

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Sub Rosa**

**José Gabriel Gross Ordóñez**

**Animación Digital**

Trabajo de integración curricular presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciado en Animación Digital

Quito, 16 de diciembre de 2019

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**  
**COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES**  
**CONTEMPORÁNEAS**

**HOJA DE CALIFICACIÓN**  
**DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**Sub Rosa**

**José Gabriel Gross Ordóñez**

**Calificación:** / 10

**Nombre del profesor, Título académico** Gabriela Vayas Rodríguez, MDA

**Firma del profesor:** \_\_\_\_\_

Quito, 16 de diciembre de 2019

### **Derechos de Autor**

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos: José Gabriel Gross Ordóñez

Código: 00129993

Cédula de identidad: 1725897282

Lugar y fecha: Quito, 16 de diciembre de 2019

## RESUMEN

El año es 1350, la peste bubónica arrasa despiadadamente al viejo mundo sin indicios de detenerse. Tras un duro invierno, rumores sobre una cura misteriosa llegan a oídos de un médico de la plaga en Inglaterra. Las noticias embarcan al hombre en un viaje a la aislada localidad de “Santa Rosa” en España, en donde se dice que sus habitantes no enferman, y las tragedias de la peste poco han afectado las vidas de los moradores. Los resultados de la inquisitiva búsqueda del Doctor terminan destapando horrores antiguos bajo Santa Rosa. Secretos más terribles y profundos que la misma peste.

El film fue escrito como una metáfora sobre el fanatismo y sus peligros. Al colocar estos elementos en forma de personajes y eventos análogos dentro de una historia corta de horror, se consiguió establecer una historia consistente, que puede ser leída tanto como un cuento de terror, y como una crítica simple a la fe ciega. El trabajo de H. P. Lovecraft, y su horror cósmico (Cosmicismo) describen la estructura narrativa de la historia, y ciertas justificaciones científicas sobre el mundo natural explican la utilización de elementos como cuervos, hormigas y hongos dentro del corto.

Palabras clave:

- **Peste Bubónica:** Fue una pandemia a gran escala que afectó al viejo mundo durante el siglo XIV. Producida por un brote de la bacteria *Yersinia pestis*, la enfermedad se esparció incontrolablemente por medio de pulgas y roedores, diezmando poblaciones de ciudades y pueblos. La también llamada “peste negra” cobró un estimado de >20% de la población global de la época.
- **Médico de la Peste Negra:** Encargados del cuidado de los afectados por la peste. Vestían ropas negras que les cubrían toda el cuerpo, y utilizaban curiosas mascararas que simulan la cabeza de un ave. Con un “pico” largo recubriendo la nariz del médico, dentro del cual se depositaban pétalos y artículos aromáticos a fin de escapar la pestilencia. Es importante mencionar que estos sujetos tradicionalmente carecían de entrenamiento médico, y rara vez curaban a sus pacientes.
- **Cosmicismo:** Referida comúnmente como una filosofía literaria, fue creada por H.P. Lovecraft a lo largo de su carrera como escritor de horror. Característicamente, relatos dentro de esta denominación apuntan a una indiferencia cósmica hacia el ser humano, y específicamente encuentran horror en la absoluta incapacidad del hombre por generar cualquier impacto en el mundo. El protagonista de estas historias encuentra comúnmente su fin al husmear entre conocimiento oculto.
- **Cordyceps:** Genero de hongo que contempla cerca de 400 especies. Los cordyceps son parásitos que crecen dentro del cuerpo de un huésped viviente, eventualmente tomando control de las capacidades motoras del sujeto al afectar el cerebro del animal.
- **Sub Rosa:** Frase sacada del latín que se traduce a “Bajo la Rosa”. Utilizada para denotar confidencialidad, o un secreto. La rosa ha sido utilizada desde época de la antigua Grecia como símbolo de lo secreto.

## ABSTRACT

The year is 1350, the bubonic plague mercilessly sweeps the old world with no signs of stopping. After a harsh winter, rumours of a mysterious cure reach the ears of a plague doctor in England. The news set the man on a trip to the isolated town of "Santa Rosa" in Spain, where it is said that its inhabitants are immune to the plague, and its tragedies. The results of the inquisitive actions of the Doctor uncover ancient horrors under Santa Rosa. Secrets more terrible and profound than the plague itself.

The film was written as a metaphor about fanaticism and its dangers. By placing these elements in the form of characters and events within a short horror story, it was possible to establish a consistent story, which can be read both as a horror tale, and as a simple criticism of blind faith. The works of H. P. Lovecraft, and his cosmic horror (Cosmicism) describe the narrative structure of the story at large, and certain scientific justifications about the natural world explain the use of elements such as crows, ants and fungi within the short.

Key words:

- **Bubonic Plague:** It was a large-scale pandemic that affected the old world during the fourteenth century. Product of an outbreak of the *Yersinia pestis* bacteria. The disease spread uncontrollably through fleas and rodents, decimating populations of cities and towns. The so-called "black plague" killed an estimated >20% of the global population at the time.
- **Plague Doctor:** People responsible for the care of those affected by the plague. They wore black clothes that covered their entire bodies, and wore curious masks that simulate a bird's head. Their long "beaks" covered the doctors' noses, and were filled with petals and aromatic items in order to escape the pestilence. It is important to mention that these doctors usually lacked any medical training, and rarely cured their patients.
- **Cosmicism:** Commonly referred to as a literary philosophy, it was developed by H.P. Lovecraft throughout his career as a horror writer. Characteristically, this types of stories emphasise a cosmic indifference towards humanity, and specifically, find horror within man's absolute inability to generate any impact on the world. The protagonist of these stories commonly finds his end by snooping through hidden knowledge.
- **Cordyceps:** A genus of fungi which includes about 400 species. Cordyceps are parasites that grow within the body of a living host, eventually taking control of the subject's motor system by affecting the animal's brain.
- **Sub Rosa:** Phrase taken from Latin that roughly translates to "Under the Rose". Used to denote confidentiality, or secrecy. The rose has often been used as a symbol of secrecy since the ancient Greeks.

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>Introducción .....</b>	<b>9</b>
<b>Preproducción .....</b>	<b>10</b>
<b>Producción.....</b>	<b>37</b>
<b>Postproducción.....</b>	<b>46</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>49</b>
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>50</b>
<b>Anexo A: Blog del proyecto .....</b>	<b>51</b>
<b>Anexo B: Still Frame “Cultistas” .....</b>	<b>51</b>
<b>Anexo C: Still Frame “Cuervo y Lápida” .....</b>	<b>51</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Referentes visuales. (Michael dudok de Wit, y Mike Mignola).....	16
Figura #2. Doctor, Cuerpo completo.....	24
Figura #3. Doctor, Exploración de personaje.....	25
Figura #4. Doctor, Construcción de personaje. ....	26
Figura #5 Doctor, Turn around. ....	27
Figura #6 Cultista, Cuerpo completo.....	28
Figura #7 Cultistas, Expresiones faciales. ....	29
Figura #8 Cultistas, Expresiones corporales. ....	30
Figura #9 Cultista, Turn around temprano.....	31
Figura #10 Cultistas, Versiones revisadas.....	31
Figura #11 Aldeanos, Cuerpo completo.....	32
Figura #12 Aldeanos, Expresiones faciales.....	33
Figura #13 Aldeanos, Expresiones corporales.....	34
Figura #14 Aldeano, Turn Around.....	35
Figura #15 Comparación de tamaños.....	36
Figura #16 Desarrollo de props.....	38
Figura #17 Comparación de fondos 1.....	39
Figura #18 Comparación de fondos 2.....	40
Figura #19 Comparación de fondos 3.....	41
Figura #20 Montaje de animatic.....	42

