



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE  
ARTE, CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**CINEMA E AUDIOVISUAL**

**DIRECCIÓN DE ARTE Y LA CULTURA EN OBRAS AUDIOVISUALES DE  
ANIMACIÓN STOP MOTION DE LOS GÉNEROS HORROR Y FANTASÍA: UN  
ANÁLISIS DE TOY SALESMAN**

**LINDA AYLEM BENITEZ FLORES**

Foz do Iguaçu  
2025

**DIRECCIÓN DE ARTE Y LA CULTURA EN OBRAS AUDIOVISUALES DE ANIMACIÓN  
STOP MOTION DE LOS GÉNEROS HORROR Y FANTASÍA: UN ANÁLISIS DE TOY  
SALESMAN**

**LINDA AYLEM BENITEZ FLORES**

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 Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Profa Dra. Camila Marques

Foz do Iguaçu  
2025

LINDA AYLEM BENITEZ FLORES

**DIRECCIÓN DE ARTE Y LA CULTURA EN OBRAS AUDIOVISUALES DE ANIMACIÓN  
STOP MOTION DE LOS GÉNEROS HORROR Y FANTASÍA: UN ANÁLISIS DE TOY  
SALESMAN**

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 Antropologia – Diversidade Cultural Latino-Americana.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Profa. Dra. Camila Marques  
UNILA

---

Prof. Dr. Pablo Souza De Villavicencio  
UNILA

---

Profa. Ma. Julia Dalbosco  
UNIOESTE

Foz do Iguaçu, \_\_\_\_\_ de Dezembro de 2025.

Dedico esta investigación a todas las directoras de arte que realizan su trabajo con mucha dedicación y merecen ser reconocidas por el arduo desempeño y amor que aportan a las obras audiovisuales.

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente, a mi mamá Liz y mi abuela Elisa, que hicieron lo posible para que pudiera aprovechar la oportunidad que me brindó la universidad y el gran apoyo para la realización de este trabajo.

A mi Orientadora la profesora Doctora Camila Da Silva Marques, por aceptar caminar conmigo en este proceso, la paciencia y los aprendizajes relacionados a la Dirección de Arte que llevaré en el camino que me queda por recorrer.

A mi hermano menor Liam y mi familia que estuvieron para mí cuando lo necesité.

A mis amigos por sus palabras de apoyo, escucha e interés desde que empecé la realización del trabajo.

A los miembros de Mesa Julia y Pablo por su tiempo, dedicación a la lectura, consejos y referencias otorgadas que sumaron al trabajo.

A los artistas que me inspiraron a investigar respecto a la Dirección de arte y seguir adelante por sobre todo.

Y a mí misma por realizarlo sin importar las dudas o dificultades, en tiempos tranquilos y en tiempos más pesados, siempre con responsabilidad.

## **RESUMEN:**

La presente investigación se basa en el análisis de la dirección de arte de obras audiovisuales que utilizan la técnica de animación *Stop Motion*, con un enfoque en los géneros fantasía y horror, así como los subgéneros fantasía oscura y terror psicológico. El tema es abordado a partir del cortometraje chino *Toy Salesman* (2024) producido por *Puppet Passion Studio*. Se examinan principalmente elementos como paletas de colores, texturas, formas, diseños de personajes y escenarios utilizados. Además, se identifican las representaciones culturales, como mitologías, cuentos y leyendas, su relevancia social y la relación con su país de origen y contexto histórico, así como simbolismos en los escenarios creados, los animales y la naturaleza, también se exponen ejemplos de obras en el contexto de animación y técnica mencionada.

**PALABRAS CLAVE:** Dirección de Arte, Stop Motion, Cultura, Animación.

## **RESUMO:**

A presente pesquisa baseia-se na análise da direção de arte de obras audiovisuais que utilizam a técnica de animação stop motion, com foco nos gêneros fantasia e horror, assim como nos subgêneros fantasia sombria e terror psicológico. O tema é abordado a partir do curta-metragem chinês *Toy Salesman* (2024), produzido pelo Puppet Passion Studio. São examinados principalmente elementos como paletas de cores, texturas, formas, design de personagens e cenários utilizados. Além disso, identificam-se as representações culturais, como mitologias, contos e lendas, sua relevância social e a relação com seu país de origem e contexto histórico, bem como os simbolismos presentes nos cenários criados, nos animais e na natureza. Também são apresentados exemplos de obras dentro do contexto da animação e da técnica mencionada.

**PALAVRAS-CHAVE:** Direção de arte, Stop motion, Cultura, Animação.

## **ABSTRACT:**

The present research is based on the analysis of art direction in audiovisual works that use the stop-motion animation technique, focusing on the fantasy and horror genres, as well as the subgenres of dark fantasy and psychological horror. The theme is addressed through the Chinese short film *Toy Salesman* (2024), produced by Puppet Passion Studio. The study examines elements such as color palettes, textures, shapes, character design, and set design. In addition, it identifies cultural representations, such as mythologies, tales, and legends along with their social relevance and their relationship to the country of origin and historical context, as well as the symbolism present in the created settings, animals, and nature. Examples of works within the context of animation and the aforementioned technique are also presented.

**KEYWORDS:** Art direction, Stop motion, Culture, Animation.

## SUMARIO

<b>1) INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>9</b>
<b>2) ANIMACIÓN</b> .....	<b>13</b>
2.1 ANIMACIÓN EN EL CONTINENTE AMERICANO Y ASIÁTICO .....	<b>19</b>
2.2 HIPERCULTURALIDAD EN LA ANIMACIÓN.....	<b>25</b>
<b>3) DIRECCIÓN DE ARTE</b> .....	<b>29</b>
3.1 DIRECCIÓN DE ARTE EN ANIMACIÓN Y EN ANIMACIÓN STOP MOTION.....	<b>31</b>
3.2 DIRECCIÓN DE ARTE EN GÉNERO TERROR PSICOLÓGICO Y FANTASÍA OSCURA.....	<b>36</b>
<b>4) ANÁLISIS FÍLMICA DE TOY SALESMAN</b> .....	<b>43</b>
4.1 SIMBOLOGÍA CULTURAL REPRESENTADA A TRAVÉS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE.....	<b>44</b>
4.1.1 PERSONAJE.....	<b>45</b>
4.1.2 ESCENARIO Y OBJETOS.....	<b>46</b>
4.1.3 VESTUARIO.....	<b>48</b>
4.1.4 MAQUILLAJE.....	<b>50</b>
4.1.5 EFECTOS ESPECIALES.....	<b>50</b>
4.2 REPRESENTACIÓN DE LOS GÉNEROS FÍLMICOS POR MEDIO DE LA DIRECCIÓN DE ARTE.....	<b>51</b>
4.2.1 PERSONAJE.....	<b>51</b>
4.2.2 ESCENARIO Y OBJETOS.....	<b>53</b>
4.2.3 VESTUARIO.....	<b>54</b>
4.2.4 MAQUILLAJE.....	<b>55</b>
4.2.5 EFECTOS ESPECIALES.....	<b>57</b>
<b>5) CONSIDERACIONES     FINALES</b> .....	<b>58</b>
<b>6) REFERENCIAS     BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>59</b>
<b>7) REFERENCIAS     FILMOGRÁFICAS</b> .....	<b>68</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

En el mundo de la animación existe una técnica denominada *Stop Motion*, donde las imágenes fijas cobran vida mediante figuras estáticas u objetos situados en distintas posiciones, fotograma por fotograma, que luego son montados y editados en vídeo para generar la sensación de movimiento. Dicha técnica mencionada se utiliza en una variedad de obras audiovisuales y los modelos se realizan de materiales como plastilina, papel, tela, etc.

La base de esta investigación está centralizada en la observación de las estéticas, símbolos y recursos visuales de la dirección de arte utilizados principalmente en el cortometraje *Toy Salesman* del autor chino Xu Ning (2024) de género horror y fantasía realizado a partir de un personaje del juego *Genshin Impact* (Mihoyo Co, 2020). También se analiza su origen y aspectos culturales que aparecen en la obra, se destaca como ciertas características remiten a tradiciones o referencias eslavas al observar el origen del personaje principal, además de elementos visuales de la animación china al tener en cuenta el origen del autor.

Para entrar en contexto, este cortometraje estudiado está realizado por *fans* de *Genshin Impact*<sup>1</sup> para un evento. La historia es creada a partir de un personaje que ya existe llamado *Childe*, en el juego, este personaje es un guerrero poderoso que desde su infancia aprendió a luchar para sobrevivir, además tiene un hermano menor al que le oculta su identidad al fingir que es un vendedor de juguetes, este *stop motion* se desarrolla a partir de ello.

**Figura 1** - Toy Salesman (2025)



**Fuente:** Hoyofair. 2025. Disponible en: [https://youtu.be/3\\_NiCSbLgBs?si=ma25T8OVEgBcTq\\_L](https://youtu.be/3_NiCSbLgBs?si=ma25T8OVEgBcTq_L).

---

<sup>1</sup> Genshin Impact es un juego de rol de acción gratuito desarrollado por miHoYo Co., Ltd. presenta un entorno de mundo abierto de fantasía y un sistema de combate basado en acción que utiliza magia elemental, cambio de personaje y sistema de monetización de gacha (Fandom, 2025).

Conocí el juego *Genshin Impact* en 2021 por internet, un año después de su estreno, lo consideré muy llamativo. Primeramente, por encontrar similitudes en los diseños de personajes del anime japonés al cuál ya estoy familiarizada pues disfruto bastante aprender sobre dibujo y animación. Además de que se trata de un juego de mundo abierto 3D, en un juego de mundo abierto se puede explorar los alrededores, conocer lugares sin restricciones por medio de los personajes con el propósito de observar el ambiente y realizar misiones en un mundo de fantasía de 3 dimensiones. También me atraparón los colores y las canciones que remiten folklores e *hiperculturalidad*, un término utilizado por el autor Byung-Chul Han, que explica que las culturas tienen conexiones en un espacio y no necesariamente límites (Han, 2019, p. 10), así pude observar que hay una mezcla de elementos culturales en el juego. Más adelante, me enteré de la existencia de un evento llamado *HoyoFair* en donde jugadores expresan su amor al juego a partir del arte por el aniversario de *Genshin Impact*, al observar las artes me encontré con *Toy Salesman* que fue realizado a partir de la técnica de animación de *stop motion*. Este cortometraje carga consigo una forma distintiva de expresar la historia de uno de los personajes pues es una propuesta diferente a la del juego. Como mi área de interés en los medios audiovisuales se relaciona principalmente con la Dirección de Arte, no pude evitar reflexionar sobre las diferencias y similitudes entre el juego, el cortometraje y los elementos representados a partir de ello.

En esta investigación se propone como objetivo general analizar la Dirección de Arte y las representaciones culturales en obras audiovisuales de animación *Stop Motion* de los géneros fantasía y horror a partir del cortometraje *Toy Salesman* (2024). Tal objetivo se desarrolla a partir de observar las similitudes entre el cortometraje estudiado y obras audiovisuales de *Stop Motion* de género fantasía y horror, estudiar sobre las decisiones creativas realizadas para las producciones audiovisuales de *Stop Motion* mencionadas y su aplicación, identificar las representaciones culturales de la obra según el país de origen y contexto histórico y reconocer simbolismos utilizados a partir de paletas de colores, escenarios, texturas, formas y diseños de personajes utilizados en *Toy Salesman* (2024).

Este estudio enfocado en la animación *Stop Motion* es necesario debido a la falta de investigaciones académicas que analizan la intersección entre lo cultural y las formas en que se representan a partir del arte, pues cuando hay trabajos al respecto, en el mayor de los casos los autores suelen fijarse en lo histórico del arte y en el caso de los trabajos académicos terminan con las mismas referencias estéticas (Lucena, 2005, p. 9). Desde mi perspectiva, es importante tener en cuenta que la mayoría de los estudios académicos y

teóricos sobre stop motion hasta la actualidad tienden a centrarse en producciones estadounidenses o europeas occidentales, ya que tienen mayor visibilidad en la industria. Aunque estos estudios enriquecen el conocimiento y se consideran importantes en este trabajo, hay más opciones que pueden ser exploradas, como el caso de la obra escogida que fue realizada en China, un país con una cultura y desarrollo distinto a Latinoamérica o América del Norte. Así como otros países del continente asiático, China es uno de los países que más me llama la atención debido a la cantidad de representaciones artísticas e historias que se reflejan de manera creativa. Mi interés personal surge a partir de lecturas de novelas de autores chinos que abordan temas como política, terror, fantasía, LGBTQIAPN+ e historia de época, estos libros se convirtieron en adaptaciones tanto *live action* como animadas que no siempre aceptan transmitirse a TV abierta debido a la censura de contenido LGBTQIAPN+. A pesar de eso, algunas obras lograron pasar la censura gracias a la simbología, objetos, escenografía, colores y puntos claves en la Dirección de Arte que permitieron que las obras sean adaptadas implícitamente y lograran ser transmitidas, lo que me llegó a querer explorar sobre las decisiones creativas enfocadas en animación *Stop Motion*. Considero que la exploración de diferentes puntos de vista a partir de la observación permite ampliar la mente para el surgimiento de nuevas ideas, especialmente al tratarse de esta técnica específica poco explorada en relación a la Dirección de Arte a comparación a otros estilos de animación, a eso se suma que está enfocado en la dirección de arte, área la cuál considero que merece mayor reconocimiento y estudio por lo que aporta a la narrativa. Además, al abarcar los subgéneros de fantasía oscura y terror psicológico, se explora sobre el impacto que trae consigo el conjunto de estos elementos que, desde mi punto de vista, debería ser más explorado para distinguir recursos que pueden ser utilizados para representar miedos, ansiedades internas, metáforas visuales que pueden provocar una reacción emocional al espectador.

El conocimiento obtenido puede enriquecer a los investigadores, ya que proporciona herramientas teóricas que estudiantes y creadores de contenido audiovisual pueden poner en diálogo, reflexionar y utilizar los resultados a su favor, al mismo tiempo, profundizar la experiencia del público puesto que, en el mundo del cine y audiovisual, la animación tomó un lugar importante desde que se empezó a desarrollar como una forma de entretenimiento.

A partir de la teoría, según Purves (2008, p. 14)

La animación también da vida a las imágenes fijas, pero no sólo a las que registran fotográficamente un desarrollo. Evento del mundo real. Personajes dibujados a mano o figuras esculpidas surgen para falsificar la vida y nos permiten sumergirnos en sus mundos imaginarios; Personajes y mundos limitados sólo por la habilidad y la inspiración de sus creadores.

