

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Zamyatin's WE Motion Comic

Ana Belén Jervis Hidalgo

Animación Digital

Trabajo de integración curricular presentado como requisito

para la obtención del título de

Licenciado en Animación Digital

Quito, 23 de diciembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Zamyatin's WE Motion Comic

Ana Belén Jervis Hidalgo

Nombre del profesor, Título académico

Gabriela Vayas M.D.A.

Quito, 23 de diciembre de 2020

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.

Nombres y apellidos: Ana Belén Jervis Hidalgo

Código: 00130473

Cédula de identidad: 1724878267

Lugar y fecha: Quito, 23 de diciembre de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

El proyecto consistió en la creación de un cómic interactivo. El cómic cuenta con un total de 18 páginas. El proyecto está formado por diferentes videos armados en grupos por cada hoja, visualmente igual que una historieta. La parte interactiva consistió en que el cómic fuera en formato para web, es decir HTML5. El que el proyecto fuera interactivo y estuviera en web permite que el espectador no fuera solo espectador, sino que se convirtiera en usuario. Lo interactivo consiste en dar clics para reproducir las viñetas del comic. La historia trata sobre la nación de *One State* donde no existe libertad, rige como líder incuestionable un ente indefinido conocido como el *Benefactor* sin embargo el sistema será puesto a prueba cuando D-503, un científico admirado se obsesiona con I-330, una rebelde del mundo exterior, y su alianza permitirá el estallido de la revolución.

Palabras claves: arte conceptual, adaptación, pintura digital, comic interactivo, interactividad, cómic

ABSTRACT

The project consisted of the creation of an interactive comic. The comic has a total of 18 pages. The project consists of different videos put together in groups for each sheet, visually just like a comic book. The interactive part consisted of the comic being in web format, that is, HTML5. The fact that the project was interactive and is on the web allows the viewer to not only be a spectator, but to become a user. What is interactive is to click to reproduce the comic panels. The story is about the One State nation where there is no freedom. An undefined entity known as *the Benefactor* governs as the unquestionable leader. However, the system will be put to the test when D-503, an admired scientist, becomes obsessed with I-330, a rebel from the outside world, and their alliance will allow the outbreak of the revolution.

Keywords: concept art, adaptation, digital painting, motion comic, interactivity, comic

TABLA DE CONTENIDO

Sinopsis.....	9
Ficha Técnica.....	10
Investigación.....	11
Investigación asociada al tema.....	12
Referencias visuales.....	13
Preproducción.....	16
Bocetos.....	17
Diseños finales.....	20
Storyboard.....	28
Diagramación del cómic.....	30
Animatic.....	32
Realización del Animatic.....	32
Producción.....	34
Dibujos finales.....	34
Animación.....	36
Posproducción.....	38
Montaje del comic.....	38
InDesign.....	38
PubCoder.....	40
Dificultades.....	42
Conclusiones.....	43
Referencias Bibliográficas.....	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1 Schuiten.....	11
Fig.2 Bilal.....	11
Fig.3 Estética soviética.....	12
Fig.4 Tarkovsky.....	12
Fig.5 Watchmen.....	13
Fig.6 Plastik.....	13
Fig.7 exploración de siluetas.....	16
Fig.8 Exploración de vestimenta.....	16
Fig.9 Bocetos.....	19
Fig.10 Diseños descartados.....	20
Fig.11 Rostro D-503.....	21
Fig.12 Pose D-503.....	22
Fig.13 Turn-around D-503.....	23
Fig.14 Color D-503.....	24
Fig.15 Rostro I-330.....	25
Fig.16 Pose I-330.....	26
Fig.17 Turn-around I-330	27
Fig.18 Hoja de Storyboard.....	29
Fig.19 Hoja de Diagramación.....	31
Fig.20 Still de Animatic.....	33
Fig.21 Hoja limpia.....	35
Fig.22 Still proceso de Animación	37
Fig.23 Prueba InDesign.....	39
Fig.24 Prueba PubCoder.....	41

SINOPSIS

BASADO EN EL LIBRO DE YEVGENY ZAMYATIN, NOSOTROS. SIGLO XXIX, RUSIA. DESPUÉS DE UNA GUERRA DE 200 AÑOS, QUEDA SOLAMENTE EL 0.2% DE LA POBLACIÓN, CONCENTRADA EN ONE STATE LIDERADA POR THE BENEFACTOR Y SUS GUARDIANES. DICHA NACIÓN SE ENCUENTRA AISLADA POR UN GIGANTESCO MURO DE VIDRIO (THE GREEN WALL). DE ESTILO PANOPTICON, PARA ASEGURAR LA VIGILANCIA TOTAL, TODA LA ARQUITECTURA ES DE VIDRIO. SOLAMENTE EXISTE PRIVACIDAD DURANTE LAS "VISITAS SEXUALES" ASIGNADAS. LAS PERSONAS NO TIENEN NOMBRES SINO QUE SU IDENTIDAD SON NÚMEROS QUE LLEVAN EN PLACAS-RELOJ EN SUS UNIFORMES (YUNIES). LA SOCIEDAD SE RIGE POR LÓGICA E IGUALDAD: LA ERRADICACIÓN DE LA LIBERTAD Y EL INDIVIDUO A CAMBIO DE LA FELICIDAD LÓGICA POR UNIFORMIDAD. EL PROYECTO ABARCA ÚNICAMENTE EL CAPITULO 25: LLEGA EL DIA DEL EVENTO ANUAL MÁS IMPORTANTE THE DAY OF UNANIMITY, CUANDO SE REALIZAN LAS "ELECCIONES", DONDE LOS CIUDADANOS ABIERTAMENTE MUESTRAN SU APOYO POR SU LIDER, THE BENEFACTOR. SIN EMBARGO, EL CAOS SE DESATA CUANDO MUCHOS SE LEVANTAN EN OPOSICIÓN. LA REVOLUCIÓN HA EMPEZADO.

