este último, un ilusionista que incursionó en el cine, revolucionó las técnicas de su época con innovaciones como el "paso de manivela", que le permitió transformar personajes y objetos en pantalla.

El *stopmotion* se suele definir como una forma de animación que no involucra dibujos ni pinturas, sino que trabaja con objetos tridimensionales. Con el paso del tiempo, la técnica ha evolucionado gracias a los avances tecnológicos, especialmente en la postproducción, lo que ha facilitado procesos como la eliminación de los mecanismos visibles que controlan el movimiento de las marionetas.

4.2.4. Los pioneros del stopmotion.

Hablar de *stopmotion* implica necesariamente referirse a Georges Méliès, considerado, aunque no sin debate, como el padre de los efectos especiales y los trucos visuales. Según Ecaratala (s.f.), Méliès fue quien descubrió la técnica del "paso de manivela", un proceso que consiste en "la toma sucesiva de imágenes fijas que, una vez proyectadas, generan la sensación de movimiento". Este recurso le permitió manipular objetos y personajes, sentando así las bases de la animación cuadro por cuadro de objetos y materiales inanimados. Un ejemplo destacado de su aplicación se encuentra en *Viaje a la Luna* (1902), donde empleó técnicas como el montaje por capas para construir mundos fantásticos y llevar a los protagonistas a lugares insólitos. Además, Méliès fue pionero en el uso de exposiciones dobles, decorados elaborados y efectos como la pantalla dividida, elementos que marcaron el inicio de una nueva era en el cine (Fornell, 2021).

Y si Méliès era el padre de los efectos especiales, Ladislav Starewitch lo es de el *stopmotion* narrativo. Autor de la primera película hecha con marionetas, realizó más de 100 películas. Comenzó su carrera en la entomología, ciencia que estudia los insectos, y debido a ello, su primer corto servía para explicar las características de apareamiento de los escarabajos-ciervo (Fernandez, 2023). Lo distintivo es que usó a los propios insectos disecados como títeres. Esto le daba a la cinta el aire macabro tan característico del *stopmotion* gótico.

Segundo de Chomón, otro pionero en el cine de efectos visuales, introdujo el *stopmotion* en España con películas como *El hotel eléctrico* (1908). En esta obra, utilizó objetos cotidianos como maletas y cepillos que cobraban vida a través de la animación cuadro por cuadro (Margolles, 2023). Con esto daba pie a la marcada característica del género en la que se relataban hechos fantásticos o sobrenaturales, a parte de contar con una estética caótica como veríamos en la interpretación del género de futuros autores. Su capacidad para crear efectos visuales innovadores influyó significativamente en la evolución del cine europeo, estableciendo las bases para el uso del *stopmotion* en narrativas más complejas.

4.2.5. Consolidación artística del género.

En sus primeros años, el *stopmotion* fue considerado principalmente como una técnica de ilusionismo, un trucaje cinematográfico que buscaba sorprender al público mediante la manipulación de imágenes. Sin embargo, fue con el tiempo cuando el *stopmotion* alcanzó su estatus como género

cinematográfico en sí mismo, cuando cineastas contemporáneos comenzaron a usarlo de manera más profunda y experimental.

Uno de ellos fue el cineasta polaco Walerian Borowczyk que, conocido por su enfoque surrealista, utilizó el *stopmotion* como herramienta narrativa experimental. En *Renaissance* (1964), Borowczyk trabajó con ciclos de destrucción y renovación utilizando objetos cotidianos como protagonistas (Fornell, 2021). Esto evoca la obsesión del gótico con la decadencia, la muerte y la transformación. La atmósfera sombría y minimalista de su obra refuerza su conexión con el simbolismo visual del gótico y destaca porque convierte un acontecimiento banal en algo poético, lo cual sugiere un punto de inflexión en el *stopmotion*.

Por otro lado, Jan Švankmajer, que venía influenciado por Starewitch, acabó siendo considerado uno de los directores más influyentes del *stopmotion*. Lo que lo sitúa dentro del marco gótico es su estética surrealista, oscura y experimental. En *Alice* (1988), reinterpreta la historia de Lewis Carroll utilizando elementos como arcilla, muñecos macabros y objetos reciclados, además de esqueletos o animales disecados (Fornell, 2021), siguiendo los pasos de Starewitch. Trabajó con la escenografía a capas y su obra denota una exploración psicológica que lo distingue de otros cineastas.

Los hermanos Quay, influenciados por este y la literatura del escritor polaco Bruno Schulz, elevaron el *stopmotion* gótico a un nuevo nivel estético. Supieron recrear escenarios que transmiten claustrofobia, ahogo e incomodidad mediante el uso de texturas y claroscuros inquietantes (Fornell, 2021). Utilizaron imágenes confusas y perspectivas subjetivas para generar una experiencia emocional. Como homenaje a su predecesor, crearon *The Cabinet of Svankmajer* (1984), aunque su obra cumbre es *Street of Crocodiles* (1986), metraje que sirve para ilustrar el imaginario de Bruno Schulz con el estilo melancólico y opresivo característico de los Quay.