Esta relación existente entre lo fotográfico y la inspiración, personajes creados en todo un contexto imaginativo, trae posibilidades creativas a través del *Stop Motion*, una técnica basada en tomar imágenes de algún objeto o figura y juntarlas para que el cerebro lo interprete como movimiento.

En el campo, la Dirección de Arte es una de las áreas más importantes para la creación de obras audiovisuales, especialmente en la animación, dado que se trata de un elemento comunicador. Explica Vigo “se recurre a lo visual para transmitir la idea que da origen al mensaje. Se busca suscitar emociones y sentimientos para que sea el espectador el que obtenga en su propia experiencia lo que se pretende transmitir” [...] (Vigo, 2015, p. 11) o sea, transmite un mensaje por medio de la expresión artística y conceptualización. Con respecto a cómo funciona en la animación, lo principal es la creación de una biblia de arte, mencionan Escobar y Cardona “la biblia contiene la premisa, el guión y, la respectiva descripción y diseño de personajes y escenarios, los animadores, sobre todo, requieren este documento” [...] (Cardona, Escobar, 2020, p. 30-31) debido a que contiene toda la información necesaria para que se pueda trabajar con ello.

Para que el concepto artístico llegue a plasmar el concepto de terror psicológico y fantasía oscura existen varias técnicas. Saldarriaga (2023) lo analiza de la siguiente manera: “la forma física de los personajes, a menudo a través de imágenes inquietantes y grotescas, induce una sensación de inquietud y repulsión a medida que se ven sometidos a las transformaciones hechas a mano representadas en el medio *stop motion*” (Saldarriaga, 2023, p. 8) respecto a la manipulación de la forma de los personajes y la manera en la cuál se desarrolla una narrativa de horror *stop motion*. Al reflexionar sobre las distintas formas de animación, podemos tener en cuenta la siguiente pregunta “¿Por qué respondemos tan profundamente a una marioneta?” (Purves, 2008, p. 19). Se observa que, como el autor menciona pero en otras palabras, cualquier representación artística a través de muñecos llega al espectador de manera profunda al ver que un ser no vivo se transforma en un personaje que trasciende su materialidad y se llena de vitalidad, o sea, trae otra percepción. Pues de manera en que escriben en en la tesis *The Irresistible Animacy of Lively Artefacts*, percibimos vida en objetos que solo siguen movimientos mecánicos o automatizados, esa ilusión de vivacidad genera un efecto intenso (Glynn, Ruairi, 2019). *Toy Salesman* es un

claro ejemplo de la diferencia entre el impacto que trae una marioneta y una animación de 3D, en vista de que el personaje principal de este cortometraje existe en ambas versiones, la del juego *Genshin Impact* y la realizada por Xu Ning. Aunque ambos tengan sus propias características destacables, el *Stop Motion* posee un aspecto visual distinto físico y tangible que tiende a resonar emocionalmente con la audiencia.

Dado este contexto, para el desarrollo primero se presenta la definición de animación, tipos de animación, cultura en animación y la técnica de *Stop Motion*. Luego, se explora la Dirección de Arte y cómo se maneja en el campo de la animación. A continuación, se abordan los géneros de terror y fantasía oscura en stop motion. Finalmente, se estudia el cortometraje chino *Toy Salesman*, se considera su origen, contexto cultural y época, representados mediante la dirección de arte. El aspecto cultural remite mucho en el cortometraje, pues según Millán, la cultura conceptualmente “es la red o trama de sentidos con que le damos significados a los fenómenos o eventos de la vida cotidiana” (Millán, 2000, p. 8) es decir, las situaciones de la vida diaria en un grupo de personas. Y en *Toy Salesman* se puede observar la manera en la cuál la cultura influye para crear el concepto de la obra, especialmente en la dirección de arte.

El proceso metodológico de este trabajo se realiza mediante la investigación de fuentes bibliográficas, filmográficas y comparaciones entre cortometrajes, películas, series y otros documentos relacionados al *stop motion* y la animación en general, observación de *making films* oficiales de producciones, revisión de artículos académicos y búsqueda de revistas en sitios de tesis, disertaciones de alumnos de arte y trabajos de doctorados. Además de la lectura de análisis de películas, cortometrajes y series enfocadas en dirección de arte en artículos y tesis realizadas por estudiantes de cine y arte, a partir de ello se realizará un análisis filmico del cortometraje que lleva en consideración los aspectos específicos de Dirección de Arte a partir de la metodología de las autoras Bastos, Paivas y Medeiros (2023).

## 2 ANIMACIÓN

Cuando la animación es mencionada como tema de conversación, generalmente la primera idea que sale a la frente está relacionada a los dibujos animados de grandes estudios como Disney o Pixar, los cuáles junto a las producciones nacionales suelen estar asociados a recuerdos de la infancia, pues como Manzarena reflexiona “el mundo de los dibujos animados es un mundo mágico, atrayente, imaginario, donde todo puede ocurrir”

(Manzanera, 1992, p. 15) que dialoga con las formas más conocidas de animación especialmente dirigidas al público infantil o familiar. Inclusive a partir de mi experiencia personal, el primer contacto que tuve con la animación fue por la TV, donde los canales paraguayos transmitían dibujos animados, principalmente de Estados Unidos y Japón. Además de ello es un género cinematográfico que “ha sido utilizada con fines políticos, religiosos, publicitarios y científicos” (Manzanera, 1992, p. 15) lo cuál trae consigo una amplia gama de definiciones y clasificaciones.

Animación viene del Latín *animatio* que alude al “acto y resultado de animarse o animar: incitar a una acción, otorgar movimiento” (Pérez, Gardey, 2022, p. 1) al pensar en lo que dicen los autores Pérez y Gardey, se describe como esta técnica a partir de imágenes, objetos o dibujos generan la sensación de movimiento por medio de una ilusión óptica. Los tipos de animación varían según sus características, en primer lugar, una de las más reconocidas y antiguas es la clásica 2D generada a partir de dibujos realizados varias veces “realizando únicamente pequeños cambios en la posición del personaje u objeto que se encuentra graficado” (Mora, 2019, p. 14) como comenta el autor, son realizados cuadro a cuadro. Algunos ejemplos son *El Apóstol* (1917), película animada argentina y *Snow White And the Seven Dwarfs* (1937) la película de Disney también realizada con la técnica clásica y también *Akira* (1988), la película japonesa hecha a mano realizada por *Studio Ghibli*.

**Figura 2** - Fotograma de *El apóstol* (1917)



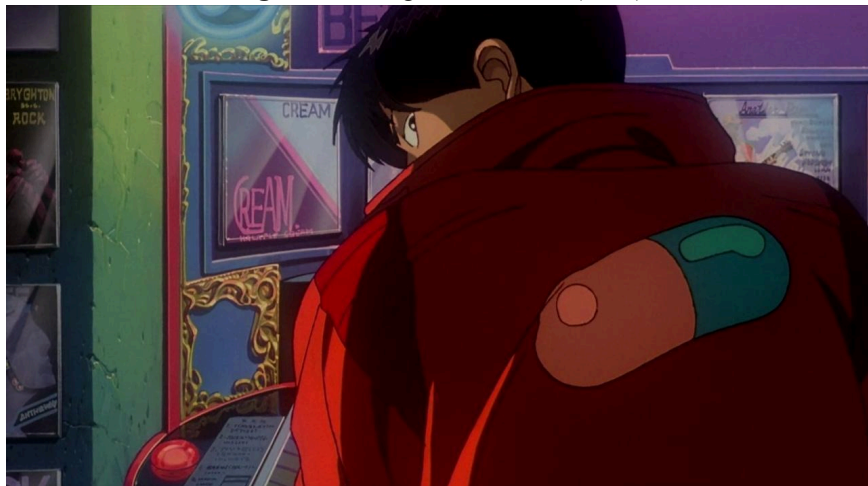
Fuente: *Diario Lomas*. 2024

**Figura 3** - Fotograma de *Snow White and the seven Dwarfs* (1937)



Fuente: *Monstrous*. 2025.

Figura 4 - Fotograma de *Akira* (1988)



Fuente: *Filmgrab*. 2020.

Más adelante, comenzó a popularizarse otro estilo de animación a partir del avance de la tecnología, se trata de la animación 3D que “utiliza tecnología informática para dar vida a personajes, objetos y mundos imaginarios en películas, series, videojuegos y otros medios visuales”(Ontano, 2023,. 4). Una película que utilizó estos recursos es *Toy Story* (1995), también la película mexicana *Un gallo con muchos huevos* (2015) y la película china *Ne Zha* (2019).

Figura 5 - Fotograma de *Toy Story* (1995)



Fuente: Filmgrab. 2021.

Figura 6 - Fotograma de *Un gallo con muchos huevos* (2015)



Fuente: Pinterest. 2025.

Figura 7 - Fotograma de *Ne Zha* (2019)



Fuente: Pinterest. 2025.

Hoy en día existen largometrajes que tienen en cuenta características del 2D para realizar películas en 3D y agregar características de cada uno, un ejemplo sería *Spider-Man: Into The Spider-Verse* (2018): la cinta revolucionó el mundo de la animación al combinar la animación 2D y 3D con la estética de las historietas de Marvel, la serigrafía y los videojuegos (García, De Arma, Ferrer, 2022).

**Figura 8** - Fotograma de *Spider-Man: Into The Spider-Verse* (2018)



**Fuente:** Filmgrab. 2023.

Por último y principal de este proyecto, la animación *stop motion*, según Mora (2019, p. 14)

El stop motion, a diferencia de la animación clásica, no depende de la ilustración, sino del acto de posar. Esto involucra manipular de forma física algún objeto, muñeco o incluso una persona. Independientemente del elemento a utilizar, estos serán fotografiados, y posteriormente se les dará una nueva pose, la cuál también será fotografiada. Y así sucesivamente se tendrá una serie de fotografías que al ser vistas una después de otra generarán la ilusión de movimiento.

Una película que utilizó esta técnica es *Chicken Run* (2000) del Reino Unido, el filme *Minhocas* (2003) de Brasil y el corto *Salve Ralph* (2021) de Estados Unidos, Australia y El Reino Unido.

**Figura 9** - *Chicken Run* (2000)



Fuente: *Animated Film Reviews*. 2013.

Figura 10 - Fotograma de *Minhocas* (2003)



Fuente: *Planeta Disney*. 2013.

Figura 11 - Fotograma de *Salve Ralph* (2021)



Fuente: *Humane Society International*. 2021.

A partir del conocimiento de estas técnicas y su evolución a lo largo de los años, se puede observar que estos distintos tipos de animación han sido desarrollados en varias regiones del mundo con sus respectivas diferencias culturales, pero al mismo tiempo con sus similitudes. Considero importante a ser destacadas las diferencias entre producciones en el continente americano y asiático para entender los orígenes y como se relacionan en el concepto de *hiperculturalidad*, que es una característica destacable de *Toy Saleman*.

## 2.1 ANIMACIÓN EN EL CONTINENTE AMERICANO Y ASIÁTICO

Para explicar cómo se representa la cultura en la animación del continente Americano, las historias de donde surgen las ideas para las animaciones y cómo nace su popularidad, primero hay que tener en cuenta que los valores son representados y transmitidos en las series animadas de diferentes maneras y para distintos públicos. En la revista española *Comunicar* (2005) lo describen de cuatro formas, primeramente de forma etnológica, demostrando las necesidades de una sociedad a partir del desarrollo de los personajes, conceptos, ideologías que aparte de tratar temas con humor también debe traer información relevante. Otra forma descrita es la didáctica, como un método educativo donde se enseña la moralidad u otros aprendizajes. Luego lo psicológico en el sentido de que coopera con el descubrimiento de aptitudes sociales e identidad y finalmente, lingüístico, especialmente si se trata de dibujos animados para niños de una etapa concreta con frases nuevas, expresiones y vocabulario. Estas características son visibles especialmente en productos dirigidos para la televisión y dependen del país de origen.

*The Walt Disney Company*, que se consolidó como una de las productoras más importantes de animación en Estados Unidos y a nivel mundial, empezó a ganar gran reconocimiento a partir de la creación de su personaje *Mickey* siendo el más popular para el público, junto a nuevos personajes. Más adelante hizo un contrato con *Technicolor* durante 3 años y crearon *Snow White And the Seven Dwarfs* (1937) desde ese entonces la popularidad de la empresa aumentó (Quintana, 2003). *Snow White and The Seven Dwarfs* es una película basada en un cuento de hadas de 1812, cuando los Hermanos Grimm compartieron una colección de cuentos con historias Europeas populares, en este caso el cuento es más sombrío que la película (Sander, 1994).

Además de Blancanieves, otra de las obras animadas antiguas más conocidas de los Estados Unidos es *The Flintstones* (1960) pues “representan por primera vez a una familia

blanca de clase media de los Estados Unidos en la década de los sesenta” (Martínez, García, Vera, 2018, p. 44). Por ende, se reconocen las situaciones sociales de los personajes, la vida suburbana estadounidense y momentos históricos de revolución. El estilo de vida estadounidense de la época es representado por medio de elementos como la televisión, automóviles, el trabajo en las fábricas, roles familiares tradicionales, consumo, sueño americano, etc.

**Figura 12 - *The Flintstones* (1960)**



**Fuente:** Pinterest. 2025.

En el caso del *stop motion* la película *The Nightmare before Christmas* (1993) retrata el concepto de Halloween y Navidad, que son dos celebraciones importantes reconocidas en la región, además hacen referencia a otras festividades populares como Día de San Patricio, Acción de Gracias o Pascua. Estas celebraciones están muy ligadas a un enfoque comercial y el tipo de historia que retrata por lo general trae un final feliz pensando en el crecimiento personal del personaje, características bastante comunes en el cine Estadounidense.

**Figura 13 - *The Nightmare Before Christmas* (1993)**



Fuente: *Deviantart*. 2023.

Estas fiestas representadas en las obras forman parte de la cultura en Estados Unidos, pero depende mucho de la región pues por ejemplo en América Latina, a pesar de reconocer estos elementos, no necesariamente se celebran de la misma manera. En este sentido, se adhirieron bastante a mi repertorio personal ya que por conocerlos desde temprana edad forma parte de nuestros aprendizajes, fiestas como Halloween o Día de San Patricio no se celebran en mi país, pero es posible comprender los elementos visuales y conceptuales de todos modos, esto a partir de las representaciones en estas películas y dibujos animados, el consumo de las cosas que nos rodean se convierte en apropiación (Han, 2019, p. 43).