FICHA TECNICA

TIPO DE PRODUCTO: CONCEPT ART & MOTION COMIC

GUIÓN: ZAMYATIN, Y., 2020. WE. [EBOOK] NUEVA YORK: E. P. DUTTON & COMPANY. DISPONIBLE EN: <[HTTPS://WWW.GUTENBERG.ORG/EBOOKS/61963](https://www.gutenberg.org/ebooks/61963)>

ARTE & ADAPTACIÓN: ANA B. JERVIS

FORMATO: CONCEPT ART Y MOTION COMIC INTERACTIVO EN HTML5

STORYLINE

EN LA NACIÓN DE ONE STATE DONDE NO EXISTE LIBERTAD, RIGE COMO LÍDER INCUESTIONABLE UN ENTE INDEFINIDO CONOCIDO COMO EL BENEFADOR SIN EMBARGO EL SISTEMA SERÁ PUESTO A PRUEBA CUANDO D-503, UN CIENTÍFICO ADMIRADO SE OBSESIONA CON I-330, UNA REBELDE DEL MUNDO EXTERIOR, Y SU ALIANZA PERMITIRÁ EL ESTALLIDO DE LA REVOLUCIÓN.



INVESTIGACION

INVESTIGACION

INVESTIGACIÓN ASOCIADA AL TEMA

ZAMYATIN

DE ACUERDO CON RUDY (1959) EN LA DÉCADA DE 1910, EVGENI ZAMIATIN FUE UN GRAN ENTUSIASTA DE LA REVOLUCIÓN BOLCHEVIQUE, INCLUSO LLEGANDO A ESTAR EN LA CÁRCEL POR LA CAUSA. SIN EMBARGO, UNA VEZ QUE LA REVOLUCIÓN SE TRANSFORMARA EN REALIDAD NO PASARÍA MUCHO TIEMPO HASTA QUE EL AUTOR SE DIERA CUENTA DE LOS PELIGROS DEL NUEVO GOBIERNO. ESTO SE REFLEJÓ EN SUS ESCRITOS, EN LOS CUALES EMPEZÓ A DENUNCIAR DICHSOS PELIGROS, TALES COMO LA UNIFORMIDAD Y LA CONFORMIDAD. EN EL AÑO 1920 ESCRIBIÓ NOSOTROS, SIN EMBARGO NO SE PUBLICÓ EN RUSIA SINO HASTA 1988 DEBIDO A QUE EL RÉGIMEN COMUNISTA SE SENTÍA CASI PERSONALMENTE ATACADO POR LA NOVELA Y POR LAS CRÍTICAS DE ZAMIATIN EN GENERAL. LA PRIMERA VERSIÓN PUBLICADA DE NOSOTROS FUE EN INGLÉS.

RUSIA SOVIÉTICA

EL RÉGIMEN SOVIÉTICO ES VIRTUALMENTE IDÉNTICO AL QUE PROPONE ZAMIATIN EN EL MUNDO DE NOSOTROS. PIPES (2018) EXPLICA CÓMO DURANTE LOS PRIMEROS AÑOS DEL RÉGIMEN SOVIÉTICO, SE BUSCÓ ELIMINAR COMPLETAMENTE LA PROPIEDAD PRIVADA. LAS EMPRESAS PASARON A SER DEL ESTADO, LA PROPIEDAD PRIVADA EN TÉRMINOS DE VIVIENDA TAMBIÉN PASÓ A SER ABOLIDA AL IGUAL QUE CUALQUIER TIPO DE HERENCIAS. EL ESTADO SE CONVIRTIÓ EN EL PODER ÚNICO, DUEÑO DE TODA LA PRODUCCIÓN Y RIQUEZA. TODOS LOS CIUDADANOS ADULTOS DEBÍAN TRABAJAR OBLIGATORIAMENTE Y ESTABAN PROHIBIDOS DE REALIZAR CUALQUIER TIPO DE HUELGA CONTRA LAS EMPRESAS DEL ESTADO. SEGÚN PASABA EL TIEMPO, EL RÉGIMEN FUE PERDIENDO POPULARIDAD POR LO QUE SE EMPEZÓ A RECURRIR A LA REPRESIÓN A TRAVÉS DE VIOLENCIA Y TERROR.