Figura #21 Pencil test, final.....	43
Figura #22 Pencil test, Toon Boom.....	43
Figura #23 Clean up, Photoshop 1.....	44
Figura #24 Clean up, Photoshop 2. ....	44
Figura #25 Fondo final, Photoshop 1.....	45
Figura #26 Fondo final, Photoshop 2.....	45
Figura #27 Montaje final, After Effects 1.....	47
Figura #28 Montaje final, After Effects 2.....	47

## INTRODUCCIÓN

El corto “Sub Rosa”, fue realizado a lo largo del año 2019 como proyecto de integración curricular para la carrera de animación digital de José G. Gross. El proceso de preproducción tubo enfoque especial en el desarrollo teórico del corto, es decir, en la creación bien sustentada de una narrativa internamente consistente con las ideas expuestas en el film. El proceso de producción y post producción lidiaron con virtualmente todas las complicaciones emergentes del proyecto, mayoritariamente técnicas. Estos inconvenientes estuvieron consistentemente relacionados a la escala del corto.

### Sinopsis:

Europa, 1350. Un doctor de la peste escucha rumores sobre una misteriosa cura para la muerte negra. Las esperanzas renovadas del médico le conducen al pequeño pueblo de Santa Rosa, donde se dice que sus habitantes son inmunes a la enfermedad. Allí, el doctor descubre un culto pagano que mantiene sanos a sus participantes mediante artes ocultas.

## **PREPROCUCCIÓN**

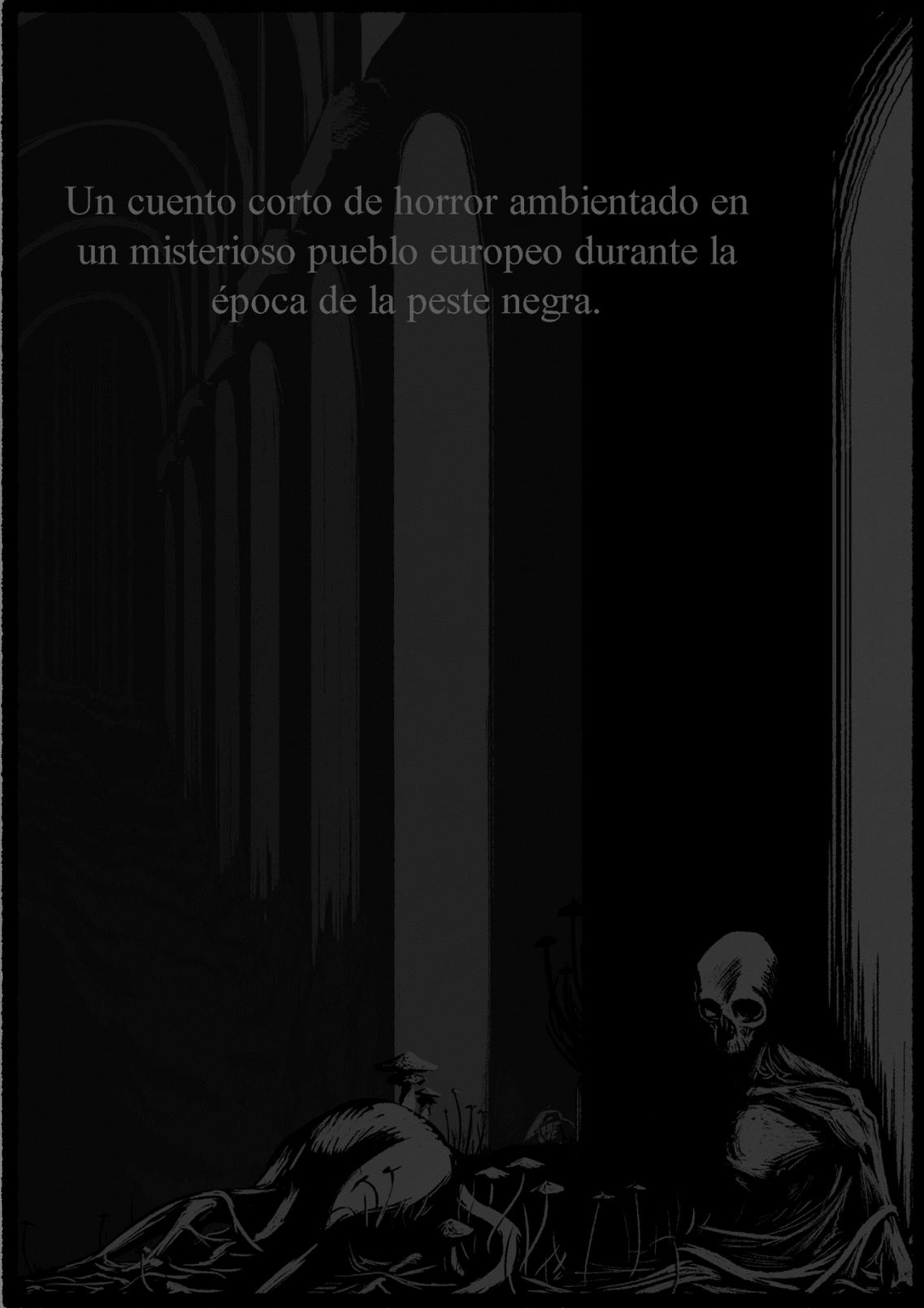
## Ficha Técnica:

- **Tipo de producto:** Corto animado
- **Nombre del cortometraje:** Sub Rosa
- **Dirección de Animación:** José Gross
- **Storyline:** Europa, 1350. Un doctor de la peste persigue rumores sobre una posible cura para la peste bubónica que le conducen al pequeño pueblo de Santa Rosa. Allí, el doctor descubre un culto pagano que mantiene sanos a sus participantes mediante artes ocultas.
- **Técnica:** Animación tradicional (2D)
- **Duración:** 5:10 minutos
- **Formato:** mp4
- **Fecha de producción:** De Febrero 2019 a Diciembre 2019





Un cuento corto de horror ambientado en un misterioso pueblo europeo durante la época de la peste negra.



## Historia:

Durante los años más duros de la peste negra, el rumor de una cura escondida entre las montañas lleva a un desesperado doctor a atravesar medio continente en su búsqueda.

Su investigación le lleva hasta un antiguo pueblo en la cima de una meseta escondida entre densos bosques y empinados riscos. Donde la clave para la inmunidad contra la plaga es compartida por los lugareños a través de su rito religioso que los mantiene “puros”.

La confirmación de las historias, sin embargo, llega acompañada de horrores desconocidos, enterrados bajo las catacumbas del templo del pueblo.



## Investigación:

Para el desarrollo del proyecto se tomaron referencias, tanto históricas, como biológicas. Dándole especial importancia a la animalización de los personajes y conceptos abordados en la trama.

La idea es contar un cuento de horror con elementos de fantasía, folklore y misterio. Para este efecto, se prestó atención el trabajo de H. P. Lovecraft durante su “ciclo del sueño”.