A diferencia del público principal en animaciones de *Disney*, la animación japonesa o anime varía bastante en relación al público, hasta llegar a ser bastante específico (Rajadell, Pujol, Violant, 2005). Antes del anime llegó el manga, que puede definirse como historietas que se leen de izquierda a derecha, más adelante surgió la animación que no necesariamente es infantil, en su diseño la mayoría tienen los ojos grandes, generalmente con forma de gato, colores fuertes, líneas simples, en cuestiones técnicas es complejo y variado (Rajadell, Pujol, Violant, 2005). Pero la diferencia no solo radica en cuestiones técnicas, sino que también depende mucho de la historia del país, sus leyendas, cuentos, sus leyes, las guerras y conflictos que se vivieron durante muchos años.

En Corea del Sur, el drama *It's Okay to Not Be Okay* (2020) refleja la importancia de la salud mental donde cada capítulo trae consigo un cuento inspirado en la cultura

coreana que metafóricamente representa las vivencias de los personajes a partir de la animación con una profundidad emocional. Un cuento de la serie lleva el nombre de *The King has donkey ears*, es un cuento coreano situado en el tiempo del reinado de Silla, uno entre tres reinos de Corea. En la historia se retrata a un rey con orejas de burro donde solo él y el creador de la corona saben al respecto. Finalmente, el fabricante revela el secreto en el momento en que está por perder la vida. Esa historia retratada en el capítulo representa el momento donde el personaje principal de la serie expresa sus sentimientos después de haberlo guardado en secreto durante bastantes años (Pedraza, 2025).

**Figura 14** - *It's okay not to be okay* (2020)



Fuente: Pinterest. 2025.

En el reciente estreno *Kpop Demon Hunters* (2025) se utilizó en narrativa y concepto referencias históricas coreanas antiguas y cultura pop actuales para su creación. Uno de los personajes de la película es un tigre azul, su diseño no es aleatorio pues se origina en el arte coreano popular o *minhwa* de artistas anónimos, las urracas y tigres se representan por el *kkachi horangi* o 까치호랑이 donde el tigre es representado de forma tonta con el apodo 바보호랑이 o tigre tonto en español, El tigre representa a la clase aristocrática y la Urraca al pueblo común (Farias, 2025).

**Figura 15** - *Kpop Demon Hunters* (2025)



Fuente: Pinterest. 2025.

En China existe un libro llamado *The Grandmaster Of Demonic Cultivation* (MXTX, 2015) que es una novela situada en la época histórica donde se presentan conceptos culturales chinos como el culto ancestral, el taoísmo y los clanes familiares. El libro se popularizó al punto de tener adaptaciones como un *Live Action* llamado *The Untamed* (2019) y un *donghua* o serie animada que lleva el nombre de *Mo Dao Zu Shi* (2018), Herrera (2025) comenta en su revista:

Es una novela rica, profunda y comprometida con temas universales como la guerra, el genocidio, la desigualdad social y la lucha entre la moral individual y el poder institucionalizado.

Escrito por Mo Xiang Tong Xiu —apodo de la anónima autora—, el libro se enmarca en el género xianxia, que mezcla la fantasía, la filosofía taoísta y las artes marciales. Pero reducirla a eso es perder de vista su núcleo más importante: MDZS es una reflexión constante sobre qué significa hacer lo correcto cuando el mundo entero castiga al que se atreve a pensar distinto y más si es alguien que carece de poder social.

Ambientada en un mundo ficticio donde existen clanes de cultivadores espirituales dedicados a la caza de monstruos, la purificación de energías oscuras y el mantenimiento del equilibrio espiritual.

**Figura 16 - *Mo Dao Zu Shi* (2018)**



Fuente: *Pinterest*. 2025.

Mo Dao Zu Shi refleja fuertemente la cultura local ya que está basada en la cultura china tradicional, personajes con cabellos largos y vestuarios holgados de más de una capa, clanes, fantasía y filosofía taoísta. Estas referencias orientales presentadas se diferencian bastante culturalmente al patrón reconocido de cine Hollywoodense.

Dalbosco analiza la película china *Everything Everywhere All at Once* (2022) y trae consigo la siguiente reflexión:

Há uma grande disparidade na aprovação de Tudo em Todo o Lugar ao Mesmo Tempo, especialmente porque aqueles que compreenderam o filme como apenas um filme “sem sentido” perderam a possibilidade de enxergá-lo como uma grande representação da vivência da diáspora chinesa, não apenas nos Estados Unidos mas também ao redor do mundo. A ficção científica presente no filme é uma forma metafórica de expressão de uma experiência social, e aqueles que buscam encontrar no longa uma representação ocidental da temática acabam saindo decepcionados (Dalbosco, 2025, p. 75).

Por ende, es una realidad común encontrarse con cierto público que no conecte con las obras ya que no están acostumbrados a ciertos cambios, como por ejemplo las diferentes formas de expresión artística. La cultura está directamente conectada a la sociedad, o sea que también va de la mano con las artes, así que el rol de la Dirección de Arte es primordial para el desempeño conceptual de estas obras. Además, varias obras no tienen doblaje y tampoco fácil acceso, cosa que también influye bastante. En mi caso investigo por interés personal, aunque anteriormente pocas veces veía a mi alrededor curiosidad de parte de otras personas, Con la llegada de las plataformas de streaming y la popularidad creciente de las series asiáticas como dramas Chinos o *cdramas* y la industria

del entretenimiento musical coreano o *Kpop* con grupos musicales populares como *TWICE*, *BTS* y *Stray Kids*, surge una mayor conexión global con Asia actualmente.

## 2.2 HIPERCULTURALIDAD EN ANIMACIÓN

Así como existen obras que marcan mucho la presencia de una cultura específica, hoy en día nos encontramos con varias obras que mezclan estos elementos, al apropiarse de ellos y combinarlos en un mundo de fantasía, se transforma en otro elemento hipercultural (Han, 2019, p. 43) que también se aplica en la animación.

Un ejemplo que podemos encontrar es la película de *stop motion* *Isle of The Dogs* (2018) dirigida por un cineasta estadounidense llamado Wes Anderson, que ambienta la historia en un Japón distópico, donde existe la mezcla entre elementos visuales inspirados en Japón como por ejemplo la simetría en los fondos, líneas horizontales, el *ukiyo-e* que se trata de un estilo de xilografía artística japonesa (Hong, 2018) y una narrativa del cine oriental y el humor occidental y caricaturesco (Jiménez, 2024).

**Figura 17** - *Isle of the dogs* (2018)



**Fuente:** Pinterest. 2025.

Se utiliza una paleta de colores *wabi-sabi*<sup>2</sup>, del estilo japonés, la música ejecutada con tambores tradicionales taiko, flautas que trae un homenaje a la cultura japonesa que

---

<sup>2</sup> El *wabi-sabi* es una filosofía relacionada con el budismo y zen, donde predomina el equilibrio y la naturaleza, forman parte de la paleta los colores como ocre, terracota, azul marino y verde oliva (Bornhöft, 2025).

conseguimos observar y sentir e influencia de Kurosawa (Jiménez, 2024). Además de la utilización de dos idiomas, el japonés y el inglés. Han menciona en su libro (2019):

Uma era como a nossa adquire seu significado do fato de nela poderem ser comparadas e vivenciadas, uma ao lado da outra, justapostas, as diversas concepções do mundo, os costumes, as culturas; algo que antes, com o domínio sempre localizado de cada cultura, não era possível, em conformidade com a ligação de todos os gêneros de estilo ao lugar e ao tempo. (Han, 2019, p. 25 26).

La mezcla de los elementos culturales, sociales y métodos utilizados para la creación de la película dieron el resultado de reflexiones políticas y personales, así como el autor comenta sobre la importancia de traer significados a partir de comparar y vivenciar las culturas, esta historia demuestra que se puede entender como funcionan los simbolismos que hacen una referencia a la realidad a la que vivimos o una crítica social por medio de una fantasía distópica.

**Figura 18** - Paleta de colores *wabi-sabi* (2025)



**Fuente:** Pinterest. 2025.

Otra obra que ejemplifica las ideas del autor Han es *The Owl House* (2020), una serie estadounidense de *Disney* donde la personaje principal es una niña afro-latina llamada Luz Noceda que tiene ascendencia dominicana-estadounidense por parte de su madre, así que ella habla tanto español como inglés (fandom, 2025). Además, la historia se desarrolla principalmente en un universo de fantasía donde existen otros personajes como

brujas, criaturas misteriosas y otros elementos del folklore europeo como castillos y magia, la creadora Dana Terrace menciona que las brujas son individuos que practican brujería y no tienen género (fandom, 2025).

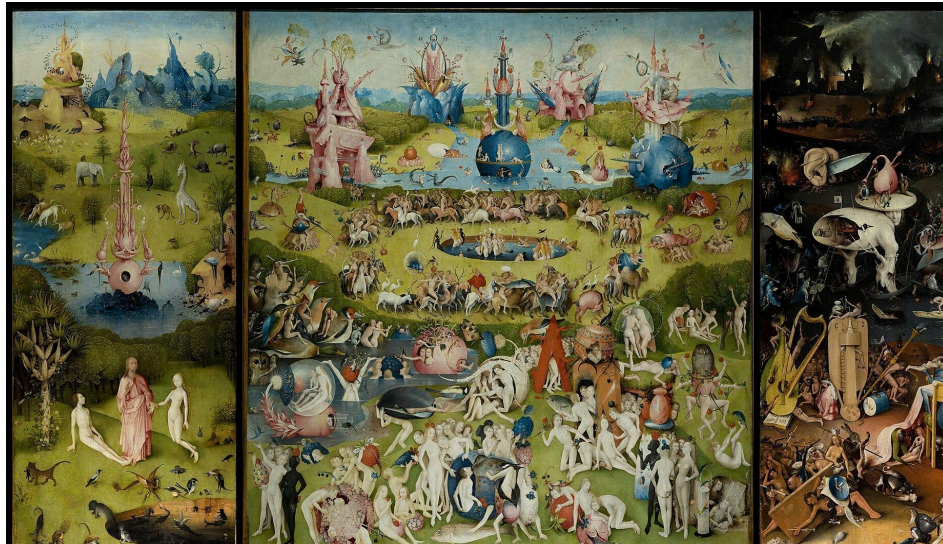
**Figura 19** - *The owl house* (2020)



**Fuente:** Pinterest. 2025.

En la figura 19, se puede observar que realizan un juego de palabras con *King* que significa Rey en inglés, en referencia al nombre de uno de los personajes principales de la serie y *Quinceañera*, que son las fiestas de quince años que se celebran en latinoamérica. En la serie, festejaron una fiesta de quince años para la personaje principal con la frase *Happy King-ceañera*, equivalente a un feliz quince años pero con esa mezcla cultural y de idiomas español e inglés. También se destaca el trabajo de los animadores de 120 estudios de Corea del sur, aparte de los 50 artistas del grupo de *Disney*. Los diseños de los personajes y los espacios habitados están inspirados en los dibujos de Hieronymus Bosch, artista holandés del siglo XV (Dondé, 2022).

**Figura 20** - Pintura *The Garden of Earthly Delights* de Hieronymus Bosch (1495–1505)



Fuente: Wikipedia. 2025.

Figura 21 - Arte conceptual de escenario de *The Owl House* (2019)



Fuente: Industria Animación 2022.

Figura 22 - Arte conceptual de personaje de *The Owl House* (2019)



Fuente: Industria Animación 2022.

La figura 20 es una pintura de Bosh, artista que sirvió de inspiración para los escenarios de la serie. En la figura 21 se encuentra el escenario principal de *The Owl House*. Es un ejemplo de cómo puede ser utilizada la inspiración para crear un universo hipercultural a partir del arte, en este caso específico las pinturas. Una de las maneras en las cuáles las culturas dialogan entre sí es a partir de ese puente creativo y el arduo trabajo de las personas encargadas del área de dirección de arte, la cuál se expone seguidamente.

### 3 DIRECCIÓN DE ARTE

El arte es uno de los elementos más importantes al hacer que una obra escrita cobre vida, más allá de una técnica, Lucena (2005) comenta que su importancia radica en un lenguaje expresivo y no solamente existe en el sentido de sensación operacional. Lo que quiere decir que no solo se trata de números o elementos pensados de manera en que funcionen de forma lógica y estructural, sino que también requiere de la creatividad y sentido de sensibilidad estética para saber comunicar lo que acontece a partir del lenguaje visual (Dias, 2024). Esto influye tanto en películas *live action* como en series animadas o cualquier otro tipo de audiovisual.

Según Dias (2024) en su trabajo *Métodos e Processos na Direção de Arte*, explica que la Dirección de arte es el área que desenvuelve el concepto, el equipo y la búsqueda de referencias visuales para una obra audiovisual, y algo a tener en cuenta es que la comunicación entre la Dirección de Arte y la Dirección de fotografía es fundamental, puesto que ambos combinan elementos como la iluminación, la textura y efectos para la película, además de la persona encargada de la dirección, pues de ese modo se conectan mejor las ideas. Como comenta Dias (2024), en el equipo de arte existen distintas funciones a ser desarrolladas y pueden ser divididos en tres grupos principales, por un lado, los productores de arte, adrecistas o escenógrafos que como su nombre lo indica se encargan del escenario, además de los objetos que se utilizarán tanto en las escenas como en el fondo del plano a partir de las indicaciones de parte de la persona encargada de la dirección de arte o DDA para abreviar. Otro grupo es el de costureros y vestuaristas, su trabajo está relacionado a la confección, creación, el orden y cuidado de las prendas que utilizarán los personajes en cada escena a partir de la paleta de colores que fue brindada por la DDA y el en último grupo pero no menos importante se encuentran los maquilladores y peluqueros, encargados de realizar la caracterización de los personajes, los maquillajes se realizan tanto en el rostro como en cualquier parte del cuerpo, solo consiste

en tener en cuenta la idea principal de lo que se quiere plasmar. A continuación, se muestran algunas imágenes del equipo de arte de la serie china *The Untamed* (2019) en los sets de grabación.

**Figura 23** - Peluquero en los *Behind the scenes* de *The Untamed* (2019)



Fuente: Youtube. 2019.

**Figura 24** - Vestuarista en los *Behind the scenes* de *The Untamed* (2019)



Fuente: Youtube. 2019.

**Figura 25** - Maquillaje y caracterización en los *Behind the scenes* de *The Untamed* (2019)



Fuente: Youtube. 2019.