ALLUSIONES A LA BIBLIA

EN SU NOVELA, ZAMIATIN HACE VARIAS COMPARACIONES CON LA BIBLIA. POR EJEMPLO, DEL COMPORTAMIENTO DE LOS CIUDADANOS CON EL COMPORTAMIENTO DE LOS LAICOS. SEGÚN FOGLEY (2018) HAY DISTINTAS INTERPRETACIONES, SOBRETUDO EN EL TEMA DEL REDENTOR, EN RELACIÓN A CUÁL DE LOS PERSONAJES REALMENTE SERÍA EL REPRESENTANTE DE CRISTO. SIN EMBARGO LAS ALLUSIONES A LA BIBLIA SON NOTABLES, D-503 HACE LAS COMPARACIONES DIRECTAMENTE ESCRIBIENDO EN SU DIARIO. EL SISTEMA DE ONE STATE SE ASEMEJA A LA IGLESIA CATÓLICA, CON LOS CIUDADANOS SIENDO LOS SEGUIDORES FERVIENTES, QUE CREEN CIEGAMENTE SIN CUESTIONAR.

INVESTIGACION

REFERENCIAS VISUALES

LAS REFERENCIAS VISUALES CONSISTIERON EN VARIAS CATEGORIAS. PRIMERO, VARIOS ARTISTAS QUE ME INSPIRARON AL ESTILO DE DIBUJO QUE QUERIA LOGRAR. TAMBIEN REFERENCIAS DE LA ESTETICA QUE QUERIA QUE EL MUNDO DE WE TUVIERA: LAS VESTIMENTAS, EL TIPO DE ARQUITECTURA, LOS ESCENARIOS... FINALMENTE OTRAS REFERENCIAS FUREON EN RELACION AL COMIC INTERACTIVO. BUSQUE COMICS ANIMADOS EXISTENTES PARA PODER IMAGINAR EL RESULTADO QUE PODIA OBTENER.