4.2.6. Consagración contemporánea.

Con el paso del tiempo, el *stopmotion* gótico evolucionó, pero continuó siguiendo el camino previamente establecido, manteniéndose fuertemente influenciado por el surrealismo, el Expresionismo Alemán y la literatura gótica. Este desarrollo alcanzó su punto culminante con cineastas como Tim Burton y las producciones del Estudio Laika, quienes han llevado la técnica y la estética al gran público. No solo modernizaron el *stopmotion* a través de la digitalización, sino que también preservaron la esencia

artesanal del género, conectando las historias con los temas macabros, melancólicos y poéticos propios del gótico.

Se podría afirmar que Tim Burton es sinónimo de *stopmotion*. Su extensa trayectoria en esta técnica, junto con sus emotivas historias de personajes peculiares y marginados, ha marcado la infancia de toda una generación (Rojas, s. f.) y lo ha convertido en uno de los autores más influyentes. Inspirado en el Expresionismo Alemán, Burton crea escenarios llenos de formas puntiagudas, perspectivas distorsionadas y sombras inquietantes (González, s. f.), en los cuales habitan personajes melancólicos y siniestros, pero de buen corazón, que recuerdan a los creados por los novelistas góticos Mary Shelley y Edgar Allan Poe, entre otros.

Una de sus obras más conocidas es *Pesadilla antes de Navidad* (1993), aunque esta afirmación genera cierta controversia, ya que, bajo el sello de Disney, el proyecto sufrió varias limitaciones y fue dirigida por Henry Selick. Sin embargo, la idea original es de Burton y consolidó el género gótico animado. La película, de tan solo setenta y cinco minutos, destaca por sus fondos asimétricos y sus paletas de colores saturados en el "Mundo de la Navidad", en contraste con el desolado y sombrío escenario al que pertenece Jack, el esqueleto protagonista. Para las expresiones de este se emplearon más de 800 cabezas para cambiar su expresión (Don Ovillo, 2022). Además, la narrativa aborda temas complejos como la identidad y el deseo de pertenencia. Los muñecos creados para la película fueron elaborados con un alto nivel de detalle, lo que permitió expresar emociones complejas. De hecho, Jack contaba con cerca de cuatrocientas cabezas diferentes para alternar y reflejar sus emociones.

La última película de *stopmotion* de Burton fue *Frankenweenie* (2012), según Guallar “una reelaboración como largometraje del corto que había realizado en sus inicios para Disney” (2017, p. 12) un homenaje al cine clásico de terror y a las películas de monstruos, que, a su vez, hace referencia a los orígenes del género, especialmente a la novela *Frankenstein* (1817) de Mary Shelley. La decisión de filmar en blanco y negro refuerza la teatralidad y lo tétrico, alejándose de la saturación de colores y acercándose a una estética más sombría.

Por otro lado, el Estudio Laika ha sido igualmente crucial en la evolución del género, elaborando algunas de las últimas producciones que se ajustan a las características que nos interesan. Al igual que Burton, mantienen la tradición artesanal y la combinan con tecnologías modernas. Laika ha integrado

cámaras digitales, impresión 3D y software avanzado para facilitar el diseño de marionetas y escenarios, lo que ha elevado el nivel de detalle a un grado inimaginable.

Probablemente, la obra más resonante de este estudio sea *Los mundos de Coraline* (2009), película que también marcó su debut y cuya dirección estuvo a cargo de Henry Selick. Basada en la novela del escritor Neil Gaiman (Rosales, 2024), un autor de clara influencia gótica, la historia es un claro ejemplo de terror psicológico, con escenas espeluznantes acentuadas por personajes con ojos de botones y los tonos fríos y desaturados del otro mundo. La animación fue revolucionaria gracias al uso de impresoras 3D (Becerra, 2018) para crear expresiones faciales detalladas.

Su última película fue *Mr. Link: El origen perdido* (2019), aunque su anterior producción, *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016), encaja mejor dentro del género gótico debido a sus personajes de formas afiladas y espectrales. La cinta demuestra el dominio técnico del estudio, ya que combina el *stopmotion* tradicional con efectos digitales para crear escenas de batallas épicas y momentos siniestros.

4.2.7. Actualidad.

En estos últimos años se han estrenado nuevas producciones que continúan y amplían el legado del *stopmotion* gótico, adaptando la estética tradicional a las exigencias y tecnologías del cine contemporáneo. Dos ejemplos destacados son *Wendell y Wild* (2022) y *Memorias de un caracol* (2024).