### 3.1 DIRECCIÓN DE ARTE EN ANIMACIÓN Y EN ANIMACIÓN STOP MOTION

En el caso de la animación, los roles en el equipo de Dirección de Arte varían, pues a diferencia de un *live action*, los creadores tienen la capacidad de tener un control artístico total sobre cada imagen y crear todo un universo desde cero, más sigue siendo fundamental el conocimiento de la metodología de realización de una obra audiovisual, tratándose de un animador que realiza los procesos en el rol de un *filmmaker* (Rall, 2018). Como menciona Rall en su libro *Animation, from Concept to Production* “A character animator, for example, must understand the principles of film editing in order to provide continuity between scenes” (Rall, 2018, p. 6). O sea, para que un animador pueda dibujar adecuadamente con continuidad, debe entender como funciona la edición de las escenas de una película.

En el departamento de arte según Meneu (2020) la idea se desarrolla primeramente gracias a los artistas conceptuales que su función remite en el uso de su creatividad para desarrollar conceptos a partir del guión, la personalidad de cada personaje y su estilo visual, con toda atención a los detalles pensados por la directora o director y el diseñador de producción.<sup>3</sup> Después hay ilustradores, dibujantes y diseñadores que utilizan técnicas de dibujo en 2D o softwares 3D para realizar esculturas digitales de los personajes. En la etapa de diseño de producción, lo principal se basa en el visual, por ende, el diseñador de producción junto con el director tienen la tarea de diseñar los universos por medio de las ideas que surgen. Meneu menciona en su artículo:

---

<sup>3</sup> En este trabajo, el director de arte y diseñador de producción son tratados como sinónimos, pues se tiene en cuenta que en Brasil el término dirección de arte es el que se utiliza para nombrar el cargo.

El diseñador de producción o director artístico es el encargado de dirigir la parte artística de la película y de resolver los detalles principales de cómo deben ser los personajes, los sets, la iluminación, las texturas y la ambientación. Todo lo que forma parte del entorno visual de una película debe estar dirigido por el diseñador de producción. Lo más habitual en un cortometraje es que el director, que en la mayoría de las ocasiones suele ser el escritor del guión o de quien parte la idea del cortometraje, sea quien se encargue también del diseño de producción y de la dirección artística. (Meneu, 2020, p. 82).

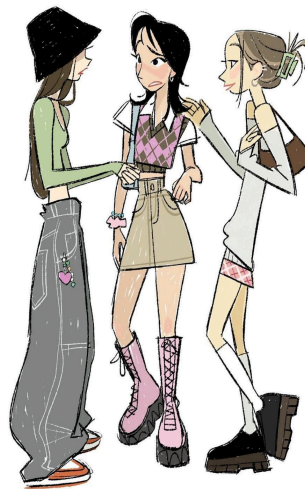
Donde se puede ver que así como en las películas *live action*, en las películas o series animadas también es fundamental la comunicación del equipo de arte con la persona encargada de dirigir la obra. Siguiendo con la explicación de Meneu, el equipo del director artístico realiza el *color script*, una guía del cambio de los colores e iluminación a lo largo de toda la historia, se presta atención a referencias de imágenes y películas que reflejan las intenciones del director por medio de la paleta de colores de la obra y de los personajes, paleta que en algunas ocasiones cambia con el estado de ánimo del personaje. Para la creación de los personajes, el diseño va de la mano con la narrativa, el equipo realiza varias propuestas de dibujos y a partir de conversaciones se llega al diseño ideal. Al decidirse, se realiza una hoja de modelo, una técnica utilizada tanto para 2D, 3D o inclusive *stop-motion*, en estas hojas se puede realizar proporciones de tamaño de personajes, poses, personajes en forma de T, actitudes, manos, vestuarios y color. Después se hacen los *Props*, o sea, los objetos para el escenario y el diseño de los sets o escenarios. El *storyboard*, es una herramienta donde se dibuja cuadro a cuadro las escenas del guión (Meneu, 2020) se trata de una guía conceptual que se tiene en cuenta para lograr el resultado final. En el caso de una animación 3D, en la pre-producción, se realiza la grabación de diálogos de voces de los actores, animática de storyboard 2D, Desarrollo de elementos 3D, el desarrollo visual 3D y un modelo inicial de maquetas por medio de un *software* y ya en la producción se realiza la animación. Por ejemplo, en *Kpop Demon Hunters* (2025), los primeros diseños conceptuales fueron desarrollados en 2D hasta llegar al resultado final en 3D.

**Figura 26** - Arte conceptual de vestuario de *Kpop Demon Hunters* (2025)



Fuente: X. 2025.

Figura 27 - Diseño de personajes Huntrix de Kpop Demon Hunters (2025)



Fuente: X. 2025

Figura 28 - Arte conceptual de los personajes Saja Boys de Kpop Demon Hunters (2025)



Fuente: X. 2025.

Figura 29 - Resultado final de los personajes *Saya Boys* de *Kpop Demon Hunters* (2025)



Fuente: Pinterest. 2025.

Para el caso del el *Stop Motion*, Sarria (2022) comenta que después de tener el diseño de personaje en 2D, se planifica el lugar de los huesos y el esqueleto de la marioneta a partir de los puntos de las articulaciones, se colocan las piezas encima del diseño para asegurarse de realizarlo correctamente. Las piezas de la marioneta deben soportar movimientos delicados para que no se rompan al momento de moverlas, un ejemplo podría ser la técnica de imprimir diferentes rostros en 3D con expresiones faciales para poder articularlas adecuadamente y cambiar las piezas para realizar los movimientos, la línea notoria se borra en post-producción si así lo prefiere el director, a veces se cambia la cabeza entera del personaje y en otras ocasiones solo la boca, para el movimiento de los

ojos, realizan agujeros en las pupilas de los personajes y para la ropa se utiliza alambre para darle forma. Entre los materiales que existen para realizar las marionetas se encuentran esos de fácil moldeado como plastilina, pastas de modelaje, espumas, polietileno o silicona. Se necesitan muchas réplicas para que en los estudios muchos animadores puedan animar a la vez y generalmente se pintan con pinturas acrílicas y aerógrafos (Sarria, 2022) pero también depende de los materiales utilizados para su realización, es diferente en cada obra.

**Figura 30** - Producción de *Fantastic Mr. Fox* (2009)



Fuente: Pinterest. 2025.

**Figura 31** - Set de *Isle of the Dogs* (2018)



Fuente: Pinterest. 2025.

**Figura 31** - Diferentes expresiones de marioneta de *The Nightmare Before Christmas* (1993)

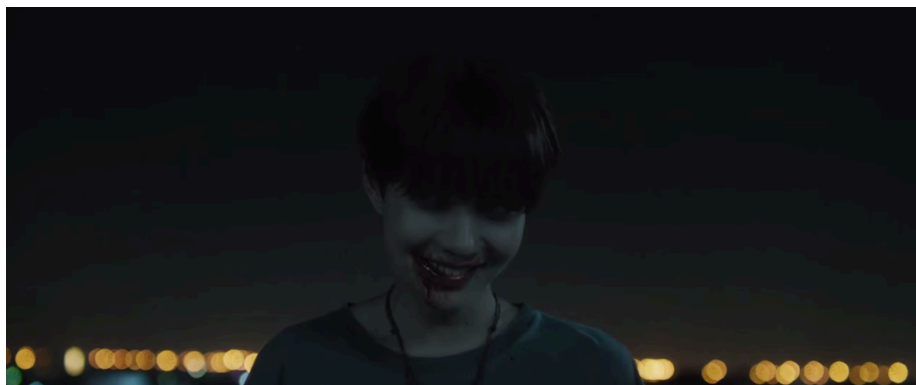


Fuente: Pinterest. 2025.

### 3.2 DIRECCIÓN DE ARTE EN GÉNERO TERROR PSICOLÓGICO Y FANTASÍA OSCURA

La autora Suplino (2019) en su trabajo *Quem tem medo de massinha? Um estudo sobre as possibilidades do stop motion como escolha estética em animação de horror*, explica que el género terror se utiliza más en el cine y que tuvo un surgimiento tardío ya que el término horror se asociaba primeramente más a la literatura, el terror cinematográfico se desarrolló de manera en que los monstruos tienen un papel escapista y se vuelve más fantasioso, se asume el miedo a partir de sujetos externos (Suplino, 2019). Se trata de elementos sobrenaturales que no vemos en la vida cotidiana que trae esa sensación de peligro, sumado al terror psicológico, como en la serie tailandesa *Khemjira* (2025) y la serie china *The Untamed* (2019).

**Figura 32** - Fotograma de *Khemjira* (2025)



Fuente: iQIYI. 2025.

**Figura 33** -Fotograma de *The Untamed* (2019)



**Fuente:** Youtube. 2025.

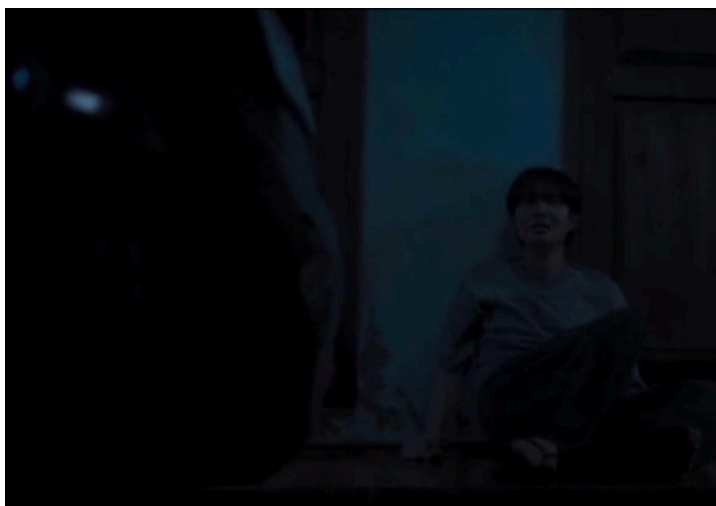
Un elemento resaltante utilizado en la Dirección de Arte para una película o serie es la psicología del color, con el color se puede expresar simbólica y sensorialmente valores culturales y espirituales por medio de la sensibilidad del espectador, el color provoca una emoción, tiene una influencia en las personas (Schwendler, 2015).

García (2016) en su trabajo *El color como recurso expresivo* describe la separación de tres funciones del color, en primer lugar la expresiva o emotiva por el lado sentimental, en segundo lugar la función comunicativa que sirve para llamar la atención del público y en tercer lugar la función simbólica que se trata de significar el color con las culturas y el lenguaje. Además, menciona como el color se comunica a través de sus propiedades, el matiz, la saturación y el brillo:

El color posee cualidades térmicas representadas en la gama de los cálidos o de los fríos, que es la tendencia de un color hacia el amarillo o el azul. Cada una de las gamas produce diferentes reacciones en el espectador; el primero tiene un efecto estimulante, alegre, que representa la alegría, la vitalidad, la pasión y lleva a la diversión o a la intensidad en todos sus aspectos; el segundo representa la elegancia, la serenidad, la pasividad y la cautela, nos lleva a la reflexión. Sin embargo, los colores no están solos, sino que se relacionan entre ellos, generándose correspondencias que repercuten en los colores de forma individual. (García, 2016, p.120)

Lo que explica cómo la combinación y mezcla de colores adquieren otros significados que dependen de la composición.

**Figura 34** - Paleta de colores de *Khemjira* (2025)



Fuente: Edición de la autora con frame de iQIYI. 2025.

Figura 35 - Paleta de colores de *The Untamed* (2019)



Fuente: Edición de la autora con frame de Youtube. 2025.

Tanto en *Khemjira* como *The Untamed*, se utilizan colores que transmiten valores a las escenas. En el caso de *Khemjira*, en la escena la figura 34 se puede observar al personaje en una situación de peligro, la cuál se intensifica si tenemos en cuenta que en su paleta hay tonos oscuros, fríos y azules, azul oscuro, azul marino, azul grisáceo, negro, colores que tienden a la profundidad (García, 2016), además de verde azulado, que le agrega toxicidad. En cambio, en la figura 35 de *The Untamed* a pesar de pertenecer al mismo género, en la escena existen otros colores que acentúan la situación del momento, se lleva a cabo una conversación entre los personajes. Existen los colores azulados, pero también la presencia del dorado, marrón, rojo, blanco y celeste. En este contexto, los colores no solamente están para generar emociones al espectador, sino que también habla de clases sociales existentes en el ambiente donde interactúan los personajes y el contexto cultural del país de origen. Además, en el contexto de la narrativa de la serie, el dorado puede simbolizar riqueza y poder, el blanco pureza, el rojo oscuro la sangre y azul marino dureza (García, 2016).

En el *Stop Motion*, Suplino (2019) desarrolla como esta técnica puede abordar este género a través del lado artístico:

Mesmo que o stop motion esteja – partindo de uma perspectiva de mimese –, um tanto mais afastado do representado do que o familiar e por vezes ilusório live action, há de se considerar neste afastamento explicitamente dado um largo campo de propriedades sensoriais a serem exploradas. O fato mesmo da exigência de um contrato de suspensão da descrença – mais categoricamente assumido entre audiência e filme – constitui ora em um engajamento maior através de um diálogo direto com as alegorias traduzidas pela imaginação e as redes de significados do imaginário coletivo, ora na potencialização do stop motion como expressão da liberdade criativa ao não se pretender ser ou representar o real. (Suplino, 2019, p. 32).

Ella explica que a pesar de que el *stop motion* no necesariamente busque representar la realidad como el *live action*, esa diferencia da el poder para explorar lo sensorial, simbólico e imaginativo. Se materializa de forma plástica y sintética como por ejemplo utilizar una plastilina roja en lugar de sangre (Suplino, 2019). Entre los elementos que ayudan a la creación de un escenario de horror son los monstruos como seres antinaturales, las texturas de los espacios que evocan sensaciones y poseen efecto dramático y los objetos, su composición física realizada manualmente que la autora cuestiona hasta qué punto podrían ser considerados monstruos: “afinal, o que é um boneco em silicone que emula emoções humanas e nos faz lembrar a condição efêmera – e por que não, horrorizante – de estar momentaneamente vivo?” (Suplino, 2019, p. 37). Algunos

ejemplos de animaciones *stop motion* de este género son la película del Reino Unido y estadounidense *The Corpse Bride* (2005) y la película estadounidense *Coraline* (2009).

**Figura 36** - Fotograma de *The Corpse Bride* (2005)



Fuente: Filmgrab. 2025.