FIGURA 1. SCHUITEN



FIGURA 2. BILAL



FIGURA 3. ESTETICA SOVIETICA



FIGURA 4. TARKOVSKY



FIGURA 5. WATCHMEN

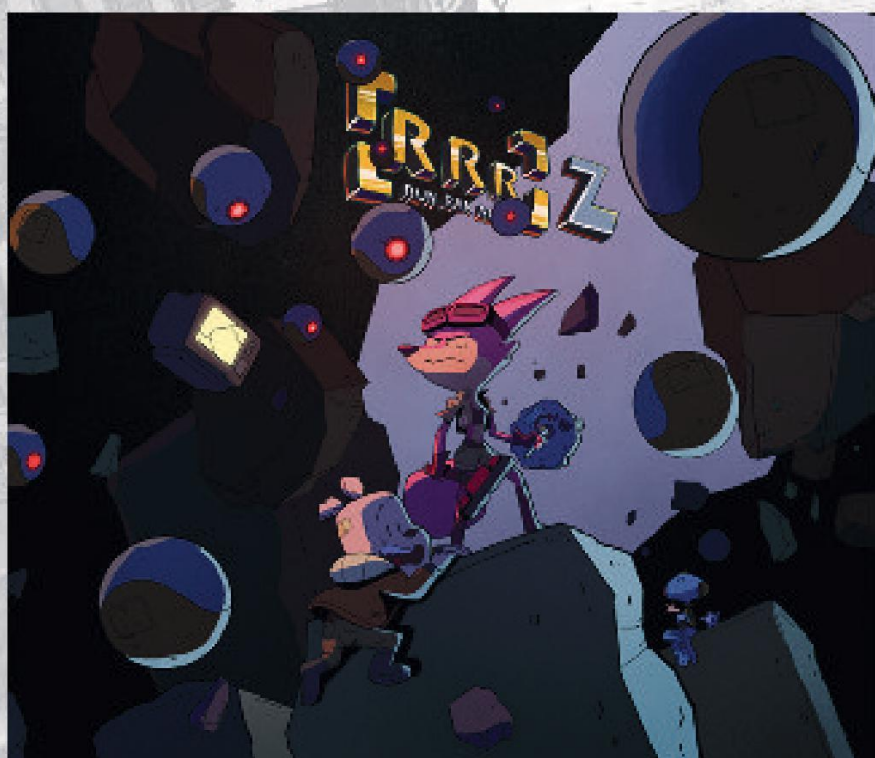


FIGURA 6. PLASTIEK

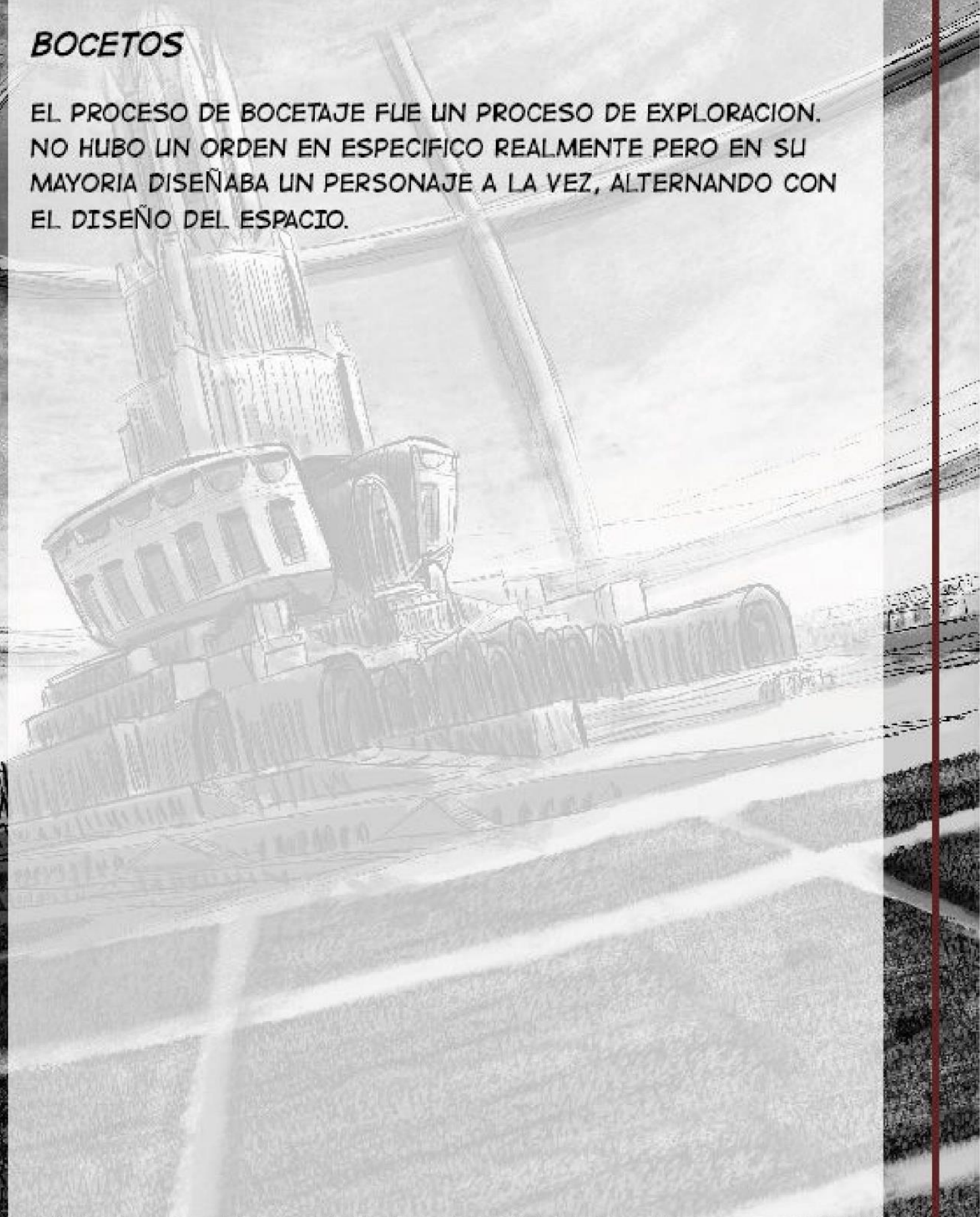


PRE-PRODUCCION

PRE-PRODUCCION

BOCETOS

EL PROCESO DE BOCETAJE FUE UN PROCESO DE EXPLORACION. NO HUBO UN ORDEN EN ESPECIFICO REALMENTE PERO EN SU MAYORIA DISEÑABA UN PERSONAJE A LA VEZ, ALTERNANDO CON EL DISEÑO DEL ESPACIO.