Wendell y Wild (2022), dirigida por Henry Selick, director de *Coraline* (2009), y estrenada en Netflix en 2022, muestra la evolución del género combinando el terror y la comedia con la técnica (Zorrilla, 2022). Selick utiliza el *stopmotion* para crear un universo lleno de detalles. La película presenta dos narrativas: la de una adolescente rebelde desesperada por recuperar a sus padres fallecidos y la de dos demonios. Esto prosigue con la tradición del género que incluye elementos sobrenaturales y tiene una fuerte presencia de la muerte.

Por otro lado, *Memorias de un Caracol* (2024), dirigida por Adam Elliot, cuenta una historia mucho más adulta que la ha llevado a ser nominada en los Oscar. El filme fusiona tragedia y humor negro, y está narrado a través de Grace, que explora la soledad, enfermedad y redención tras sufrir la separación de su gemelo. En cuanto a la producción, durante ocho años se dibujaron y modelaron manualmente miles de fotogramas, lo que aporta una profundidad visual remarcable (Pérez, 2025).

Ambas evidencian que el *stopmotion* gótico no solo se mantiene vigente, sino que también se adapta e innova. La incorporación de tecnologías digitales, como cámaras de alta definición y software de posproducción, ha permitido a los cineastas perfeccionar la animación sin renunciar a la esencia imperfecta y poética del gótico.

5. METODOLOGÍA

El desarrollo del presente proyecto se ha estructurado en dos metodologías complementarias, correspondientes a las fases de investigación preliminar y de desarrollo práctico de la obra.

5.1. Fase de investigación

Durante la fase inicial se empleó un enfoque exploratorio, orientado a establecer las bases conceptuales, narrativas y estéticas del cortometraje.

Se llevó a cabo un análisis de obras clave pertenecientes al cine gótico y al *stopmotion*, abarcando tanto referentes clásicos, como *La casa encantada* (Chomón, 1906) o los trabajos de Georges Méliès, como realizaciones contemporáneas de directores como Tim Burton, Jan Švankmajer o los hermanos Quay. Este análisis permitió identificar los principales códigos visuales, narrativos y simbólicos del subgénero gótico.

La obra de Segundo de Chomón fue especialmente significativa en la gestación inicial del proyecto, particularmente por su aproximación artesanal a los efectos visuales, lo que impulsó la decisión de crear el cortometraje como un medio de exploración de los recursos que permite la técnica.

A partir del análisis de referentes, se definieron los criterios artísticos del proyecto: ambientación oscura, uso prioritario de elementos artesanales y reciclados, presencia de lo sobrenatural e importancia de la expresividad visual sobre el diálogo.

Esta fase de investigación proporcionó los cimientos conceptuales que estructuraron el trabajo práctico posterior.

5.2. Fase de desarrollo práctico

El desarrollo práctico se abordó desde una metodología artesanal basada en la división del proceso en tres etapas diferenciadas: preproducción, producción y postproducción.

La preproducción constituyó la fase más extensa y detallada, como ya se expone en el apartado correspondiente. Comprendió la elaboración del guion, el desarrollo de los *storyboards*, el diseño de personajes, la construcción de los escenarios y la fabricación manual de todos los elementos adicionales, priorizando el empleo de materiales reciclados.

La fase de producción consistió en la captura de imágenes mediante la técnica *stopmotion*. Durante este proceso se empleó el software Stop Motion Studio, si bien surgieron diversos problemas técnicos de conectividad entre la cámara y el programa, lo que ralentizó el ritmo de grabación y obligó a buscar soluciones, como la captura manual de algunos fotogramas o el reinicio frecuente de los dispositivos implicados, para asegurar la continuidad del rodaje.

Pese a estas dificultades, se logró completar la totalidad de las tomas planificadas, respetando las pautas visuales, compositivas y de iluminación previstas durante la etapa de preproducción.