# Referencias



Figura #1. Referentes visuales. (Michael Dudok de Wit, y Mike Mignola)

## Producto:

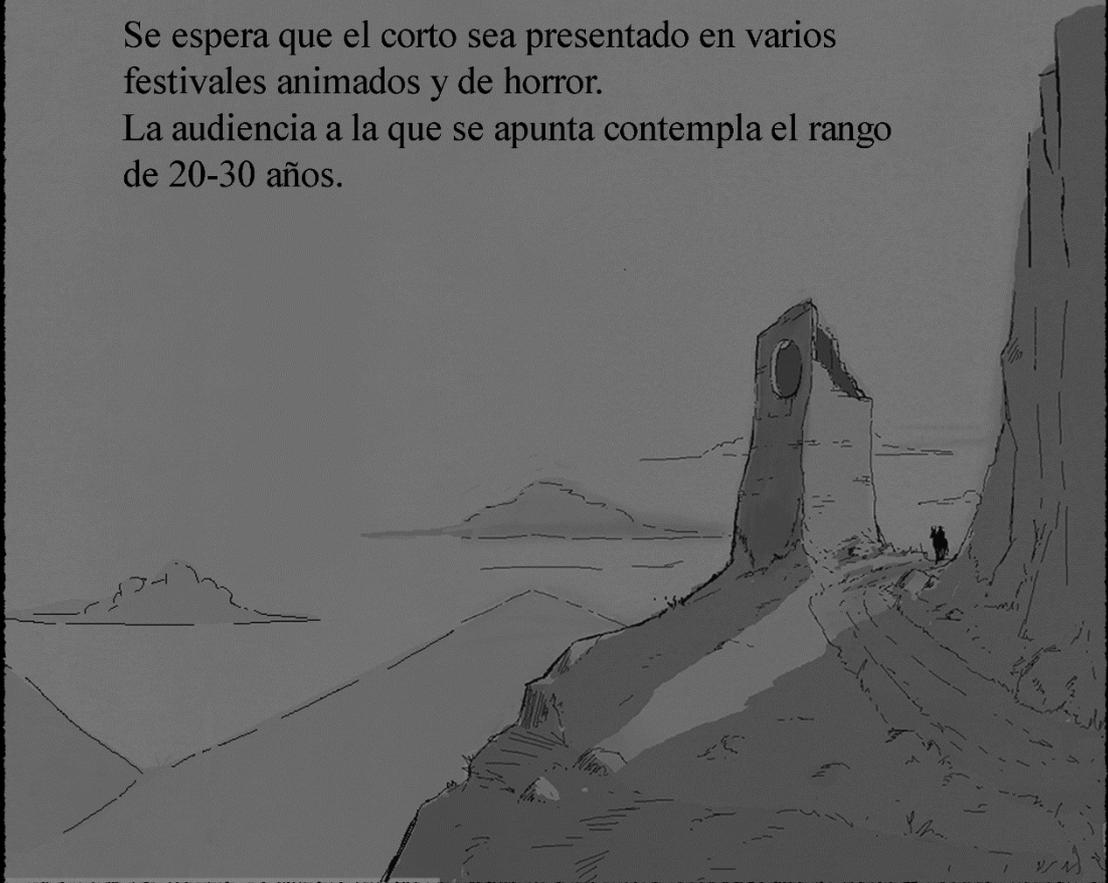
El proyecto es un corto animado tradicional. De cerca de 5 minutos de duración y con animación limitada.

Idealmente, el corto se realizará tan artesanalmente como sea posible, dentro de las herramientas tecnológicas utilizadas, para conseguir una línea gráfica visualmente tosca y sucia.

## Distribución y Target:

Se espera que el corto sea presentado en varios festivales animados y de horror.

La audiencia a la que se apunta contempla el rango de 20-30 años.



Screenplay

## EXT. CEMENTERIO-NOCHE

Se muestran escenas varias, vagamente reconocibles entre las tinieblas como tumbas, cuervos y cadáveres apilados en las afueras de una ligeramente siluetada ciudad de Londres (Las escenas son poco más que imágenes estáticas con loops de hierva moviéndose, banderas ondeando o cuervos picoteando cadáveres).

DOCTOR:

(Voz en off; tomado del DÍARIO del doctor, mientras aparecen las imágenes)

DIÁLOGO INTRODUCTORIO; SE ESTABLECE LA PESTE, EL DOCTOR, MUERTE Y EL RUMOR DE UN PUEBLO INMUNE...

El momento en que el doctor menciona el pueblo, la escena muestra un acercamiento a un cuervo mientras se lanza al vuelo desde una lápida.

## EXT. CAMPO-DÍA

La cámara muestra una meseta abierta, cubierta de denzos pastizales. Montañas a lo lejos, cielo despejado, y árboles a la distancia. El césped se mueve ligeramente con la brisa. Los créditos de inicio aparecen uno por uno en pantalla.

La cámara hace un paneo a la derecha, lentamente mostrando cuesta arriba un sendero, apenas reconocible desde el plano actual. El movimiento de cámara revela en primer plano un ídolo de piedra, medio enterrado y cubierto de maleza. Una fila de hormigas entra y sale de la roca transportando hojas.

Tras los créditos de inicio, el título del corto y un texto introductorio aparecen en pantalla: "Sub Rosa".

Cambio de plano: Una figura humanoide, alta, totalmente negra y de silueta pajarezca se acerca hacia el plano caminando por un sendero polvoriento. Un retorcido árbol proyecta su sombra sobre el camino, y marca una curva en "L" que lleva al sendero fuera de cámara. La hierva crecida cubre las raíces y difumina los bordes del sendero cuyos límites son arcaicamente marcados por una cerca de ramas; un pequeño crecimiento fúngico recubre partes de la misma. La figura toma la curva marcada por el árbol, deteniéndose para mirar lo que se encuentra fuera de toma.

Un paneo sigue la línea de visión del doctor, revelando el esbozo de casas y humo de chimenea al final del sendero al tope de la colina.

2.

Acercamiento en primer plano al DOCTOR, arrimado al árbol con un brazo, sosteniendo un bastón con el otro. Un ligero murmullo rítmico comienza a ganar fuerza.

EXT. PUEBLO-DÍA

Primerísimo primer plano de un misterioso ídolo de piedra, similar al visto en la primera escena, pero menos desgastado. No se puede ver su sección inferior. Cánticos resuenan mientras la imagen se menea de un lado a otro, moviéndose hacia el frente, finalmente dejando la pantalla en negro.

Una procesión pequeña lleva al ídolo a través del pueblo. Los participantes cargan ovejas y gallinas mientras siguen al ídolo. (La escena no dura mucho, lo suficiente para demostrar el movimiento de la procesión por el pueblo).

Toma aérea de los lugareños entrando en el templo en fila ordenada (se ven como hormigas desde arriba).

Encuadre del Doctor entrando al pueblo, mientras ojea las casas, su vista se dirige a la procesión, la cual acaba de entrar al templo central del pueblo.

Al dar un paso hacia adelante, el camino del doctor es bloqueado por un par de campesinos. Uno saluda amistosamente, mientras otro le toma del hombro en señal de bienvenida.

DOCTOR:

(Voz en off, mientras el  
último párrafo ocurre)

DIÁLOGO EXPOSITIVO, DOCTOR  
MENCIONA EL CURIOSO VIGOR DE LOS  
ALDEANOS Y SU ALIVIO AL ENCONTRAR  
EL PUEBLO...