**Figura 37** - Paleta de colores de *The Corpse Bride* (2005)



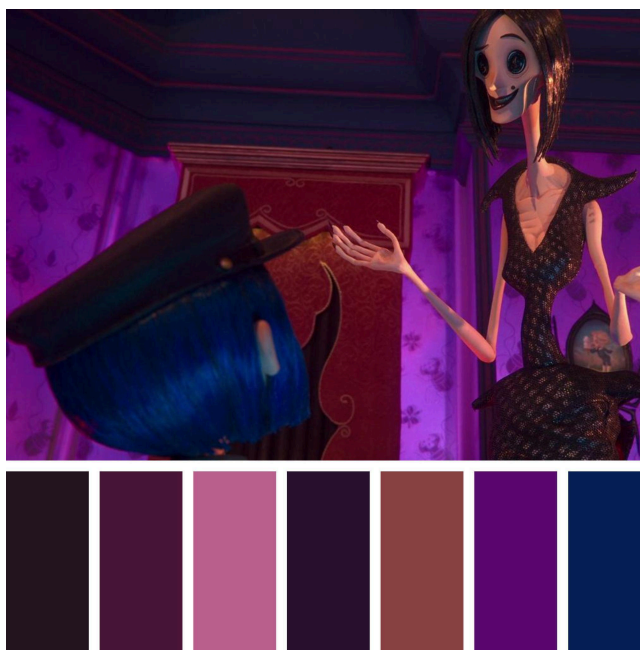
Fuente: Edición de la autora con frame de la película. 2025.

**Figura 38** - Fotograma de *Coraline* (2009)



Fuente: Filmgrab. 2025.

Figura 39 - Paleta de colores de *Coraline* (2009)



Fuente: Edición de la autora con frame de la película. 2025.

*The Corpse Bride* es una obra de Tim Burton. Según la autora Santos (2022) en su trabajo *Tradición y subversión en el cine gótico de animación de Tim Burton : de la risa al escalofrío*, una de las características de las producciones de *stop motion* de Tim Burton es la creación de sus personajes y escenarios a partir del realismo y expresionismo gótico<sup>4</sup> y la utilización de efectos especiales. Aunque la animación sea realizada minuciosamente, hace parecer que los personajes luzcan estáticos lo cuál suma al horror en la animación, además de que los personajes son monstruos y están maquillados de manera exagerada. En

<sup>4</sup> El expresionismo gótico nace entonces como reflejo del subconsciente convulso y desasosegado que subyace bajo la fachada de orden y normalidad de la sociedad: defiende el subjetivismo frente a la represión social y reivindica el derecho a la diferencia. (Santos, 2022, p. 69).

la narrativa, el mal es introducido en lo cotidiano y se representa con contrastes de luz y oscuridad, ángulos e iluminación. En el sentido del escenario, una arquitectura que se asemeja a los cuentos de hadas, literatura y tradición gótica victoriana y su paleta de colores varía según el lugar, en el mundo de los vivos abundan colores grises y apagados, en el mundo de los muertos verde y morado, fantasía asociada al halloween y perspectiva lúdica pagana (Santos, 2022). Los personajes tienen formas alargadas y cabezas redondas, algunos con formas de insecto, en el *stop motion* juegan con la forma de los personajes para generar la sensación incómoda. Sus expresiones son exageradas, tienen trazos muy detallados y abren y cierran los ojos como si fueran muñecas de juguete. Los objetos tienen telarañas y están pintados como si tuvieran antigüedad y fueran de época. La personaje principal Emily, viste un vestido de novia antiguo y rasgado, viejo y sucio, una corona de flores marchita y la piel de color azul, sus huesos se notan en ciertas partes del cuerpo, demostrando que ella es un cadáver.

En *Coraline* algunas de estas características se comparten, como el hecho de que los personajes tienen expresiones muy exageradas y existe gran diferencia entre los dos mundos distintos que se presentan, su mundo real donde los colores son apagados, acompañando el estado emocional de la personaje principal, mientras que el mundo dentro de la puerta secreta tiene colores en tonos rosa, violeta, lila, rojo y naranja. Otro elemento atribuido al terror es que los personajes dentro de la puerta secreta tienen literalmente botones cocidos en los ojos, y como el *stop motion* utiliza muñecos, o sea, objetos inanimados, se acercan más a nuestra realidad. Para la escenografía, el director se inspiró en el artista Tadahiro, ilustrador de japon que realiza pinturas donde hay ramas y enredaderas con formas variadas como en la película y la realización de los sets. Además, se tomó la decisión de que sea lo más humano posible, que el cabello pareciera real, así que lo animaron capa por capa para realizar el movimiento lo más acertado posible. La ropa de los personajes está hecha completamente a mano, varios modelos del mismo vestuario se realizaron para respetar la continuidad y que se vea desgastado con lima de uñas y aerosol. Los efectos especiales como niebla, relámpagos y fuego fueron realizados en post producción, pero se hizo lo posible para que sea orgánico, como niebla con aire comprimido y hielo seco (filmika, 2021).

Si se considera lo anterior, se destaca lo detallado que tuvo que trabajar el equipo de arte de cada producción para que llegue a un resultado que consiga impregnar las características de una película de horror en animación. A partir del entendimiento de su relevancia, a continuación se analiza la obra *Toy Salesman* y se tiene en cuenta lo

reflexionado anteriormente en relación a la cultura y los elementos de dirección de arte en animación y animación stop motion en los géneros terror psicológico y fantasía oscura.

#### 4 ANÁLISIS FÍLMICA DE TOY SALESMAN

Toy Salesman es un cortometraje creado para el aniversario de Genshin Impact, realizado por la productora *Puppet Passion Studio*, la historia trata sobre uno de los personajes del juego llamado Childe, en el juego, es un personaje de *Snezhnaya*<sup>5</sup> que huyó de su casa a los 14 años, se volvió aventurero y comenzó su vida de combate. Se formó como soldado y cazador de bestias, su nombre de nacimiento es Ajax, pero adoptó otros dos nombres, Tartaglia y Childe que significa joven noble. Él busca la batalla y el desafío constante, es una máquina de guerra con apariencia infantil (Hoyoverse, 2025). Tiene tres hermanos, se conoce más sobre su hermano Teucer, un niño pequeño que idolatra a su hermano y lo ve como su modelo a seguir, no sabe que forma parte de un grupo peligroso así que piensa que su hermano se dedica a fabricar juguetes, Childe lo deja con esa imagen para preservar su inocencia.

**Figura 40** - Personaje Childe del juego Genshin Impact (2020)



**Fuente:** Pinterest. 2025.

En la narrativa de *Toy Salesman*, se presenta a Childe como un vendedor ambulante de juguetes, ubicado en una ciudad de fantasía inspirada en *Snezhnaya*, aparece un día como cualquier otro a vender juguetes y llamar la atención de los niños con su

---

<sup>5</sup> *Snezhnaya*, o en ruso *Снежная Snezhnaya* es una región ficticia existente en el juego *Genshin Impact* de tormentas invernales perpetuas. Las personas son felices de estar vivos a pesar del peligro de congelarse en la calle si no se mueven (Fandom, 2025).

instrumento, hasta que se encuentra con unos monstruos que decide combatir para salvar al pueblo y regresar la alegría.

**Figura 41** - Fotograma de personaje Childe en Toy Salesman (2024)



**Fuente:** Toy Salesman en Youtube. 2025.

La historia en *Toy Salesman* está completamente ligada al personaje Childe y su origen, junto con las libertades creativas por parte de los productores. Por ejemplo, presenta características del horror y terror psicológico que se impregnan a partir de elementos de la dirección de arte e hiperculturalidad. Lo siguiente que se presenta es cómo la dirección de arte repercute en la existencia de una hiperculturalidad.

#### **4.1 SIMBOLOGÍA CULTURAL REPRESENTADOS A TRAVÉS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE**

Para analizar la manera en que la culturas son representadas por medio de la dirección de arte en *Toy Salesman*, se sigue un plan específico metodológico de dirección de arte que lleva el título de *Apontamentos Iniciais Para Uma Metodologia De Análise Filmica A Partir Da Direção De Arte* desarrollado por las autoras Bastos, Paivas y Medeiros (2023). Ellas proponen analizar la composición visual que trae la narrativa por medio de una estructura:

Desse modo, a proposta de percurso metodológico que pretendemos desenvolver parte de uma confluência de conceitos e caminhos investigativos chegando a uma proposição de metodologia de análise filmica a partir da Direção de Arte no audiovisual, que leva em consideração as particularidades deste campo,

analizando cenografía, maquiagem, efeitos visuais e figurino, servindo de base para a proposição desta metodologia os aspectos que contribuem significativamente para a escolha e a compreensão dos caminhos percorridos. Estes aspectos são basilares nesse percurso metodológico, proporcionando a realização de uma investigação complexa, que atenda às práticas de criação fílmica a partir da composição visual e aos rígidos critérios acadêmicos de investigação. (Bastos, Paivas, Medeiros, 2023, p. 47).

O sea, separar en tópicos a ser desmenuzados de manera en la cuál se consiga realizar una investigación detallada que no solo se trate de una descripción con observaciones, sino de un análisis de la escenografía, maquillaje, efectos visuales y vestuario. Como en *Toy Salesman* el personaje Childe del juego es vital para la narrativa, además de que se trata de un *stop motion*, el concepto de personaje también es analizado en esta investigación.

**Figura 42** - Fotograma de personaje Childe en Toy Salesman (2024)



**Fuente:** Toy Salesman en Youtube. 2025.

#### 4.1.1 PERSONAJE

En relación a los personajes, en la narrativa se tiene al protagonista Childe como principal y los niños junto con el pueblo como secundarios, Childe es un vendedor de juguetes ambulante que recorre las calles con lo que tiene para vender y que llama la atención con su música. Este cortometraje se produjo en china, donde los vendedores ambulantes forman parte de la cultura como explica Feng Yi (2010) en su libro *The sound of images: peddlers' calls and tunes in Republican Peking*, el autor relata que estos vendedores ofrecían servicios y productos a los residentes durante todo el día e inclusive por la noche, que cantaban para llamar la atención o ejecutaban algún instrumento para que las personas se acerquen a comprar. Eran personas ordinarias y generalmente pobres y tenían una vida difícil, rondaban por las calles, a veces sin tomar agua y rodeados de otros vendedores, lo cuál queda perfecto para el personaje del juego ya que se pasa recorriendo naciones sin tener una vida fácil.

**Figura 43** - Fotograma de personajes de los niños en *Toy Salesman* (2024)



**Fuente:** Toy Salesman en Youtube. 2025.

#### 4.1.2 ESCENARIO Y OBJETOS

En relación al material, los están realizados a partir de una técnica denominada *Clay Mation*, que es una técnica de *stop motion* que consiste en utilizar plastilina *clay* para moldear los personajes, tienen una estructura pero deben ser movientados con delicadeza en un proceso lento y meticuloso (Sorup, 2025). Este material remite a la nostalgia de animaciones rusas como por ejemplo la animación soviética *Caía la nieve del año pasado*. *Cortometraje soviético de plastilina (1983)*.

**Figura 44** - Fotograma de *Caía la nieve del año pasado* (1983)



**Fuente:** Youtube. 2025.

Los vendedores ambulantes chinos vendían todo tipo de objetos como sombrillas, medicina, ropas, juguetes de diferentes tamaños y formas (Feng, 2010). En *Toy Salesman*,

Childe tiene su propio puesto de juguetes de diferentes colores y tamaños, hay juguetes de color azul celeste, rojo, naranja, marrón y amarillo, colores pertenecientes a la paleta de colores del cortometraje. Entre los juguetes, se encuentra el peluche de morax, que es la moneda utilizada en el juego, una ballena, además de un juguete azul y redondo inspirado en Pulcinella que también es un personaje de *Genshin Impact*.

**Figura 45** - Fotograma de juguetes de *Toy Salesman* (2024)



**Fuente:** *Toy Salesman* en Youtube. 2025

Childe utiliza un instrumento llamado balalaika, la balalaika es un instrumento de cuerda ruso de forma triangular (Zelazko, 2025). En este cortometraje, Childe ejecuta la balalaika como si fuera una guitarra por decisiones de la producción. Los vendedores ambulantes de china utilizaban instrumentos musicales muchas veces para competir contra otros vendedores, también producían sus propias canciones para hablar sobre sus productos y atraer clientes (Feng, 2010). Su venta se convertía en un espectáculo atrayente de cierto modo. Otro objeto portado por Childe es su espada de guerrero, este está más relacionado al personaje del juego pues utiliza esa arma para combatir a sus enemigos.

Para la escenografía, el ambiente familiar, los colores y la blanca nieve, remite a las películas navideñas antiguas de Rusia como *El muñeco de nieve cartero* (1955). La ciudad recrea elementos relevantes de Rusia como por ejemplo el clima frío y nevado, así como en *Snezhnaya*, la ciudad de Childe en el juego, también inspirado en Rusia. Su paleta de colores posee colores tierra como, beige, marrón y terracota característicos del *wabi sabi*. El color rojo también está presente y es el más representativo de China, pues simboliza la suerte y otros adjetivos positivos, es utilizado en bodas, templos, el año nuevo chino e inclusive en la bandera del país (Pass, 2025).

**Figura 46** - Fotograma de escenografía de *Toy Salesman* (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

Dentro del hogar de los personajes secundarios, se observa un diseño inspirado en un árbol de la vida en las cortinas de la casa, presente en la cultura celta denominado *Crann Bethadh* que quiere decir árbol que alimenta, la palabra viene del antiguo Irlandés, se representa con un roble y simboliza fuerza, longevidad. Además de que se considera de que están relacionados con puertas al otro mundo que traen protección y fuerza (Tebras, 2025). Así como en la narrativa de la historia de Childe, que proporciona protección a los demás. El diseño contiene aves esqueléticas, personajes mitológicos relevantes en la cultura eslava (Chilu, 2024).

Figura 47 - Fotograma de Árbol de la vida en *Toy Salesman* (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

#### 4.1.3 VESTUARIO

Por el lado del vestuario, los personajes secundarios utilizan ropa típica de Rusia, como por ejemplo el *Ushanka* que es un sombrero de piel de conejo, oveja o zorro con

orejeras utilizadas en el invierno, y el *Valenki* que son botas impermeables de lana de fieltro. La ropa tradicional rusa generalmente tiene bordados (Scarlett, 2023). Childe utiliza un vestuario de colores gris, plateado, blanco, rojo oscuro y negro, una chaqueta gris clara, pañuelo rojo, pantalones y botas, su visión hydro, una mascarilla de los fatui que es el grupo al cuál pertenece, arete en la oreja izquierda y cinturones. La cuál es la ropa que utiliza en el juego pero esta vez adaptado al invierno. Su ropa está hecha de tela y lana así como la de los demás personajes y utiliza un patrón popular que también es utilizado por los vendedores ambulantes “The 回 pattern is made by winding horizontal and vertical lines, which is similar to the shape of the Chinese character 回 and implies wealth never stop.” (Zhu, Gao, Wang, Zeng, Pascal, Liu, 2025, p. 7). O sea, el patrón en la cultura china simboliza que el poder y bienestar nunca termina.