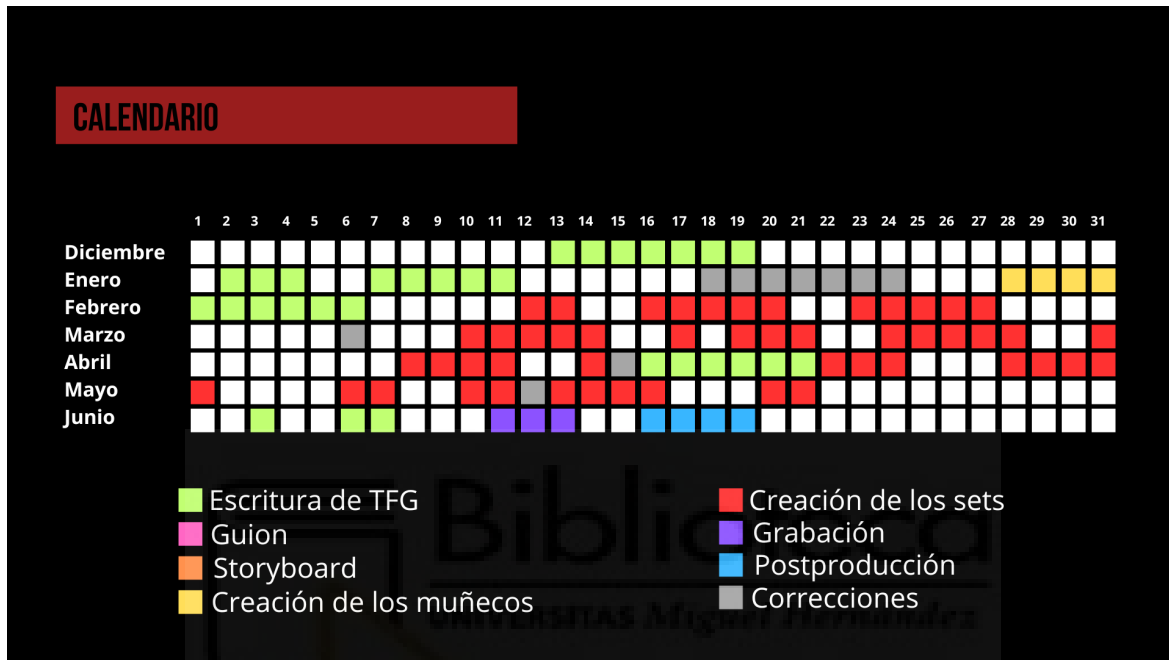
En la fase de postproducción se procedió, en primer lugar, a la corrección de color, orientada a enfatizar la estética gótica mediante el refuerzo de los contrastes, las sombras profundas y una paleta de tonos fríos. Posteriormente, se incorporaron los efectos sonoros, la música y la grabación de la voz en off ya redactada durante las primeras fases. Finalmente, se realizaron los ajustes finales en el ritmo narrativo, las transiciones y algunos efectos visuales puntuales.

El conjunto del proceso metodológico ha permitido desarrollar una obra que, respetando las limitaciones materiales y técnicas, busca reflejar las principales convenciones estéticas y simbólicas del subgénero gótico dentro del ámbito de la animación *stopmotion* artesanal.

6. CALENDARIO

Figura 1

Calendario



7. DESARROLLO PRÁCTICO: PASOS PARA LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE LA MANSIÓN PHANTOM.

El objetivo principal de este trabajo es la realización de un cortometraje en técnica *stopmotion* que mantenga la estética y los códigos narrativos característicos del subgénero gótico. Para una mejor organización y comprensión del proceso, el desarrollo del proyecto se estructura en tres etapas: preproducción, producción y postproducción.

7.1. Preproducción.

La etapa de preproducción fue la más extensa, abarcando desde el mes de febrero hasta casi mayo, debido a diversos contratiempos de índole personal. El proceso comenzó con la concepción de la idea inicial, inspirada en *La casa encantada* (Chomón, 1906), cuya aproximación a los efectos visuales me llevó a plantear el cortometraje como un ejercicio de exploración de los recursos que permite la técnica *stopmotion*. Cabe destacar que, durante esta fase, también resultó especialmente relevante como fuente

de inspiración y referencia técnica el canal de YouTube *Peculiarly Ashley* (2008), cuyos contenidos aportaron ideas tanto en términos estéticos como en técnicas específicas de construcción de escenarios.

Desde un primer momento, se establecieron varios criterios para delimitar el proyecto: un máximo de tres personajes, una duración aproximada de tres minutos y el empleo de materiales reciclados siempre que fuera posible, priorizando el trabajo manual. Aunque el cortometraje incluye ocho escenarios distintos, se optó por construir únicamente cuatro bases modulares que, mediante la rotación y sustitución de elementos decorativos, permiten simular distintos espacios. Estas decisiones respondieron a la necesidad de optimizar tanto el tiempo de producción como el presupuesto disponible.

A continuación, se redactó un poema original que sirvió de base para la narración en off, sobre la cual se articularía toda la historia. A partir de este texto se elaboraron dos storyboards: el primero, de carácter más fantasioso, fue posteriormente reelaborado en un segundo storyboard más ajustado a las limitaciones técnicas y materiales del proyecto.