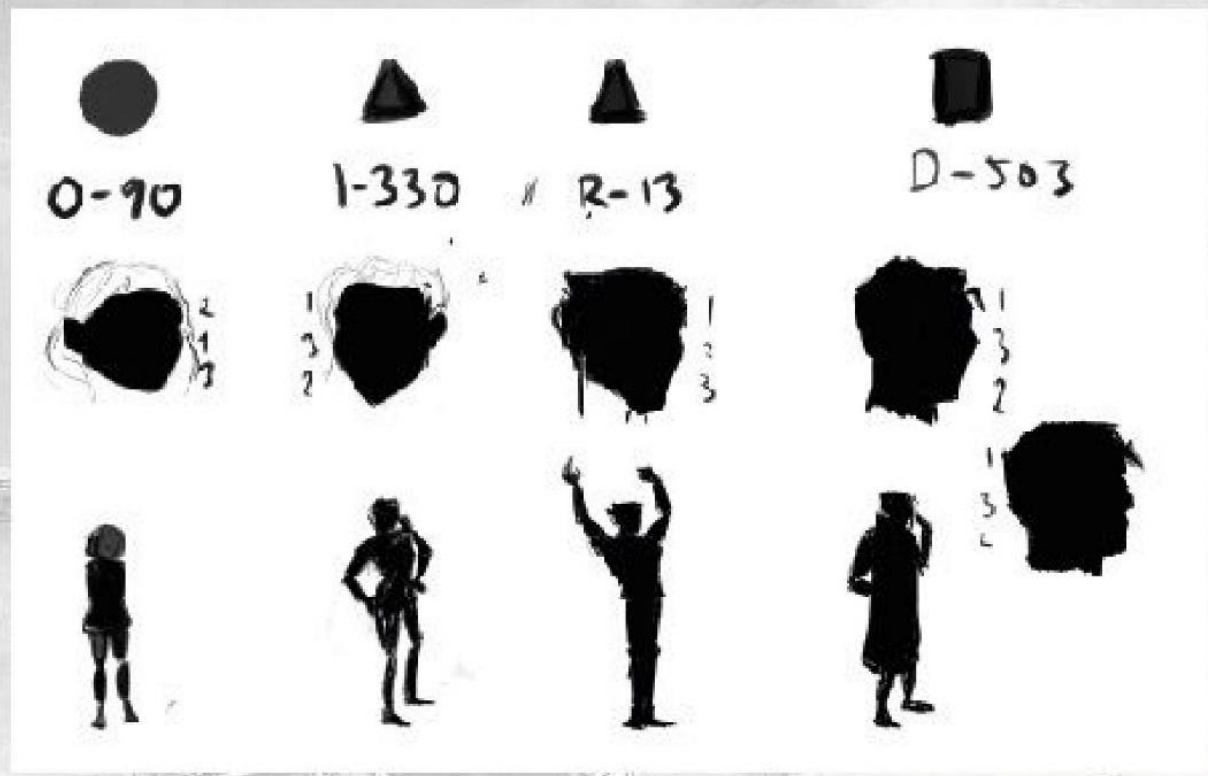


FIGURA 7. EXPLORACION DE SILUETAS

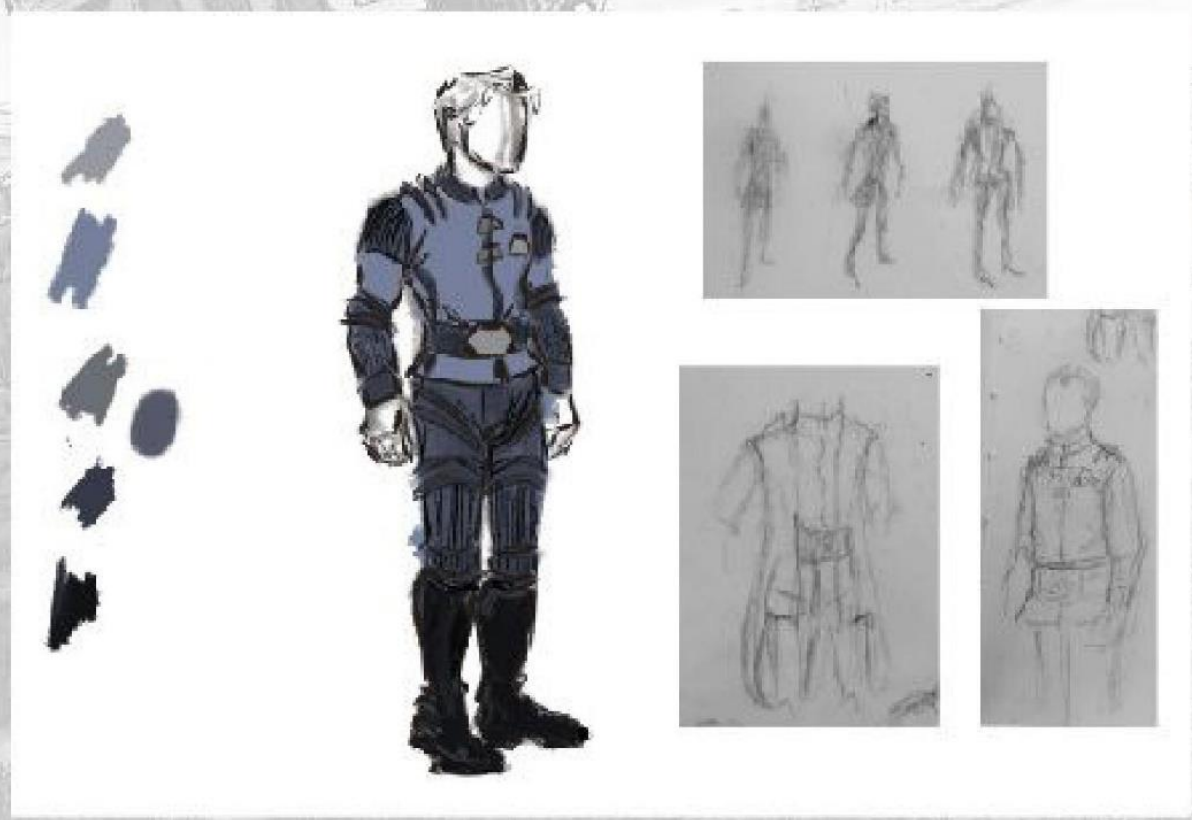


FIGURA 8. EXPLORACION DE VESTIMENTA

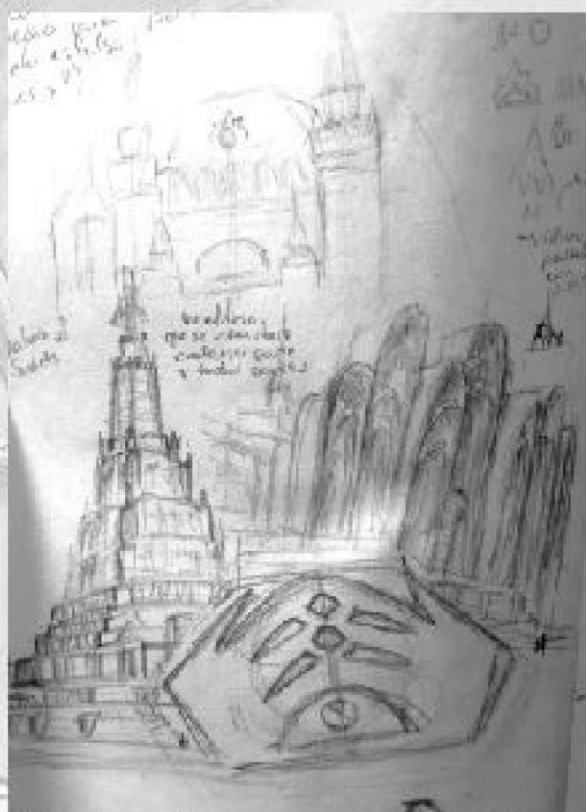


FIGURA 9. BOCETOS

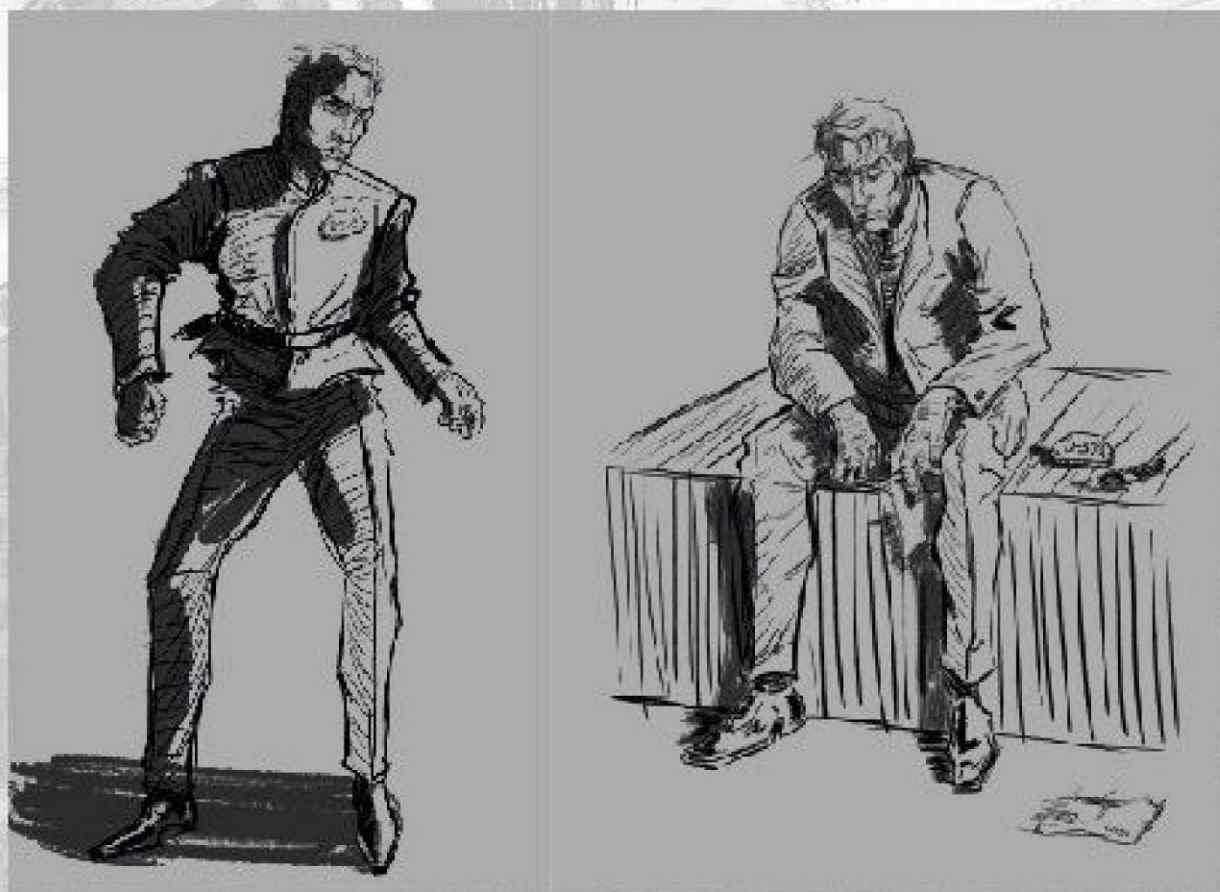


FIGURA 10. DISEÑOS DESCARTADOS

PRE-PRODUCCION

DISEÑOS FINALES

PARA EL DISEÑO FINAL DE CADA PERSONAJE, REALICE VARIAS COSAS PARA CADA UNO. PUDE EXPLORAR DISTINTAS EXPRESIONES FACIALES Y TAMBIEN DISTINTAS POSES DEPENDIENDO DE LA PERSONALIDAD, EDAD, Y OCUPACION DEL PERSONAJE. PRESENTE IMAGENES EN BLANCO Y NEGRO COMO IMAGENES A COLOR.