Mientras el Doctor habla, los lugareños le llevan fuera de toma

INT. HABITACIÓN-NOCHE

Se ve al doctor de silueta, sentado frente a una mesa. La toma es enmarcada por la puerta de la habitación dentro de la cual se nota al doctor, escribiendo en un pequeño diario a la luz de una vela.

DOCTOR:

(Voz en off, continuado de la  
escena anterior)

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

DOCTOR: (cont'd)  
...DIÁLOGO DEL DOCTOR DESCRIBIENDO  
AL PUEBLO Y LOS ALDEANOS. COMENTA  
SOBRE LOS RUMORES DE LA CURA Y  
MENCIONA QUE NO PUEDE ESPERAR MÁS,  
DESCRIBE SU RITO DE COMUNIÓN EN EL  
TEMPLO Y SOSPECHA QUE TIENE ALGO  
QUE VER CON SU INMUNIDAD CONTRA LA  
PESTE. TERMINA DICHIENDO QUE DEBE  
INVESTIGAR EL TEMPLO DE CERCA.

Mientras el Doctor describe esto, se muestran escenas cortas relacionadas: Aldeanos sentados en pórticos, una poma de las casas y chimeneas, y la comunión en el templo.

EXT. PUEBLO-NOCHE

La pantalla es consumida por el negro cuando el doctor apaga la vela con su mano. Inmediatamente después aparece el exterior del templo. Las ventanas están iluminadas y los cánticos retornan.

El pueblo está calmo y desierto, una de las ventanas laterales más altas del templo se ve abierta.

EXT. TEMPLO-NOCHE

El Doctor se esconde tras los pilares laterales del segundo piso. Por debajo se nota una fila de siluetas que lleva hacia el altar. El Doctor se retira, bajando por las escaleras laterales de piedra mientras el rito continúa.

INT. TEMPLO-NOCHE

Oculto entre las sombras del primer piso, el Doctor nota al grupo de encapuchados al frente del altar: Son figuras retorcidas y enfermizas, pero totalmente cubiertas por sus ropas.

Los campesinos comulgan frente al ídolo de piedra, tomando una especie de fruto carnoso del recipiente a sus pies y metiéndoselo a la boca.

El Doctor no se queda mucho tiempo. Moviéndose hacia una trampilla cerca del altar, continúa escabulléndose hacia las catacumbas.

4.

## INT. CATAUMBAS-NOCHE

Avanzando por la necrópolis subterránea el Doctor se encuentra con una habitación espaciosa, alfombrada con huesos, y restos animales, y empapelada por crecimientos fúngicos.

La escena detiene al Doctor en seco, pero antes de que pueda reaccionar, el estruendo de puertas abriéndose le obliga a buscar escondite.

En el mausoleo entra el grupo de cultistas encapuchados aun cantando, cargando el ídolo y colocándole en el centro de la habitación.

Al retirarse las túnicas, los encapuchados rebelan sus cuerpos carcomidos, y recubiertos por hongos. Arrodillados en un semi círculo alrededor del ídolo, de entre los cadáveres animales del suelo florecen varios tallos cuyas cabezas están cargadas con los mismos bulbos carnosos del ritual. Ante el horror de la escena, los cánticos, las figuras inhumanas arrodilladas y el terrible ídolo frente a los frutos, el Doctor cae hacia atrás, los cultistas ven en su dirección, levantando sus "cabezas".

## EXT. PUEBLO-NOCHE

Los cánticos no terminan, se muestran escenas estáticas de casas y gente del pueblo, todas las tomas muestran algún crecimiento fúngico en ellas. Las que muestran gente, tienen hongos creciéndoles del cráneo.

La última escena muestra la misma meseta del inicio, enfocándose en el ídolo semi enterrado en primer plano; Las hormigas aun merodeando con sus hojas recortadas, mientras los créditos avanzan, un par de hormigas entran en escena cargando lentamente una pata de cuervo.

# Personajes

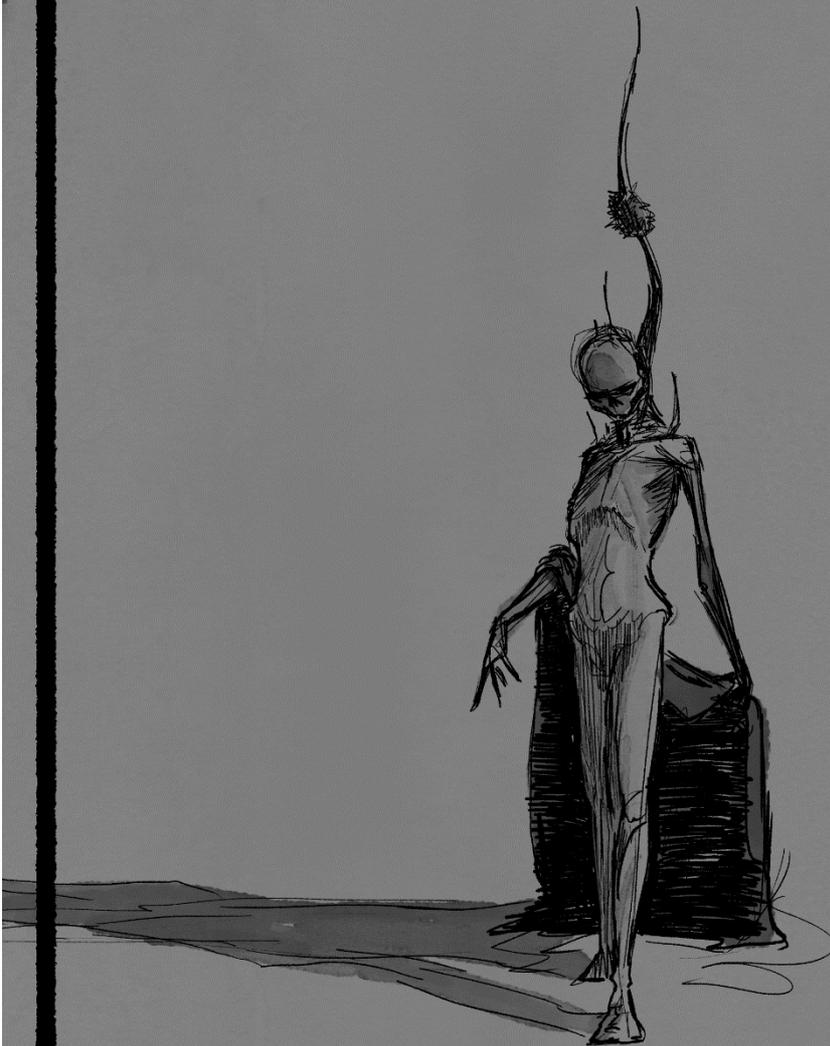




Figura #2. Doctor cuerpo completo.

## El Doctor:

Cualidades mentales:

- >Inquisitivo
- >Proactivo
- >Astuto

Cualidades físicas:

- >Delgado
- >De aspecto y movimientos pajarezcos.
- >Tiende a encorvarse, como si la máscara pesara.
- >Caminar esforzado, pero presuroso.

El Doctor se mueve viendo hacia todos lados, vigilante y analítico, con una cierta urgencia en su paso y una ligera pesadez enfermiza.

# Expresiones corporales



Figura #3. Doctor, Exploración de personaje.