En cuanto a la construcción de los personajes principales, Tommy, Tammy y el fantasma, se emplearon técnicas artesanales y materiales reciclados. Los cuerpos de los hermanos fueron diseñados a partir de dos esferas de porexpán, para la cabeza y tronco, unidas mediante una estructura interna de caña y alambre, a la que se anclaron las extremidades. Las piernas, recubiertas de arcilla para aumentar su peso y estabilidad, presentan un diseño que garantiza el equilibrio de las figuras sobre superficies irregulares, propias de los escenarios diseñados. Los zapatos, confeccionados a partir de cartones de huevos, fueron rellenos con silicona y reforzados con una base metálica para aportar mayor firmeza. Los ojos, elaborados en cartulina y montados sobre un pequeño eje metálico, permiten un cierto rango de movimiento que aporta expresividad a los personajes, dado que carecen de boca. El cabello fue realizado con restos de lana. Por su parte, la construcción del fantasma resultó más sencilla: sobre una esfera base se modeló papel pinocho, fijando los pliegues inferiores, y se completó el rostro siguiendo el mismo procedimiento empleado para los ojos de los otros personajes.

Figura 2

Personajes.

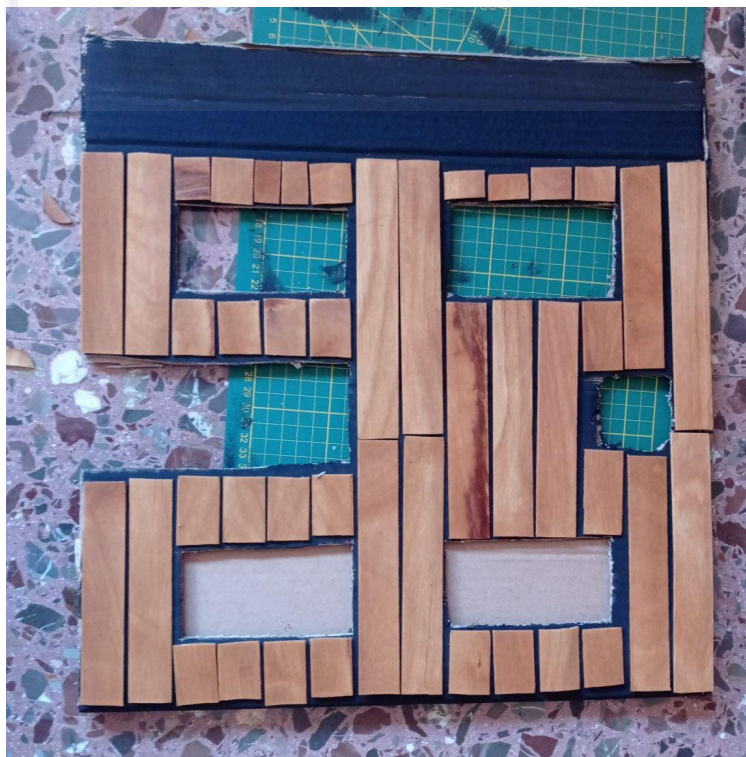


Figura 3

Ojos de los personajes.



Los escenarios, pese a su sencillez conceptual, supusieron una de las fases más laboriosas de esta etapa. Las cuatro bases estructurales se adaptaron para simular los ocho espacios del relato mediante la adición y retirada de elementos decorativos. El escenario más complejo fue el exterior de la casa y el bosque. Su construcción se inició uniando cuatro paneles rígidos de cartón, rodeados por un borde que permitiera contener arena, piedras y otros materiales sueltos. Los árboles se realizaron con ramas naturales y musgo artificial adherido con spray adhesivo; el suelo se cubrió con hierba seca de uso decorativo para mascotas y gravilla de pecera; el pozo fue reciclado de un decorado navideño. La casa se compuso a partir de una estructura de cartón revestida con palitos de helado recortados, teñidos con café y envejecidos con pintura negra y musgo artificial. Las esquinas fueron reforzadas con pequeños troncos de corcho. El tejado, fabricado en madera de balsa, fue pintado y laminado; las ventanas, también de balsa, incluyen barrotes de palillos, una lámina de plástico a modo de cristal y un fondo de encaje para simular cortinas.

Figura 4*Casa en primeras fases*

El primer módulo escenográfico, correspondiente a la sala de estar y el dormitorio de la mansión Phantom, se elaboró a partir de una caja cuyas paredes fueron pintadas en color verde, mientras que el suelo, inicialmente negro, fue revestido con tablones de madera de balsa para simular un entarimado, incorporando además un rodapié del mismo material con el fin de aportar mayor realismo a la ambientación. La segunda estructura, destinada a representar el pasillo, el recibidor y la zona de escaleras, replicó este mismo procedimiento constructivo.

Figura 5

Bosque



Figura 6

Casa terminada



Con el propósito de diversificar la estética de los distintos espacios y sugerir diferentes estados de conservación, la estancia correspondiente a la habitación de Tommy se diseñó con variaciones en los materiales: las paredes fueron recubiertas con cartulina azul, que ofrecía un acabado más uniforme que la pintura, mientras que el suelo se realizó en cartón pluma, sobre el cual se aplicó un vinilo adhesivo con textura de parquet, eliminando así posibles irregularidades.