**Figura 48** - Fotograma de vestuario de *Toy Salesman* (2024)



**Fuente:** *Toy Salesman* en Youtube. 2025

**Figura 49** - Fotograma de patrones en el vestuario de Childe (2024)



**Fuente:** *Toy Salesman* en Youtube. 2025

#### 4.1.4 MAQUILLAJE

Childe está maquillado con las mejillas rojas por el frío del clima que también denota ternura, amabilidad y calidez con un encanto juvenil similar a la de los príncipes de las novelas de literatura. Su cabello es naranja y el peinado está inspirado en el cabello del anime japonés, los hombres tienen bigote moldeado y las mujeres cejas finas y rubor que personifica a la moda rusa.

**Figura 50** - Fotograma de Maquillaje y peinado de Childe (2024)



**Fuente:** *Toy Salesman* en Youtube. 2025

#### 4.1.5 EFECTOS ESPECIALES

En relación a los efectos especiales, en china son comúnmente utilizados tanto para los *live action* como para las animaciones *stop motion*. Especialmente cuando se trata de elementos como fuego, hielo, tierra, agua y magia en acción y peleas como en *The Untamed* (2019). En este caso acompaña la narrativa, aporta en la batalla que tiene Childe contra el enemigo que se presenta.

**Figura 51** - Fotograma de efectos especiales en Toy Salesman (2024)



**Fuente:** *Toy Salesman* en Youtube. 2025

De este modo, se observa la manera en la cuál las culturas pueden ser demostradas de manera simbólica a partir de los detalles de la dirección de arte. A continuación, se analizan los elementos de dirección de arte en el sentido de los géneros fantasía oscura y terror psicológico y cómo se relaciona con la narrativa.

## 4.2 REPRESENTACIÓN DE LOS GÉNEROS FÍLMICOS POR MEDIO DE LA DIRECCIÓN DE ARTE

Se empieza por el hecho de que *Toy Salesman* es un *Stop Motion*, que según Guerrero (2018) es una técnica vista como útil si se quiere realizar cine de terror:

El stop motion encuentra en la fabricación su elemento más distintivo. Autores como Jan Svankmajer o los hermanos Quay, entre otros, han encontrado en esta técnica una manera idónea de representar historias con características surreales, que explotan las capacidades de esta práctica para generar familiaridad desde la riqueza material de los objetos y personajes creados, al tiempo que suscitan extrañeza y perturbación por la ruptura de lo esperado o lo cotidiano, que se aprecia en las pequeñas imperfecciones de los movimientos, del diseño o la iluminación. Rasgo que hace poderosa a esta técnica en el relato de terror, pues remite al espacio de lo siniestro explorado por Freud (1919), en el que las fronteras entre realidad y ficción son difusas. (Guerrero, 2018, p. 5).

La autora comenta que el material, las imperfecciones y los personajes utilizados en el *stop motion*, suman puntos clave para que se trate de una historia de terror, el surrealismo ya viene incluido gracias a esas características. Mucho se debe a la Dirección de Arte de estas producciones, la creación de personajes y los materiales utilizados están ligados a la toma de decisiones del equipo de arte.

A partir de los elementos estudiados en relación a los géneros fílmicos fantasía oscura y terror psicológico, se contextualiza la manera en la cuál estos géneros son representados en *Toy Salesman* a través del diseño de personajes, escenografía, maquillaje, efectos visuales y vestuario por medio del sistema utilizado anteriormente de las autoras Bastos, Paivas y Medeiros (2023).

### 4.2.1 PERSONAJE

En la mitología del folklore eslávico, se presenta un personaje denominado *Кощей Бессмертный* o *Koschei the deathless* que son monstruos inmortales presentados generalmente como villanos o antagonistas. Tienen la habilidad de ocultarse en distintos

objetos que utilizan como nidos (Chilu, 2024). En *Toy Salesman*, los *Koschei* son representados por medio de grandes aves esqueléticas, diseñadas a partir de *Clay Mation* para la realización de sus huesos y plumas sintéticas desordenadas que traen realismo como si se trataran de aves de verdad. Son aves de color negro parecidas a un cuervo, tienen los ojos rojos y el pico afilado. El personaje del cuervo también es utilizado en animaciones de géneros de horror y fantasía oscura como *The Corpse Bride* (2005) donde los cuervos se encuentran agrupados en un lugar alto como los *Koschei* en *Toy Salesman*. Tengan o no tenga un rol principal, aporta al género de horror pues simboliza transformación, guías de la muerte, intuición y sabiduría, también se encuentran en la tradición celta (Gonzales, 2025).

**Figura 52** - Fotograma de *Koschei* en *Toy Salesman* (2024)



**Fuente:** *Toy Salesman* en Youtube. 2025

**Figura 53** - Fotograma de agrupación de *Koschei* en *Toy Salesman* (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

**Figura 53** - Cuervos en *The Corpse Bride* (2005)



Fuente: Reddit. 2021

#### 4.2.2 ESCENARIO Y OBJETOS

Un elemento relevante se encuentra en el escenario, las ramas de los árboles puntiagudos, una gran cantidad de árboles más grandes que los personajes llenan gran parte del plano lo cuál genera incomodidad y la sensación de opresión así como las ramas que fueron utilizadas en la película de *Coraline* (2009). Además de que se encuentran en la parte de la narrativa donde empiezan los problemas con los *Koschei* y los niños comienzan a seguir a Childe en soledad. La paleta de colores cambia sutilmente a una iluminación más escasa, la ausencia de tonos *wabi sabi* cálidos se hace notoria y en su lugar hay tonos fríos azulados, el rojo terracota pasa a un rojo estirando al carmesí, la paleta es similar a *The Untamed* (2019) en escenas donde aparecen espíritus. Además, el personaje principal deja de portar su *balalaika* como cuando se encontraba estable al principio de la historia y en lugar de eso utiliza su arma como protección.

**Figura 54** - Fotograma de ramas en *Toy Salesman* (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

#### 4.2.3 VESTUARIO

El vestuario refleja tanto la situación precipitada del personaje principal como la continuidad de la narrativa de horror, un recurso también utilizado en *live action*. Conforme pasa la historia, su ropa se encuentra mojada, con escarchas de nieve pequeñas y tiene pelusas del material de su atuendo. Mostrando un aspecto más descuidado y simple como en *Coraline* (2009) cuando la personaje principal comienza a tener la ropa sucia y rota a partir del desarrollo de los acontecimientos para que denote naturalidad (filmika, 2021).

**Figura 55** - Fotograma de vestuario en *Toy Salesman* (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

**Figura 56** - Fotograma de vestuario en *Coraline* (2009)



Fuente: Pinterest. 2025

#### 4.2.4 MAQUILLAJE

El maquillaje y la caracterización también fue cambiado. Childe apareció con el cabello más despeinado, el cabello aparte de ser naranja también contó con una mecha blanca de nieve, el cuello brillante de sudor y piel pálida sin rastros de rubor en las mejillas, excepto en la nariz, mostrando una piel pálida y los labios más secos que da a entender al personaje en un estado aterrado y dudoso.

Figura 57 - Fotograma de Childe despeinado y sin rubor (2024)



Fuente: Toy Salesman en Youtube. 2025

Figura 50 - Fotograma de Childe sudado (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

**Figura 58** - Fotograma de Childe con el cabello naranja y mecha blanca (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

La personaje secundaria, madre de la niña que en realidad era un Koschei haciéndose pasar por ella, apareció con un maquillaje de ojeras y los labios oscuros a diferencia de la primera impresión que dio, ese maquillaje de ojeras también fue utilizado en *The Corpse Bride* (2009) como fue mencionado anteriormente. La personaje luce cansada y fuera de sí misma, como si se tratara de alguien más, ese cambio abrupto de personalidad y maquillaje se separa de la familiaridad presentada en un principio.

**Figura 59** - Fotograma de maquillaje de personaje secundario (2024)

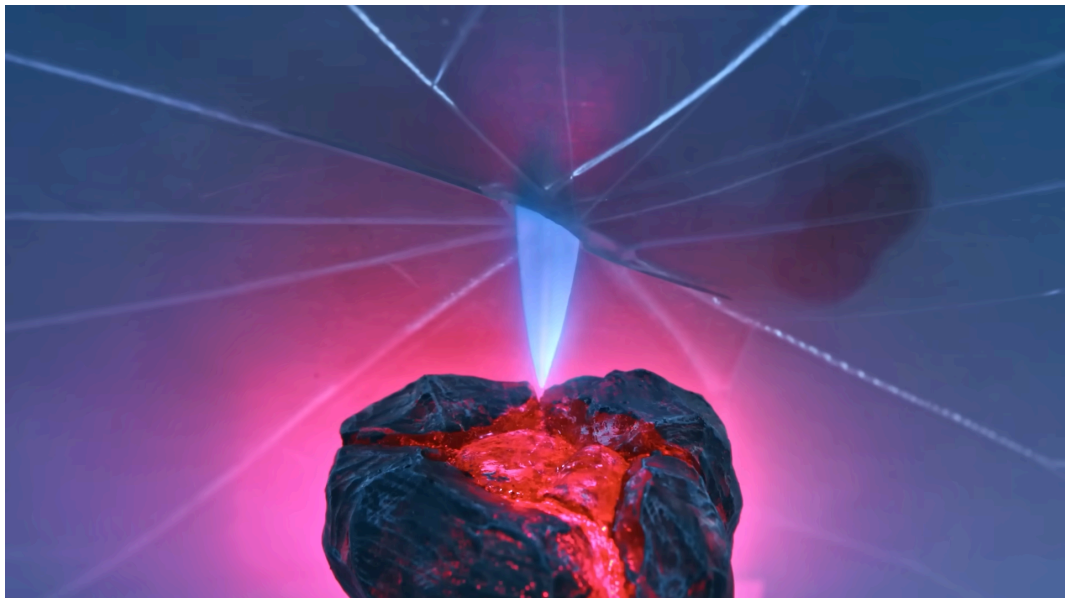


Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

#### 4.2.5 EFECTOS VISUALES

Hay un momento importante en la narrativa en donde se utilizan los efectos especiales, y es cuando Childe destruye el huevo donde los *Koschei* esconden su mortalidad con su arma (Chilu, 2024). El hielo se rompe por la fuerza del arma y el huevo hecho con textura seca por fuera y viscosa por dentro se destruye, lo llamativo está en el vidrio roto, el arma brillante y la textura viscosa roja. Todos realizados con efectos especiales. En el momento en que deja de ser iluminado, la textura viscosa se oscurece y asemeja la sangre, en ese momento fallecen los *Koschei*. La utilización de los efectos trajo consigo el momento mágico del héroe para terminar abruptamente con la sensación de que quedaron los restos de los monstruos destruidos.

**Figura 60** - Fotograma de efectos visuales en *Toy Salesman* (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

Otro momento donde los efectos especiales están de la mano con el horror, es cuando un personaje secundario, que sería el padre, se transforma en un *Koschei*, en ese instante, sus ojos se vuelven blancos, técnica utilizada en el horror como en los ejemplos *The Untamed* (2019) y *Khemjira* (2025) presentados anteriormente en las figuras 32 y 33. Utilizan una transición y efectos especiales para la transformación como se utiliza en *Coraline* (2004) cuando la otra madre cambia de aspecto, su cuerpo se estira, se afila y se vuelve araña.

**Figura 61** - Fotograma de personaje secundario en *Toy Salesman* (2024)



Fuente: *Toy Salesman* en Youtube. 2025

Figura 62 - Fotograma de otra madre en *Coraline* (2004)



Fuente: Pinterest. 2025

En *Toy Salesman*, el horror parte con un peso mayor de parte del folklore eslávico y lo combina con la cultura china, además de la presencia de elementos de la creencia celta. La exploración de los géneros de terror psicológico y fantasía oscura en la animación *Stop Motion* une las técnicas utilizadas para el cine de horror, junto con los elementos visuales proporcionados por la Dirección de Arte.

## 5 CONSIDERACIONES FINALES

En este trabajo, se reconoce que la animación surge a partir de diferentes técnicas, como la técnica tradicional, la técnica 3D, la combinación de ambos y la técnica *stop motion*. Las animaciones presentadas poseen elementos culturales de su país de origen, así como también hay narrativas que contemplan fantasías que surgen a partir de una mezcla cultural o hiperculturalidad. Se consiguió repensar en los ejemplos de diferentes tipos de animación junto con sus características, diferencias y simbolismos, además de ejemplos de películas *live action* que tienen similitudes.

Se consideró importante la búsqueda de ejemplos variados de más de un solo país, para contemplar los orígenes e inspiraciones de donde surgieron las obras. A partir del replanteamiento respecto a lo cultural, surge el pensamiento de la manera en la cuál es puesto en escena lo desarrollado a partir del equipo de arte. La Dirección de Arte requiere de un nivel investigativo minucioso y detallado, hay diferencias entre la Dirección de Arte en animación y Dirección de Arte en *live action*. Cuando se trata de *Stop Motion* el equipo de arte necesita estar fuertemente presente, pues los pasos para la realización dependen mucho de lo visual, los personajes deben ser tratados con mucho cuidado para que la obra pueda ser terminada de la mejor manera posible.

Otro elemento considerado relevante a ser estudiado para el análisis enfocado en Dirección de Arte de la obra principal, además de los ya mencionados, son los géneros terror psicológico y fantasía oscura. Se demostró la manera en la cuál los equipos de Dirección de Arte de las obras utilizan técnicas de horror en cine *live action* además de objetos, texturas, paletas de colores, maquillaje, vestuario, caracterización, efectos especiales en estos géneros que también son utilizados en otras películas mencionadas.

La cultura en *Toy Salesman*, tanto en el juego de donde surgió como en la obra, se demuestra ligada a la idea de hiperculturalidad. Se consiguió investigar los orígenes de los folklores representados en el cortometraje adaptados a partir de simbolismos y se pudo analizar a partir de la metodología presentada.

Esta investigación realizada surgió de un genuino interés personal hacia la obra analizada y los aspectos que fueron destacados. El puente entre culturas, géneros, técnicas está fuertemente ligado a las decisiones creativas tomadas por la Dirección de Arte.