## Construcción de personaje:

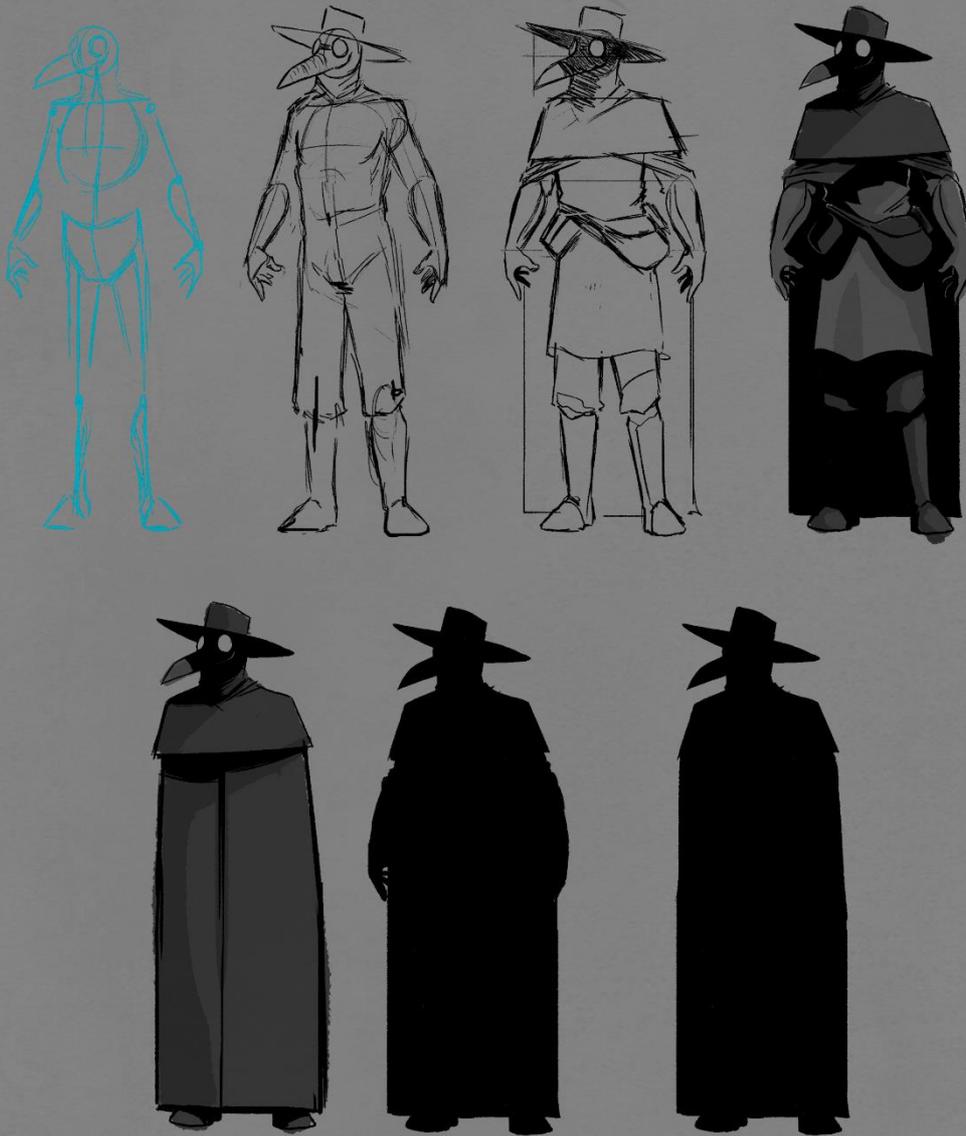


Figura #4. Doctor, Construcción de personaje.

# Turn Around

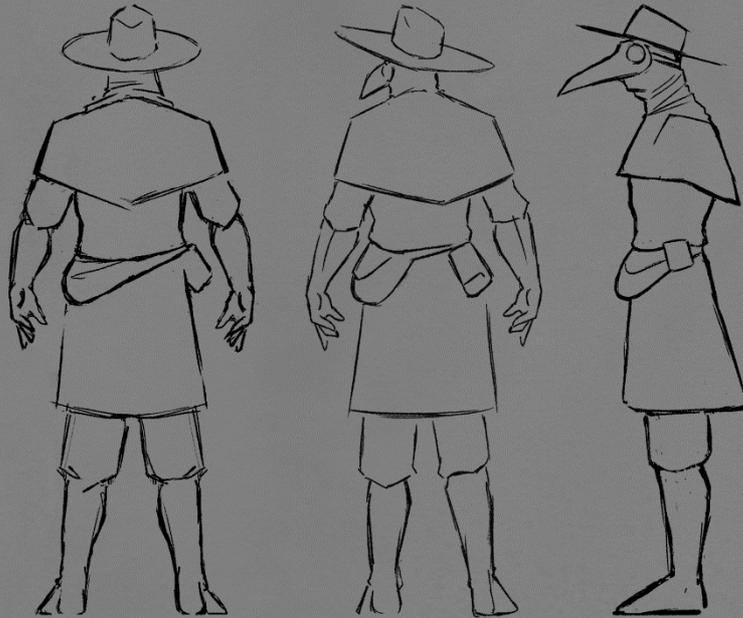


Figura #5 Doctor, Turn around.

# Cultistas

## Cualidades Mentales:

- > Ausentes
- > De entendimiento inhumano, a simple vista parecen desconectados del mundo.

## Cualidades Físicas:

- > Tíezos y de movimientos espasmódicos.
- > Caminar lento y aparentemente errático pero preciso en sus resultados.
- > Retorcidos y enfermizos. De apariencia incómoda.

Los cultistas se mueven como títeres manejados por un inexperto. Parecen más maniquíes o estatuas siendo forzadas a moverse por voluntad de los hongos en sus cerebros.