Para acentuar la diferenciación entre los espacios escénicos, se construyó un conjunto de mobiliario específico utilizando una combinación de madera de balsa, cajas de pequeñas dimensiones, arcilla, piezas metálicas, palillos de madera y otros materiales reciclados. Entre las piezas elaboradas se incluyen: una mesa de comedor, una mesa de café, una mesita auxiliar, una mesilla de noche, una estantería, cuatro sillas y una cama cuya ropa de cama fue luego intercambiada en función de cada escena para ofrecer variación visual.

Figura 7

Escenario del salón casi vacío.



Del mismo modo, se fabricaron diversos elementos decorativos mediante técnicas artesanales, empleando arcilla, cuentas de colores, pequeñas piezas de madera y otros recursos. Entre estos objetos destacan varios frascos decorativos, lámparas, una bola de cristal, cuatro puertas intercambiables, así como varios cuadros y accesorios. Se construyó también una linterna portátil, elemento funcional dentro de la acción de los personajes. Sin embargo, debido a la complejidad técnica y de tiempo que implicaba su elaboración, se optó por la adquisición comercial de algunos elementos como la ouija, las calaveras, el sofá y los libros empleados como atrezzo decorativo.

Figura 8

Plano detalle de papeles sobre la cama.



Figura 9

Plano detalle de objetos.



7.2. Producción

La fase de producción fue la más breve del proyecto, con una duración total de tres jornadas. Para optimizar la organización del rodaje, se optó por estructurar cada día de trabajo en función de los distintos sets.

El primer día se destinó por completo a la grabación de las escenas correspondientes al set exterior. Aunque este no concentra la mayor parte del metraje, sí es el que presenta mayor complejidad en términos de movimiento, especialmente en las secuencias de desplazamiento de los personajes. La iluminación se resolvió mediante tres focos LED: dos orientados hacia el fondo y uno colocado en una de las esquinas del set, con el objetivo de compensar la iluminación cenital de la habitación, que venía del lado opuesto. El decorado fue dispuesto sobre una mesa elevada, lo que facilitó el acceso a los distintos ángulos de cámara.

Figura 10

Grabación en el set exterior.



Durante la segunda jornada se grabaron las escenas situadas en el dormitorio de Tommy y en el pasillo de la mansión, mientras que el tercer día se dedicó a la grabación de los planos en el salón y en la habitación de la casa encantada. Como se ha detallado en el apartado de preproducción, cada espacio fue recreado mediante la modificación de los elementos decorativos sobre las estructuras base previamente construidas.

Una de las prioridades durante esta etapa fue la captación de planos recurso, con el doble propósito de garantizar material de apoyo en caso de errores o necesidades de montaje posteriores, y de poner en valor los detalles del diseño escenográfico, en los que se había invertido una cantidad considerable de tiempo. Entre estos elementos destacan la bola de cristal, los mapas enrollados, los libros minuciosamente dispuestos en la estantería junto a frascos de pociones y pequeñas calaveras, entre otros objetos.

La grabación se llevó a cabo utilizando un objetivo zoom 24–105 mm, que resultó adecuado en la mayoría de las tomas, aunque algo limitado en aquellas que requerían un mayor acercamiento. Asimismo, la baja luminosidad del objetivo condicionó la calidad de ciertas capturas, las cuales fueron descartadas debido al nivel de ruido. Además, en algunos casos fue necesario modificar el

planteamiento de los planos, ya que la cámara no podía acercarse más a los personajes sin que se hiciera visible el borde del decorado o sin que la cámara quedara fuera del espacio.

7.3. Postproducción

La fase de postproducción, aunque no presentó muchas dificultades técnicas, sí supuso un proceso laborioso, especialmente en lo relativo al ajuste del material. Esto se debió, en gran parte, a las características propias del *stopmotion*, donde los movimientos, en algunos casos, se duplican o se reiteran mediante bucles para dar continuidad. Asimismo, durante las escenas de diálogos, fue necesario sincronizar con precisión el movimiento de los personajes con la voz en off, lo que requirió un trabajo arduo de edición.

Figura 10

Imagen final del cortometraje con tonos fríos.



El proceso comenzó con un montaje inicial que consistió en la organización de los archivos de audio de la voz en off. En esta etapa se llevó a cabo un primer ajuste de niveles sonoros y una limpieza del ruido de fondo. En la escena final se optó por sustituir el audio original por una grabación, a modo de doblaje, con el fin de mantener uniformidad tonal en toda la obra.