## 6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANIMACIÓN. Definición de animación. En: Definicion.de. Disponible en: <https://definicion.de/animacion/>. Acesso em: 23 jul. 2025.

ANA P.M. [Dibujo de Luz Noceda de The Owl House]. [S.l.]: Pinterest, [S.d.]. Fotografia [ou Arte digital]. Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/380765343517946597/>. Acesso en: 25 nov. 2025.

AMADEUS. [Ilustración: Toy Salesman/Vendedor de Juguetes]. [S.l.]: Pinterest, [S.d.]. Imagem digital. Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/871094752933850246/>. Acesso en: 25 nov. 2025.

BEHIND THE SCENES OF THE UNTAMED. In: Tencent Video. [S.l.]: YouTube, [2019]. Lista de reprodução (vídeos). Disponible en: [https://youtube.com/playlist?list=PL7j2Vyi0nbh94\\_7OXIsGOX1pjAxu1UAGy&si=f0uH0t-XUMv9jC7D](https://youtube.com/playlist?list=PL7j2Vyi0nbh94_7OXIsGOX1pjAxu1UAGy&si=f0uH0t-XUMv9jC7D). Acesso en: 25 nov. 2025.

BACHER, Hans. Dream Worlds: Production Design for Animation. Londres: Focal Press, 2012.

BRUJA. In: THE OWL HOUSE WIKI. [S.l.]: Fandom, [S.d.]. Verbete de enciclopédia online. Disponível em: <https://theowlhouse.fandom.com/es/wiki/Bruja>. Acesso em: 25 nov. 2025.

BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS (Snow White and the Seven Dwarfs). Imagen. Monstrous. Disponível em: <https://www.monstrous.com/snow-white-and-the-seven-dwarfs/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

BORNHÖFT, Fiona. Estilo wabi sabi: así es la decoración japonesa del equilibrio. AD Magazine, 21 set. 2025. Disponível em: <https://www.admagazine.com/articulos/estilo-wabi-sabi-como-implementar-esta-decoracion-japonesa>. Acesso em: 25 nov. 2025. Architectural Digest

BOSCH, Hieronymus. The Garden of Earthly Delights [O Jardim das Delícias Terrenas]. [c. 1495–1505]. Triptych. Museo del Prado, Madrid. Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hieronymus\\_Bosch#/media/File:The\\_Garden\\_of\\_Earthly\\_Delights\\_by\\_Bosch\\_High\\_Resolution.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Hieronymus_Bosch#/media/File:The_Garden_of_Earthly_Delights_by_Bosch_High_Resolution.jpg). Acesso en: 25 nov. 2025.

CHILUMEMES. “the Slavic folklore behind ‘Toy Salesman’, a stop-motion animated short about Childe created by Xu Ning”. Publicação em rede social. X (Twitter), 17 mar. 2024. Disponível em: <https://x.com/chilumemes/status/1837730900253040816>. Acesso em: 22 jul. 2025.

CHINAPASS.COM.AR. Significado del color rojo en China: Historia y Tradiciones. [S.l.]: Chinapass.com.ar, [S.d.]. Disponible en: <https://www.chinapass.com.ar/nota/Significado-del-color-rojo-en-China:-Historia-y-Tradiciones/>. Acesso en: 25 nov. 2025.

CHICKEN RUN. Imagen. AnimatedFilmReviews – Filminpector. Disponível em: <https://animatedfilmreviews.filminpector.com/2013/09/chicken-run-2000-stop-motion-animation.html>. Acesso em: 25 nov. 2025.

CATSUKA, @. [Imagem promocional de K-pop Demon Hunters]. [S.l.]: X (Twitter), [S.d.]. Post (com imagem). Disponível em: <https://x.com/catsuka/status/1936327836446736762?t=975k2lZ0vKiRHLQwbjr0Ow&s=19>. Acesso em: 25 nov. 2025.

DONDÉ, Eduardo. Arte Conceptual y Diseño en The Owl House. In: INDÚSTRIA ANIMACIÓN. [S.l.]: Indústria Animación, 2022. Disponible en: <https://www.industriaanimacion.com/2022/03/arte-conceptual-y-diseno-en-the-owl-house/>. Acesso en: 25 nov. 2025.

DISNEY TELEVISION ANIMATION. [Arte conceptual da Casa da Coruja, exterior]. [S.l.]: Disney Television Animation, 2022. Arte digital. Disponível em: <https://www.industriaanimacion.com/wp-content/uploads/2022/03/38.webp>. Acesso em: 25 nov. 2025.

DISNEY TELEVISION ANIMATION. [Arte conceitual de personagem de The Owl House]. [S.l.]: Disney Television Animation, 2022. Arte digital. Disponible en: <https://www.industriaanimacion.com/wp-content/uploads/2022/03/34.webp>. Acesso en: 25 nov. 2025.

DHGate BLOG. What Are The Traditional Russia Clothes And Their Significance. [S.l.]: DHgate Blog, [S.d.]. Disponible en: <https://www.dhgate.com/es/blog/what-are-the-traditional-russia-clothes-and-their-significance-c/?msockid=13b92358b30c65b51bbc37b3b2d164be>. Acesso en: 25 nov. 2025.

ESCOBAR TREJOS, Laura María; CARDONA, José Alejandro. Simbolismo y onirismo en la dirección de arte del cortometraje 2D *Buscant a Mare*. En: Bíblia de animação. [s.l.], 2023. Disponível em: <https://red.uao.edu.co/bitstream/10614/12483/6/T09326.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2025

ENG SUB《陈情令 The Untamed》EP38——主演:肖战、王一博、孟子义. Vídeo (44 min 32 s). In: 腾讯视频 - Get the WeTV APP. [S.l.]: YouTube, 8 ago. 2019. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=xbiCjLUx40w>. Acesso en: 25 nov. 2025.

EL APÓSTOL. Imagem. Diariolomas, 2024. Disponível em: <https://diariolomas.com.ar/espectaculos/el-apostol-la-primera-pelicula-animada-de-la-historia-fue-argentina/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. Balalaika. [S.l.]: Encyclopaedia Britannica, 9 jan. 2020. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/balalaika>. Acesso em: 25 nov. 2025.

FILMGRAB. Akira, 1988. Disponível em: [https://film-grab.com/wp-content/uploads/photo-gallery/Akira\\_006.jpg?bwg=1569515759](https://film-grab.com/wp-content/uploads/photo-gallery/Akira_006.jpg?bwg=1569515759). Acesso em: 14 jul. 2025.

FILMGRAB. Toy Story 4. 12 abr. 2021. Disponível em: <https://film-grab.com/2021/04/12/toy-story-4/#bwg2689/165695>. Acesso em: 14 jul. 2025.

FILMGRAB. Spider-Man: Across the Spider-Verse. 11 dez. 2023. Disponível em: <https://film-grab.com/2023/12/11/spider-man-across-the-spider-verse/#bwg3338/200673>. Acesso em: 14 jul. 2025.

FILM-GRAB. The Corpse Bride [Fotograma]. [S.l.]: Film-Grab, 7 jun. 2016. Imagem digital. Disponível em: <https://film-grab.com/2016/06/07/the-corpse-bride/#bwg406/24753>. Acesso em: 25 nov. 2025.

FILM-GRAB. Coraline [Fotograma]. [S.l.]: Film-Grab, 18 nov. 2019. Imagem digital. Disponível em: <https://film-grab.com/2019/11/18/coraline/#bwg2107/132008>. Acesso em: 25 nov. 2025.

FILMDAFT. What Is Claymation? Definition, Process, And Why It Still Matters. [S.l.]: FilmDaft, [S.d.]. Disponível em: <https://filmdaft.com/what-is-claymation-definition-process-and-why-it-still-matters/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

GARCÍA, Gretchen. Spider-Man: Into the Spider-Verse — diseño de producción. Blog Enraccorcine, 3 jul. 2022. Disponible en: <https://enraccorcine.wordpress.com/2022/07/03/spider-man-into-the-spider-verse-desde-el-diseno-de-produccion/>. Acceso el: 22 jul. 2025. GENSHIN IMPACT WIKI. Genshin Impact.

GENSHIN IMPACT WIKI. Genshin Impact. Fandom, s.d. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Genshin\\_Impact](https://genshin-impact.fandom.com/es/wiki/Genshin_Impact). Acesso em: 24 jul. 2025.

GALAXY SPEAKING, @. [Imagem K-pop Demon Hunters]. [S.l.]: X (Twitter), [S.d.]. Post (com imagem). Disponível em:

<https://x.com/galaxyspeaking/status/1938647197048021016?t=smQxQwt09PxIoZPiJG9rNg&s=19>. Acesso em: 25 nov. 2025.

GONZALES MADERA, Grace. Simbolismo del Cuervo: Mensajero Espiritual y Animal de Poder. [S.l.]: Animal Simbolismo, 28 fev. 2025. Disponible en: <https://animalsimbolismo.org/simbolismo-y-significado-de-la-corvida/>. Acesso en: 25 nov. 2025.

GARCÍA NAVAS, María Mercedes. El color como recurso expresivo: análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad. 2016. [Tese de Doutorado]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38067/>. Acesso en: 25 nov. 2025.

GLYNN, Ruairi. The Irresistible Animacy of Lively Artefacts. 2019. [n.p.]. Tese (Ph.D) – UCL (University College London), London, 2019. Disponible en: <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10072610/>. Acesso en: 25 nov. 2025.

HUMANE SOCIETY INTERNATIONAL. Save Ralph. 6 abr. 2021. Disponível em: <https://cinefilodecorazon.com/wp-content/uploads/2021/04/saveralph.jpg>. Acesso em: 14 jul. 2025.

HOYOVERSE. Liyue. In: Genshin Impact Official Website. Sem data. Disponível em: <https://genshin.hoyoverse.com/en/character/liyue?char=8>. Acesso em: 22 jul. 2025.

HONG, Soonkwan. Orientalism, Resistance or Global Harmony? Entangled Strands in the film Isle of Dogs. *Markets, Globalization & Development Review*, v. 3, n. 4, art. 6, 2018. DOI: 10.23860/MGDR-2018-03-04-06.

HAN, Byung-Chul. *Hiperculturalidade: cultura e globalização*. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis (RJ): Vozes, 2019.

KHEMJIRA. Episódio 1. Direção: Aoftion Kittipat Jampa. Série (Episódio). In: KHEMJIRA. [S.l.]: Domundi TV; iQiyi, 2025. Disponível em: [https://www.iq.com/play/khemjira-episode-1-wraawu50u8?lang=en\\_us](https://www.iq.com/play/khemjira-episode-1-wraawu50u8?lang=en_us). Acesso em: 25 nov. 2025.

LAURA L.S. [Fotograma do filme Fantastic Mr. Fox]. [S.l.]: Pinterest, [S.d.]. Imagem digital. Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/583568064250652923/>. Acesso en: 25 nov. 2025.

LÓPEZ SANTOS, Miriam. Tradición y subversión en el cine gótico de animación de Tim Burton: de la risa al escalofrío. In: MESA VILLAR, José María; GONZÁLEZ-RIVAS FERNÁNDEZ, Ana; MIRALLES PÉREZ, Antonio José (Ed.). *Revisiones posmodernas del gótico en la literatura y las artes visuales*. Salamanca: Ediciones Universidad de

Salamanca, 2022. Disponible en: <https://www.torrossa.com/es/resources/an/5144131>. Acceso en: 25 nov. 2025.

FILMIKA. CORALINE: CÓMO SE HIZO?? Vídeo (9 min 24 s). In: YOUTUBE. [S.l.]: YouTube, 27 mar. 2021. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=mx3uvEeEhCE>. Acceso en: 25 nov. 2025.

MANZANERA, María. Cine de animación en España: largometrajes 1945-1985. Murcia: Universidad de Murcia, Secretariado de Publicaciones, 1992.

MENEU OSET, Juan Ignacio. Diseño de producción para cortometrajes de animación 3D: estandarización de procesos a partir de una producción propia. 2020. Tesis (Doctorado en Arte: Producción e Investigación) – Universitat Politècnica de València, Departamento de Dibujo, Valencia, 2020. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/156741/Meneu%20-%20Dise%C3%B1o%20de%20producci%C3%B3n%20para%20cortometrajes%20de%20animaci%C3%B3n%203D.%20Estandarizaci%C3%B3n%20de%20procesos%20a%20partir%20de%20una%20producci%C3%B3n%20propia.pdf>. Acceso en: 22 jul. 2025.

MINHOCAS. Imagen. PlanetaDisney. Disponível em: <http://www.planetadisney.com.br/minhocas-primeira-animacao-brasileira-em-stop-motion-ganha-trailer-e-data-de-estreia/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

MORA GRIJALVA, Francisco Javier. Producción de una animación 2D sobre el mito de las voladoras dirigida a un público joven para incentivar la diversidad cultural del Ecuador. 2019. Trabajo de titulación (Licenciatura) – Facultad de Comunicación y Artes Visuales, Universidad Técnica de Ambato, Ambato, 2019.

MO XIANG TONG XIU. El gran maestro de la cultivación demoníaca – Vol. 1. Traducción de Javier Altayó. Barcelona: Norma Editorial, 2024.

MARIANA R. [Póster del filme Isle of Dogs]. [S.l.]: Pinterest, [S.d.]. Arte digital. Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/57843176448803424/>. Acceso en: 25 nov. 2025.

MIHAILOVA, Mihaela (ed.). Coraline: a closer look at studio laika's stop-motion witchcraft. New York: Bloomsbury, 2021. 297 p. Disponível em: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf?sequence=1>. Acesso em: 29 set. 2024.

MDWYER5. Nightmare Before Christmas holiday doors. DeviantArt, 2023. Disponível em:

<https://images-wixmp-ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/f/5851f423-3ac3-4eef-88d5-2be0fc69382b/dfmm9z2-7e4526c7-d802-4050-a2ad-a5466ec1c7c8.png>. Acesso em: 14 jul. 2025.

MAGAZINEMA. Folklore y leyendas: los cuentos de ‘It’s Okay to Not Be Okay’. 29 ago. 2020. Disponível em: <https://magazinema.es/folklore-y-leyendas-los-cuentos-de-its-okay-to-not-be-okay/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

MARINO JIMÉNEZ, Mauro. Isla de Perros (Isle of Dogs): una fábula distópica sobre la lealtad, el poder y la identidad. Historias Singulares, 7 nov. 2024. Disponível em: <https://historiassingulares.com/2024/11/07/isla-de-perros-isle-of-dogs-una-fabula-distopica-sobre-la-lealtad-el-poder-y-la-identidad/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

MOREIRA, Benedito Dielcio; MORAES, Denise Rosana Silva; CASTRO, Rita de Cássia Marques Lima de; SUZUKI, Júlio César (org.). Paradigmas da contemporaneidade: desafios das sociedades latino-americanas [recurso eletrônico]. São Paulo: FFLCH/USP; PROLAM/USP, 2025. (Série Fronteiras Interdisciplinares). Disponível em: <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/view/1619/1478/5832>. Acesso em: 14 jul. 2025. ISBN 978-85-7506-523-5. DOI: 10.11606/9788575065235.