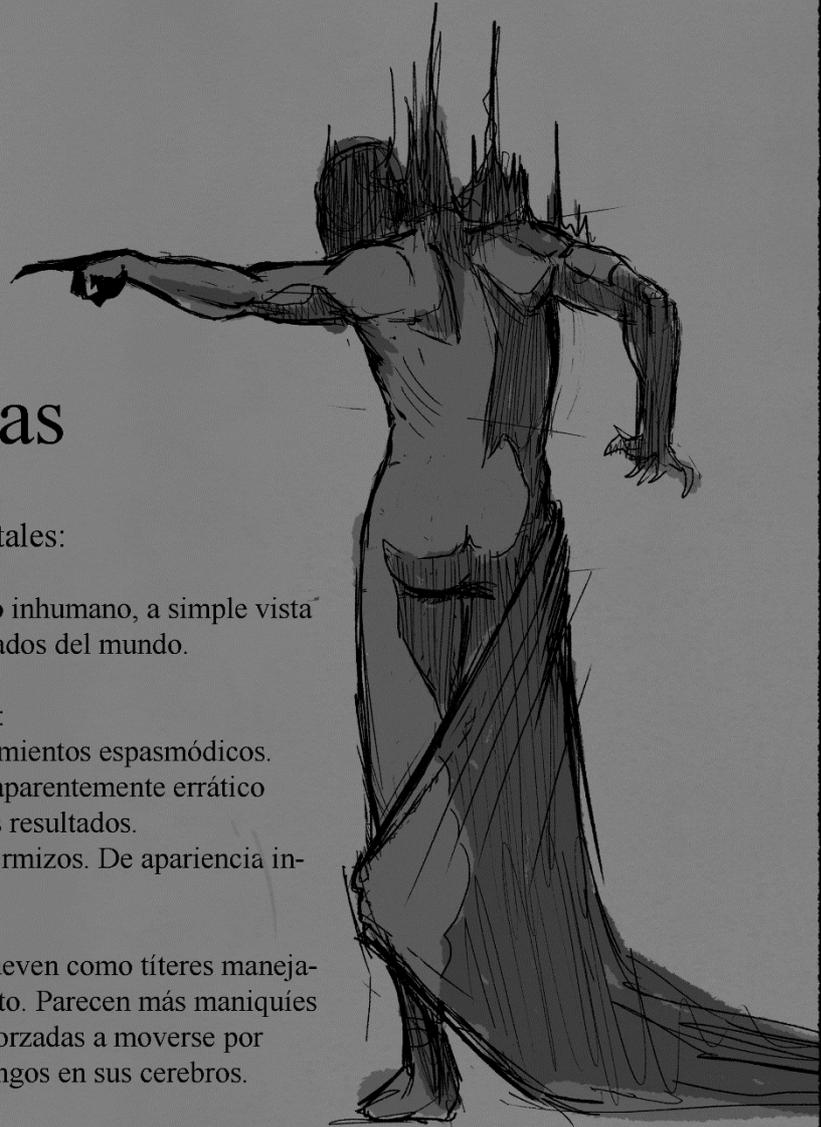


Figura #6 Cultista, Cuerpo completo.

## Expresiones Faciales:



Figura #7 Cultistas, Expresiones faciales.

# Expresiones corporales



Figura #8 Cultistas, Expresiones corporales.

## Turn Around

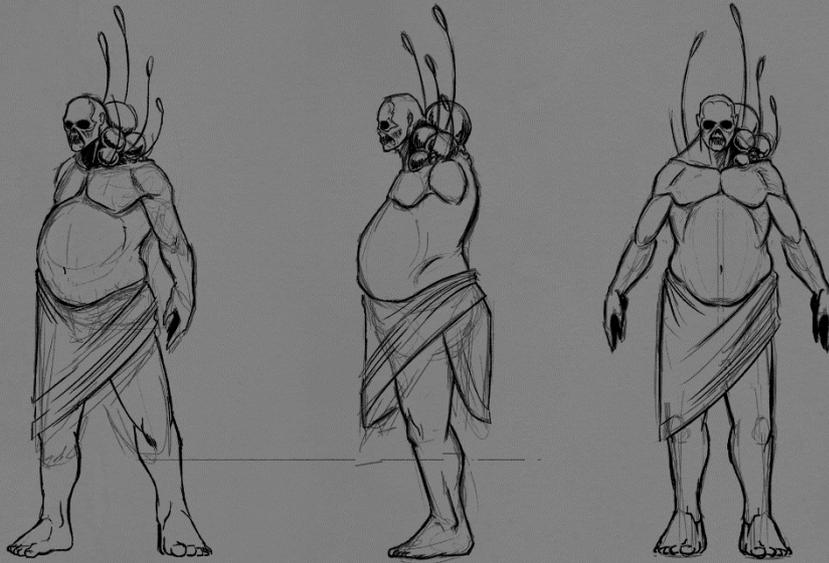


Figura #9 Cultista, Turn around temprano.

Versiones revisadas de los cultistas manejan un físico menos pesado, como el visto en el storyboard:



Figura #10 Cultistas, versiones revisadas.

## Aldeanos

### Cualidades Mentales:

- >Devotos y precisos.
- >Aparentemente optimistas.
- >Activos y ordenados.

### Cualidades físicas:

- >En buena forma.
- >Caminar vigoroso y activo.
- >Movimientos energéticos, pero no exageradamente ábiles.

Los aldeanos deben mostrarse como perfecta imagen de salud y vigor, pero de incómoda precisión, y organización.



Figura #11 Aldeanos, Cuerpo completo.

## Expresiones Faciales:



Figura #12 Aldeanos, Expresiones faciales.

# Expresiones corporales



Figura #13 Aldeanos, Expresiones corporales.

# Turn Around

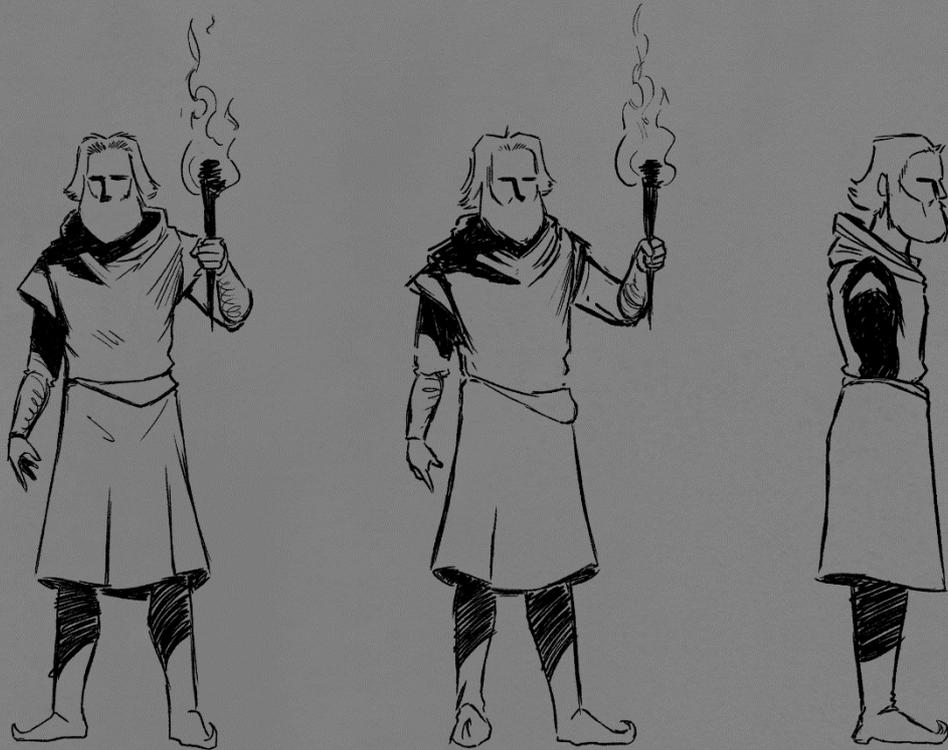


Figura #14 Aldeano, Turn Around.

## Comparación de Tamaños:



Figura #15 Comparación de tamaños.

## **PRODUCCIÓN**

## Evolución de fondos y props:

Los Assets utilizados en el corto sufrieron cambios de diseño a lo largo de la producción debido a problemas integrando el estilo visual a la historia.