Una vez organizada la pista de audio, se procedió a la ordenación de los planos, los cuales fueron recortados según las necesidades narrativas, aplicando los bucles pertinentes para determinadas acciones. Posteriormente, se añadieron transiciones y efectos de zoom para aportar dinamismo.

La siguiente etapa consistió en la incorporación de los efectos sonoros para complementar tanto las acciones como la atmósfera de las escenas. Finalmente, se integraron la banda sonora y los créditos iniciales y finales. El proceso concluyó con una última revisión de los niveles sonoros generales y la corrección de color, orientada a reforzar la estética gótica de la obra mediante el uso de tonos fríos, contrastes marcados y sombras profundas.

8. CONCLUSIONES

El presente trabajo ha permitido abordar, desde una perspectiva tanto teórica como práctica, la evolución del cine gótico de animación *stopmotion*, evidenciando su capacidad para mantener su esencia estética a lo largo de más de un siglo de historia cinematográfica. La realización del cortometraje, eje central de este proyecto, ha supuesto un ejercicio de síntesis entre los fundamentos históricos del género y las posibilidades técnicas de la actualidad, incluso contando con un bajo presupuesto y con la utilización prioritaria de materiales reciclados.

A nivel histórico y estético, el análisis ha demostrado cómo el *stopmotion* gótico ha sabido consolidar un lenguaje visual propio, alimentado por una confluencia de influencias literarias, principalmente del Romanticismo y el Gótico clásico, y artísticas, desde el Expresionismo hasta el surrealismo, conservando en todo momento una sensibilidad hacia lo macabro, lo melancólico y lo fantástico. Figuras clave como Ladislav Starewitch, Jan Švankmajer, los hermanos Quay, Tim Burton y el Estudio Laika han sido fundamentales en la configuración de este lenguaje, cada uno aportando innovaciones técnicas, estilísticas y narrativas que han enriquecido el género.

La comparación de las distintas técnicas narrativas y formales empleadas a lo largo del tiempo evidencia cómo el desarrollo tecnológico, desde los primeros trucajes artesanales hasta las complejas producciones digitales actuales, ha ampliado las posibilidades expresivas del género sin desvirtuar sus rasgos identificativos. Precisamente, esta capacidad de unir tradición e innovación ha sido, y continúa siendo, uno de los pilares que garantizan su vigencia y relevancia en el panorama cinematográfico contemporáneo.

Asimismo, el impacto cultural del *stopmotion* gótico trasciende su dimensión técnica para convertirse en un vehículo de exploración de los miedos, ansiedades y fascinaciones del ser humano ante lo desconocido y lo sobrenatural. El cortometraje desarrollado como parte de este trabajo intenta precisamente recoger y aplicar estos principios, representando en su ejecución tanto los aprendizajes adquiridos en la investigación como las decisiones creativas y técnicas adoptadas durante el proceso de producción.

En definitiva, puede concluirse que el *stopmotion* gótico sigue constituyendo un campo fértil para la experimentación estética y narrativa, capaz de dialogar con sus propias raíces y, al mismo tiempo, de adaptarse a los desafíos y posibilidades del presente.



9. REFERENCIAS

9.1. Referencias Bibliográficas.

- Libretexts. (2022, noviembre 2). 1.1: La literatura gótica en el siglo XVIII. LibreTexts Español.
[https://espanol.libretexts.org/Humanidades/Literatura_y_Alfabetizacion/Libro%3A_Una_guia_para_el_gotico_\(Laredo\)/01%3A_La_literatura_gotica_en_el_siglo_XVIII/1.01%3A_La_literatura_gotica_en_el_siglo_XVIII](https://espanol.libretexts.org/Humanidades/Literatura_y_Alfabetizacion/Libro%3A_Una_guia_para_el_gotico_(Laredo)/01%3A_La_literatura_gotica_en_el_siglo_XVIII/1.01%3A_La_literatura_gotica_en_el_siglo_XVIII)
- Amaral Matos, X. (2016). Libretexts [Programa de posgraduación en letras]. Universidad Federal de Santa María.
- Sadurní, J. M. (2024, Febrero 22). Ann Radcliffe, la novelista pionera de la literatura gótica. *Historia National Geographic*.
https://historia.nationalgeographic.com.es/a/ann-radcliffe-precursora-novela-gotica-terror_18140
- Rojas-Rodríguez, O. (s. f.). Desde el corazón de Tim Burton: espacios expresionistas. *Ventana Indiscreta*, (14), 28. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2015.n014.553>
- Naranjo Valdez, I., & Salcedo Luna, P. (2010). *Recreación animada del cuento “Revelaciones” utilizando la técnica del stopmotion como recurso tecnológico de información y comunicación* [Tesis de grado]. Universidad Politécnica Salesiana, sede Quito.
- Ecaratala. (s.f.). Paso de manivela [Blog].
<https://arduodiario.blogspot.com/2012/12/paso-de-manivela.html>
- Fornell Acuña, A. (2021). *Diseño de escenografía y animación para la realización de un cortometraje de stopmotion* [Trabajo Fin de Máster]. Universidad de Granada.
- Fernandez Torres, F. (2023). *Animación II Teoría: Bloque 2. Stop-motion de plastilina, muñecos y objetos* [Diapositivas].
- Margolles, A. (2023, junio 3). ‘El hotel eléctrico’, obra pionera de los efectos especiales. *Hojas de acanto*. <https://www.hojasdeacanto.com/post/el-hotel-electrico>
- González Cortés, Á. (s. f.). Tim Burton: genio escalofriante. *Espacio Diseño*, 206, 27-30.