NE ZHA. Imagen. Pinterest. Disponível em: <https://www.pinterest.com/pin/10133167905738323/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

REVISTA MATADERO. Mo Dao Zu Shi: novela china que revoluciona el romance, la justicia social y los héroes. Disponível em: <https://www.revistamatadero.com/mo-dao-zu-shi-novela-china-revoluciona-romance-justicia-social-heroes/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

RAJADELL-PUIGGRÒS, Núria; PUJOL-MAURA, Mònica; VIOLANT-HOLZ, Victoria. Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Comunicar, n. 25, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.3916/C25-2005-190>. Acesso em: 23 jul. 2025.

OLIVEIRA, Flavio Gomez de. Panorama e proposições da animação em stop motion. 2010. 217 f. Tese (Doutorado) - Curso de Artes Visuais, Universidade Fderal de Goiás, Goiás, 2010. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/teseserver/api/core/bitstreams/87d7600f-ff48-437f-b0fd-7c3bc2b02533/content>. Acesso em: 29 set. 2024

ONTANO HERRERA, Iván Alejandro. ¡Dragones!. Desarrollo de Animación 3D. Trabajo Fin de Grado. Grado en Ingeniería Multimedia. Universidad de Alicante, Escuela Politécnica Superior, 2023. Tutor(es): Carlos José Villagra Arnedo, Julio 2023.

PURVES, Barry J C. Stop motion: passion process and performance. Slovenia: Focal Press, 2008. 376 p. Disponível em: [https://theswissbay.ch/pdf/Gentoomen%20Library/Animation/Stop\\_Motion\\_Passion\\_Process\\_and\\_Performance.pdf](https://theswissbay.ch/pdf/Gentoomen%20Library/Animation/Stop_Motion_Passion_Process_and_Performance.pdf). Acesso em: 29 set. 2024.

PINTEREST. Imagem da série “It’s Okay to Not Be Okay”. Disponível em: <https://i.pinimg.com/736x/04/20/11/042011213efe2c770f7cf70b9538cd8d.jpg>. Acesso em: 14 jul. 2025.

PINTEREST. Imagem dos Flintstones. Disponível em: <https://www.pinterest.com.mx/pin/331999803753165949/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

PINTEREST. Imagem promocional de “K-Pop Demon Hunters”. Disponível em: <https://i.pinimg.com/736x/f6/9a/04/f69a0422ea5e650ca1e332a4fab929a.jpg>. Acesso em: 14 jul. 2025.

PINTEREST. Imagem de Mo Dao Zu Shi. Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/258112622385824771/visual-search/?x=196&y=141&w=120&h=120&cropSource=6&surfaceType=flashlight&rs=pin>. Acceso en: 14 jul. 2025.

PINTEREST. Fotografia de la película Coraline [Imagem]. [S.l.]: Pinterest, [S.d.]. Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/1759287348716445/>. Acceso en: 25 nov. 2025.

PINTEREST. Fotografia de la Madre de Coraline (Other Mother) [Imagem]. [S.l.]: Pinterest, [S.d.]. Disponible en: <https://www.pinterest.com/pin/4011087181131046/>. Acceso en: 25 nov. 2025.

PÉREZ-GUERRERO, Ana M.; FORERO-SERNA, Andrés. Entre la realidad y la fantasía: las estrategias narrativas del género de terror en las producciones del estudio Laika (2009-2015). *Communication & Society*, [S.l.], v. 32, n. 2, p. 13-27, 2019. DOI: 10.15581/003.32.2.13-27. Acceso en: 25 nov. 2025.

ISLE OF DOGS. Pinterest. Disponível em: <https://www.pinterest.com/pin/363173157470659568/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

PALETA WABI SABI. Imagem. Pinterest. Disponível em: <https://www.pinterest.com/pin/2251868556905410/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

QUINTANA, Verónica. Dibujos animados. 2003. Trabalho Final de Licenciatura (Licenciatura em Publicidade) – Universidad de El Salvador, Facultad de Ciencias de la Educación y de la Comunicación Social, San Salvador, nov. 2003.

SUING, Abel; GOULART DE ANDRADE, Ana Paula; BASTOS, Dorotea; KNEIPP, Valquíria (coords.). *Imagens em movimento*. Lisboa: Ria Editorial, 2023. 464 p. ISBN 978-989-8971-90-6.

REDDIT. Fotografia da personagem Emily (The Corpse Bride) [Imagem]. [S.l.]: Reddit, [S.d.]. Disponível em: <https://preview.redd.it/iw2h1b067ko71.jpg?width=1080&crop=smart&auto=webp&s=6a734d8449a8288b6c2ec186861d8db3c5c30358>. Acesso em: 25 nov. 2025.

SILVA, Alessandra Benevenuto da. *Representações da cultura nos desenhos animados*. Curitiba: Appris, 2018. Disponível em: <https://books.google.com.py/books?id=AomCDwAAQBAJ>. Acesso em: 14 jul. 2025.

SALDARRIAGA, Julián David. Abyección y metamorfosis en la estética del terror stop-motion en "La Casa Lobo". *Brumal: revista de investigación sobre lo fantástico*, v. 12, n. 1, 2023. Disponível em: <https://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v12-n1-saldarriaga>. Acesso em: 01 mar. 2025.

SANDER, Eckhard. Schneewittchen: Märchen oder Wahrheit? 1994. Citação em: *El oscuro origen de Blancanieves y los Siete Enanitos: Historia y .... Cuentos.gratis*, [S. l.], 2023 (ou data de acesso se preferir). Disponível em: <https://cuentos.gratis/el-oscurο-origen-de-blancanieves/>. Acesso em: 23 jul. 2025.

SUPLINO, Isabella de Oliveira. Quem tem medo de massinha? Um estudo sobre as possibilidades do stop motion como escolha estética em animação de horror. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Artes e Comunicação Social, Departamento de Cinema e Vídeo, Niterói, 2019. Disponível em: <http://www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/viewFile/244/232>. Acesso em: 22 jul. 2025.

SCARPI, Kate. Um estudo sobre “Os Incríveis”: o projeto de figurino em personagens de animação 3D. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018.

SCHWENDLER, Bruna Luíza. *As cores e o cinema: uma análise do filme Moonrise Kingdom (2012), de Wes Anderson*. 2015. [Trabalho de Conclusão de Curso]. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

LUISA CAROLINA. [Ilustração de personagens “Saya Boys”]. [S.l.]: Pinterest, [S.d.]. Imagem digital. Disponible en: <https://br.pinterest.com/pin/17170042325072397/>. Acceso en: 25 nov. 2025.

SARRIA, Jorge. STOP MOTION ¿Cómo lo hacen?. Vídeo. In: ANIMATRÓPOLIS (Jorge Sarria). [S.l.]: YouTube, 7 mar. 2022. Disponible em: [http://www.youtube.com/watch?v=L1zt2UJyq\\_w](http://www.youtube.com/watch?v=L1zt2UJyq_w). Acceso em: 25 nov. 2025.

UN GALLO CON MUCHOS HUEVOS. Imagen. Pinterest. Disponible em: <https://www.pinterest.com/pin/606226799860754594/>. Acceso em: 25 nov. 2025.

THE OWL HOUSE (SERIES). In: THE OWL HOUSE WIKI. [S.l.]: Fandom, [S.d.]. Verbete de enciclopédia online. Disponible en: [https://theowlhouse.fandom.com/wiki/The\\_Owl\\_House\\_\(series\)](https://theowlhouse.fandom.com/wiki/The_Owl_House_(series)). Acceso en: 25 nov. 2025.

TEBRAS, David. Crann Bethadh, el Árbol celta de la Vida. [S.l.]: Fantasía celta, 2025. Disponible em: <https://www.davidtebras.com/FantasiaCelta/crann-bethadh/>. Acceso em: 25 nov. 2025.

XIAHPOP. Cultura coreana tradicional en las guerreras kpop. 2025. Disponible em: <https://xiahpop.com/cultura-coreana-tradicional-en-las-guerreras-kpop/>. Acceso em: 14 jul. 2025.

ZURRO VIGO, Beatriz. Dirección de arte: La creación de identidad visual como elemento comunicativo. 2016. Tesis de máster, Universitat Politècnica de València. Disponible em: <https://riunet.upv.es/handle/10251/63830>. Acceso em: 01 mar. 2025.

ZHU, Chun et al. Study and restoration of the costume of the Huolang (peddler) in the Ming Dynasty of China. AUTEX Research Journal, [S.l.], v. 25, n. 1, 2025, p. 20230053. DOI: 10.1515/aut-2023-0053. Acceso en: 25 nov. 2025.

## 7 REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

CELDRÁN, Quirino Cristiani, director. El Apóstol [film]. Argentina: Estudios Celdrán, 1927.

CONTÍ, Paolo; NUNES, Arthur, directores. Minhocas [filme]. Brasil: Animaking Studios, 2013.

CORALINE. Dirección de Henri Selick. Produção de Henri Selick, Claire Jennings. Realização de Henri Selick. Coordenação de Henri Selick. Intérpretes: Dakota Fanning, Teri Hatcher, Jonh Hodgman, Jennifer Saunders, Dawn French. Roteiro: Henri Selick.

Música: Bruno Coulais. Estados Unidos: Laika Entertainment, 2009. dvd, blu-ray, 3d, streaming (100 min.), DVD, son., color.

CORPSE Bride. Direção de Tim Burton, Mike Johnson. Produção de Tim Burton, Alice Abbate. Realização de Tim Burton y Mike Johnson. Coordenação de Tim Burton y Mike Johnson. Intérpretes: Johnny Depp, Helena Bonham, Emily Watson, Tracey Ullman, Albert Finney. Roteiro: John Agust, Pamela Pettler, Caroline Thompson. Música: Danny Elfman. Londres: Warner Bros, Pictures, Tim Burton Productions, 2005. dvd, blu-ray, 3d, streaming (77 min.), dvd, son., color.

FANTASTIC MR. FOX. Direção: Wes Anderson. Produção: Wes Anderson, Scott Rudin, Allison Abbate, Jeremy Dawson. [S.l.]: 20th Century Fox; Fox Searchlight Pictures; Indian Paintbrush, 2009. Filme (87 min.).

HAND, David, director. Snow White and the Seven Dwarfs [film]. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1937.

ISLE of Dogs. Direção: Wes Anderson. Produção: Wes Anderson; Scott Rudin; Steven Rales; Jeremy Dawson. EUA; Alemanha; Reino Unido: Indian Paintbrush; American Empirical Pictures; Studio Babelsberg, 2018. 1 DVD (101 min.), son., color. IT'S okay not to be okay. Direção de Park Shin-Woo. Produção de Kim Young-Kyu. Realização de Park Shin-Woo. Coordenação de Park Shin-Woo. Intérpretes: Kim Soo-Hyun, Seo Ye-Ji, Oh Jung-Se, Park Gyu-Young. Roteiro: Jo Yong. Música: Nam Hye-Seung. Séul: Studio Dragon, Story Tv, 2020. streaming, netflix (85 min.), digital, son., color. Série IT'S okay not to be okay.

KELLY, Spencer, diretor. Save Ralph [curta-metragem]. Estados Unidos: Humane Society International, 2021.

KHEMJIRA (เขมจิราต้องรอด). Direção: Aoftion Kittipat Jampa. Produção: Domundi TV. [S.l.]: One 31; iQiyi, 2025. Seriado (12 episódios).

LASSITER, John, director. Toy Story [film]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 1995.

MIYAZAKI, Hayao, director. Tonari no Totoro [film]. Japón: Studio Ghibli, 1988.

PARKER, Peter, diretor. Chicken Run [filme]. Reino Unido / Estados Unidos: Aardman Animations / DreamWorks Pictures, 2000.

PERRAULT, Bob, director. Spider-Man: Into the Spider-Verse [film]. Estados Unidos: Sony Pictures Animation / Columbia Pictures, 2018.

SNEGOVIK-POCHTOVIK (El muñeco de nieve cartero). Direção: Leonid Amalrik. Produção: Soyuzmultfilm. Moscou: Gosfilmofond, 1955. Curta-metragem (aprox. 19 min).

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS. Direção de Henri Selick. Produção de Tim Burton, Denise di Novi. Realização de Henri Selick. Coordenação de Henri Selick. Intérpretes: Chris Saradon, Danny Elfman, Catherine, William Hickey, Ken Page. Roteiro: Caroline Thompson. Música: Danny Elfman. Burbank, California, Estados Unidos: Skellington Productions, Touchstone Pictures, 1993. DVD 3D (76 min.), DVD, son., color.

THE OWL HOUSE. Criado por Dana Terrace. [S.l.]: Disney Television Animation; Disney-ABC Domestic Television, 2020-2023. Seriado. Disponível em: Disney+. Acesso em: 25 nov. 2025.

TOY SALESMAN. Direção de Xu Ning. Produção de Ma Yayi. Realização de Xu Ning. Coordenação de Xu Ning. Intérpretes: Li Shaogang, Han Guoguo, Feng Yue, Zhang Shan, Zhao He, Quing Hao, Xu Ning. Roteiro: Wei Shirui. Música: Mizarmin. China: Puppet Passion Studio, 2024. streaming (10 min.), digital, son., color. Fanart de genshin impact. Disponível em: [https://youtu.be/3\\_NiCSbLgBs?si=xc09RTVqBx9CGWb8](https://youtu.be/3_NiCSbLgBs?si=xc09RTVqBx9CGWb8). Acesso em: 29 set. 2024.

UN GALLO CON MUCHOS HUEVOS. Dirigida por Gabriel Riva Palacio Alatraste y Rodolfo Riva Palacio Alatraste. México: Huevocartoon Producciones, 2015. Filme (99 min).

XU, Jiao, director. Ne Zha [film]. China: Beijing Enlight Pictures, 2019.

ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ (Last Year's Snow Was Falling). Direção: Aleksandr Tatarskiy. Produção: Tvorcheskoe Obyedinenie Ekran. Moscou: Gosteleradiofond, 1983. Curta-metragem (19 min 45 s).