FIGURA 11. ROSTRO D-503



FIGURA 12. POSE D-503

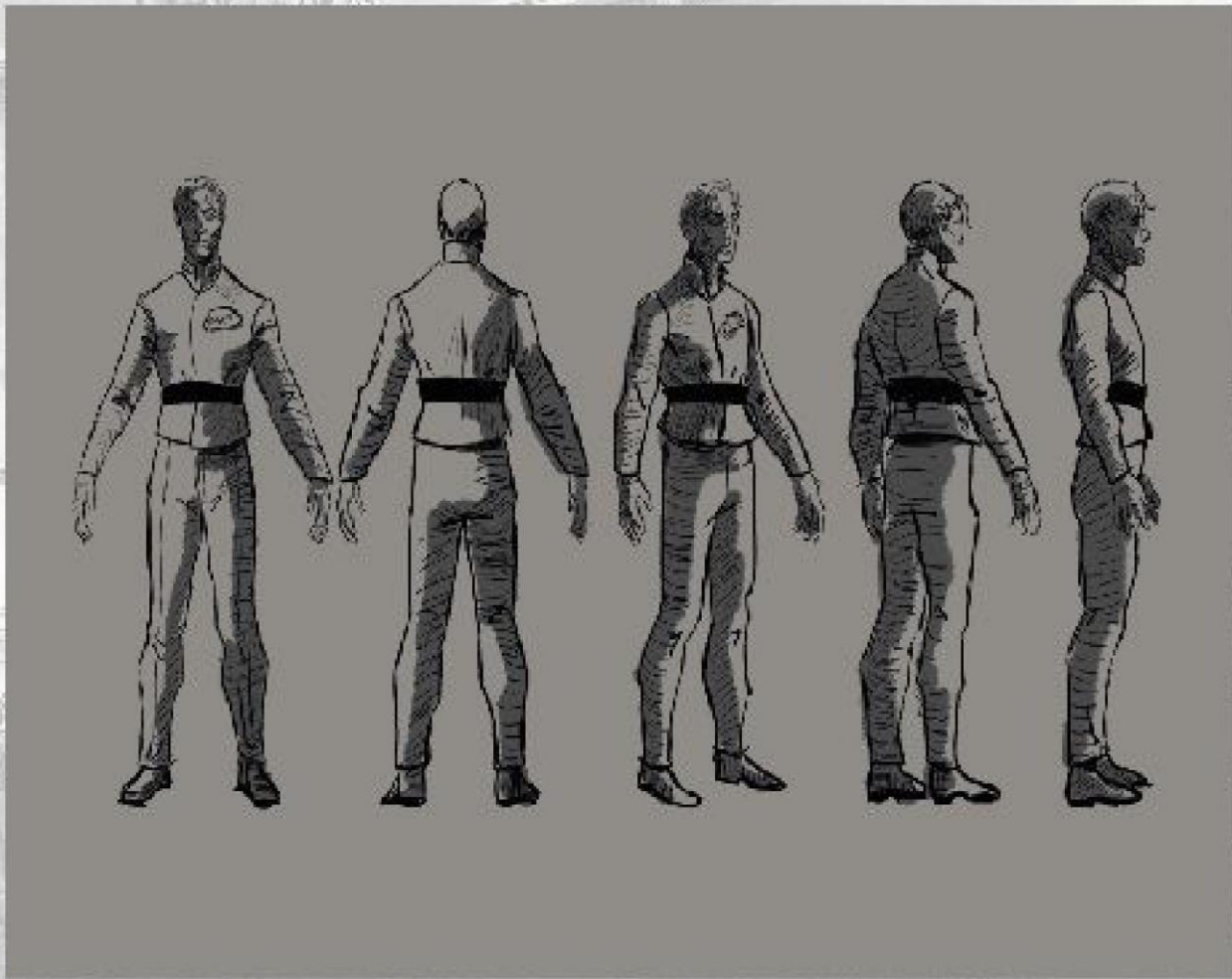


FIGURA 13. TURN-AROUND D-503



FIGURA 14. COLOR D-503



FIGURA 15. ROSTRO I-330



FIGURA 16. POSE I-330

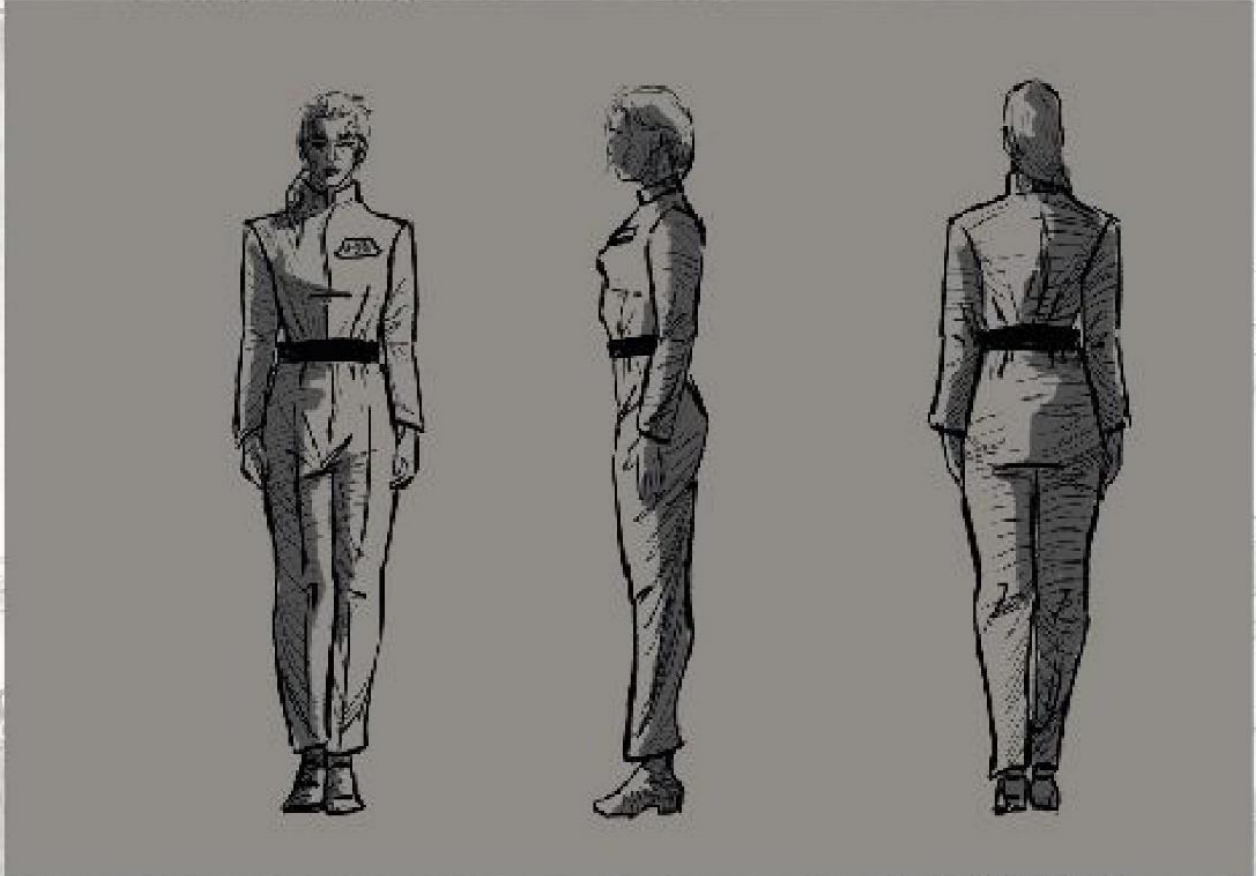


FIGURA 17. TURN-AROUND I-330

PRE-PRODUCCION

STORYBOARD

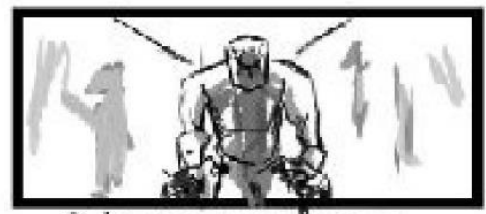