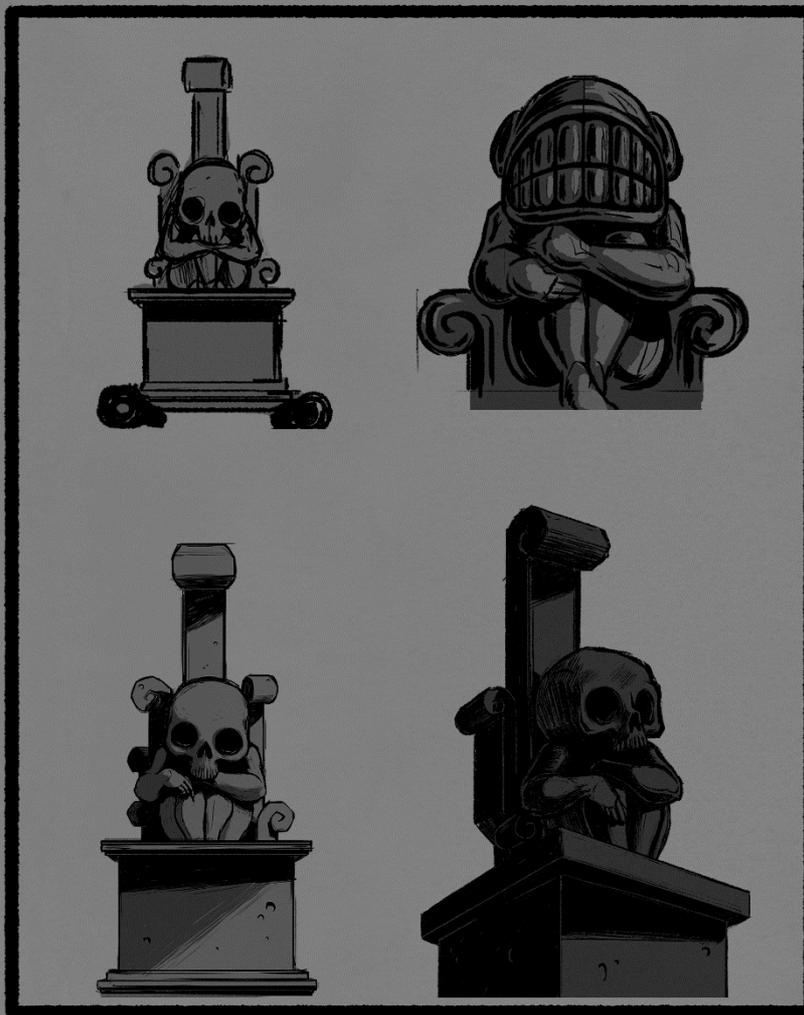


Figura #16 Desarrollo de props.

## Evolución de fondos y props:



Figura #17 comparación de fondos 1.

## Evolución de fondos y props:



Figura #18 comparación de fondos 2.

## Evolución de fondos y props:



Figura #19 comparación de fondos 3.

El trabajo de animatic fue realizado en su totalidad en Adobe After Effects. Se tomaron efectos de sonido provisionales para adecuar el audio.

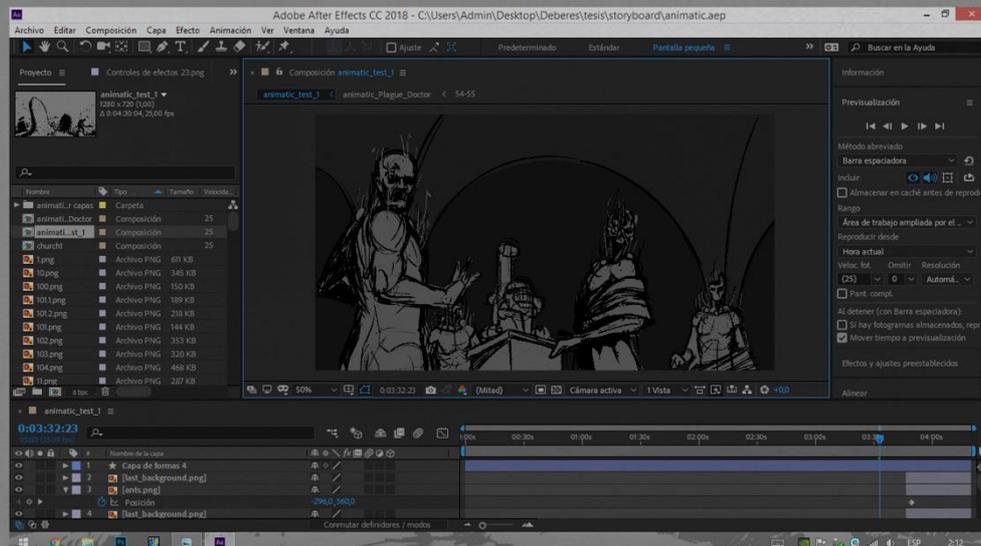
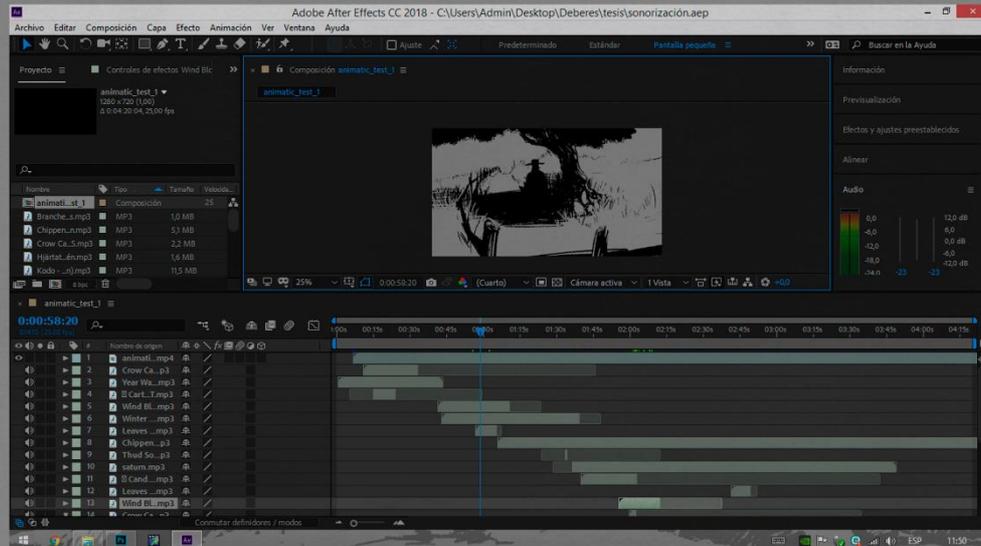


Figura #20 Montaje de animatic.

## Pencil test:

El pencil test de la animación fue realizado en Toon Boom a lo largo del verano. La magnitud de detalle manejado en el trazo generó problemas a la hora de mantener tiempos de trabajo productivos, lo que produjo retrasos.

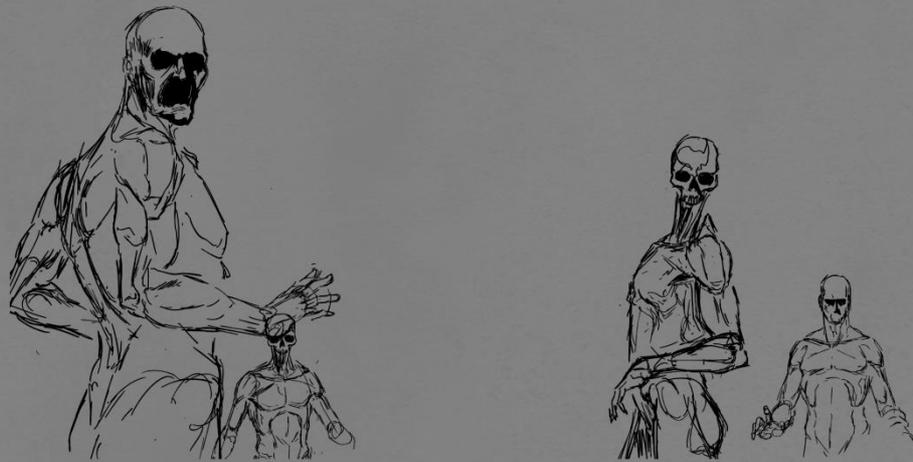


Figura #21 Pencil test, final.