- Russo, P. (2019). *Arquetipo y ciencia ficción: Frankenweenie, un perro con chispa*. *Ágora UNLaR*, 4(9), 8.
<https://revistaelectronica.unlar.edu.ar/index.php/agoraunlar/article/download/542/484>
- Marín Guallar, L. (2017). *El cine de animación de Tim Burton: constantes temáticas y estéticas de su obra* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Zaragoza.
- Becerra Álvarez, E. (2018). *Creación en Stop Motion: análisis, técnicas y consideraciones*. *Imago*, 10, 36-45.
- Escuder, P. E. (2008). *Tim Burton y el Expresionismo*. *Frame: Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, 3, 2-24.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2669151>
- Montyn, J. B., y Montyn, J. B. (2021, febrero 5). *George Méliès, el padre de la ciencia ficción. Una vida de película | Experimenta*. *Experimenta*.
<https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/george-melies-el-padre-de-la-ciencia-ficcion-una-vida-de-pelicula/>
- Museum of Arts and Design. (s. f.). *Alice* [Evento en línea]. <https://madmuseum.org/events/alice>
- Don Ovillo. (2022, noviembre 4). *Chaqueta a Crochet inspirada en Sally de Pesadilla Antes de Navidad*. [Entrada de blog].
<https://donovillo.com/blog/chaqueta-a-crochet-inspirada-en-sally-de-pesa.html>
- Rosales, C. M. (2024, agosto 31). *Reseña: Coraline, un relanzamiento de Laika*. *WARP.la*.
<https://warp.la/resena-coraline-un-relanzamiento-de-laika/>
- Zorrilla, M. (2022, octubre 28). *“Wendell y Wild”: una notable comedia de terror en stopmotion de Henry Selick para Netflix que no llega*. . . *Espinof*.
<https://www.espinof.com/criticas/wendell-wild-notable-comedia-terror-stop-motion-henry-selick-para-netflix-que-no-llega-al-nivel-pesadilla-antes-navidad>
- Pérez, L. (2025, enero 31). *Crítica de “Memorias de un caracol”, la obra de arte nominada a los Premios Oscar 2025: ‘Una película conmovedora.’ Fotogramas*.

<https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a63615272/memorias-de-un-caracol-critica-pelicula/>

Sánchez, C. (24 de enero de 2020). *Formato APA. Normas APA (7ma edición)*.

<https://normas-apa.org/formato/>

9.2. Referencias Audiovisuales.

Selick, H. (Director). (1993). *The Nightmare Before Christmas* [Película]. Touchstone Pictures.

Švankmajer, J. (Director). (1988). *Alice* [Película]. Krátký Film Praha.

Quay, S., y Quay, T. (Directores). (1986). *Street of Crocodiles* [Cortometraje]. British Film Institute.

Selick, H. (Director). (2009). *Coraline* [Película]. Laika.

Chomón, S. de (Director). (1906). *La mansión encantada* [Cortometraje]. Pathé Frères.

Enfilme.com. (s.f.). Video. El uso de insectos en los filmes de animación de Ladislav Starevich -

ENFILME.COM.

<https://enfilme.com/notas-del-dia/video-el-uso-de-insectos-en-los-filmes-de-animacion-de-ladislav-starevich>

Peculiarly Ashley. (2008, abril 1). [Canal de YouTube]. YouTube.

https://www.youtube.com/channel/UC73gqz7K_CoZjaBRyb8dzpA

Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB). (s.f.). *Metamorfosis. Los hermanos Quay sobre sus dioramas animados* [Video].

<https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/metamorfosis-los-hermanos-quay-sobre-sus-dioramas-animados/210509>

YouTube. (s.f.). *Ladislav Starevich* [Lista de reproducción].

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLue4rhsHxp690qw90yHAezoB3qgr7xR6g>

Reyes, S. (2023, diciembre 13). Cortometrajes en stopmotion: de lo siniestro a lo tétrico. Revista

Yaconic. <https://www.yaconic.com/cortometrajes-de-miedo-en-stop-motion/>