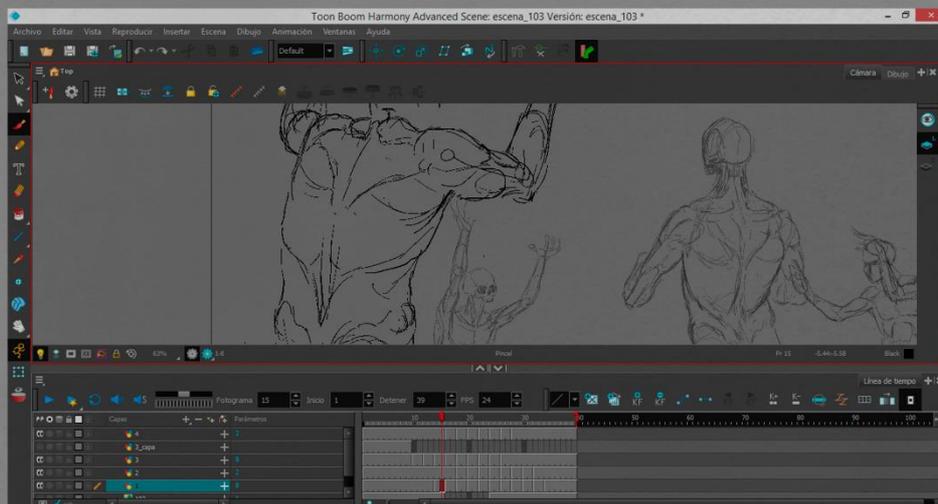


Figura #22 Pencil test, Toon Boom.

## Clean up:

El trabajo de Clean up se realizó en Photoshop. Nuevamente, el mayor número de problemas aparecieron forma de tiempos de trabajo, debido a la cantidad de detalle manejada



Figura #23 Clean up, Photoshop 1.



Figura #24 Clean up, Photoshop 2.

## Fondos Finales:

La creación de fondos se realizó en Photoshop. La mayor cantidad de fondos cambiaron de manera drástica desde el Storyboard al fondo final.



Figura #25 Fondo final, Photoshop 1.



Figura #26 Fondo final, Photoshop 2.

## POSTPRODUCCIÓN

# Montaje y Edición:

La edición final y montaje también se realizaron en Adobe After Effects. El audio fue realizado bajo contrato por: “Narudio” en Fiverr.com

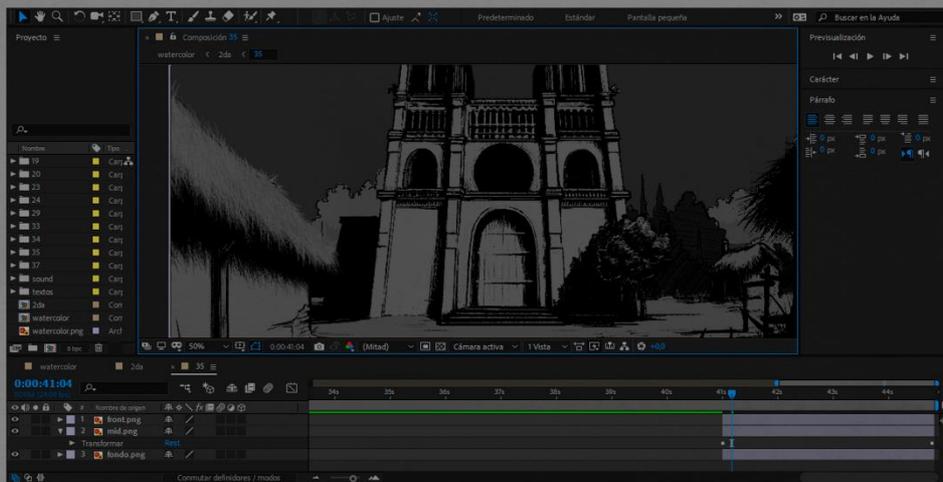


Figura #27 Montaje final, After Effects 1.

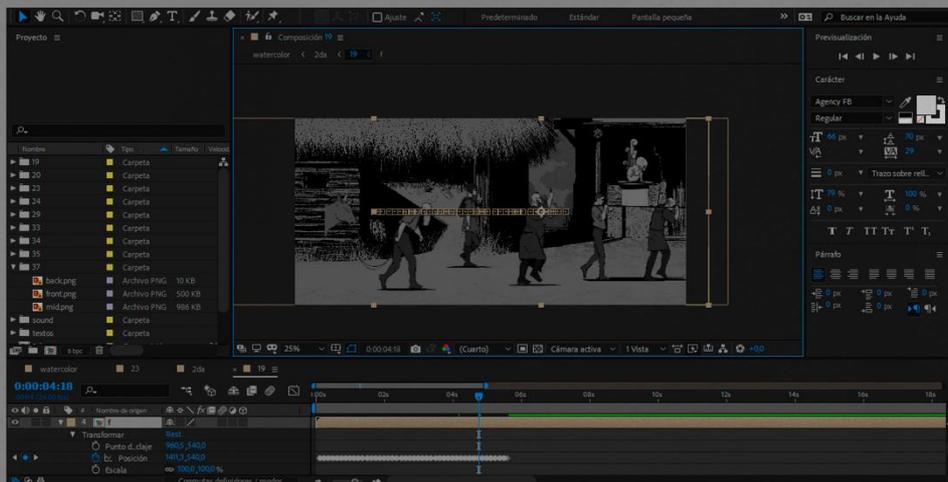


Figura #28 Montaje final, After Effects 2.

Fin

## CONCLUSIONES

Sub Rosa es un proyecto animado que busca principalmente satisfacer la inquietud creativa del autor. En esencia, el corto es una compilación de temas, estéticas, y discusiones personales que han encontrado forma en un ejercicio de narrativa gráfica.

De manera más concreta, El corto es utilizado como un vehículo para explorar la idea de fanatismo en términos de un cuento de horror cósmico. El valor de este tipo de trabajos recae en la capacidad que el proyecto tenga para transmitir su crítica de manera legible, y bajo análisis detenido.

La escena creativa para el horror animado no ha sido explorada en las dimensiones a las que podría llegar. Hay un potencial amplio para la creación de historias de horror animadas; Haciendo uso de un formato que no se ve restringido por limitaciones físicas, y en donde las ideas del autor pueden ser plasmadas en la pantalla tal y como él lo desea.

Tras el proceso de producción, las dificultades características del arte animado se vuelven evidentes. Las limitaciones de tiempo, falta de colaboración de un equipo, y la búsqueda de un producto demasiado complejo pueden resultar fatales para la creación de un film de calidad. Se recomienda una planificación cuidadosa durante la preproducción, y un manejo de metas realistas para el proyecto.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Lovecraft, H. (2015). *The Festival*. J. Molina (Ed) Narrativa Completa, H. P. Lovecraft Vol I (pp. 439-450). Madrid, Valdemar

Lovecraft, H. (2015). *The Dream Quest of Unknown Kadath*. J. Molina (Ed) Narrativa Completa, H. P. Lovecraft Vol I (pp. 617-740). Madrid, Valdemar

**ANEXO A: BLOG DEL PROYECTO**

[https://www.artstation.com/j\\_g\\_gross](https://www.artstation.com/j_g_gross)

**ANEXO B: STILL FRAME “CULTISTAS”**



**ANEXO C: STILL FRAME “CUERVO Y LÁPIDA”**