EL PROCESO PARA EL STORYBOARD FUE UNA FORMA DE SECUENCIAR DE MANERA VISUAL Y ORDENAR LA HISTORIA. SERIA UN PASO PREVIO ANTES DE DIAGRAMAR EL COMIC COMO TAL. FUE MUY UTIL SOBRE TODO PARA PODER PENSAR EN QUE LOS PLANOS NO FUERAN REPETITIVOS.



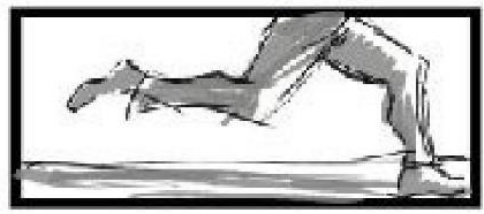
STORYBOARD - Widescreen aspect

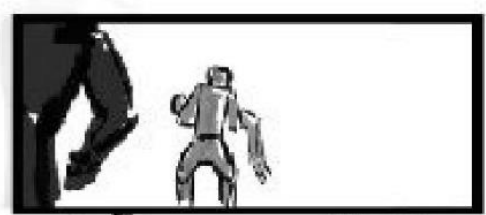
Project Name: **WE - ZAMYATIN**

-  cámara
-  Animación
-  diálogo



D los persigue furioso





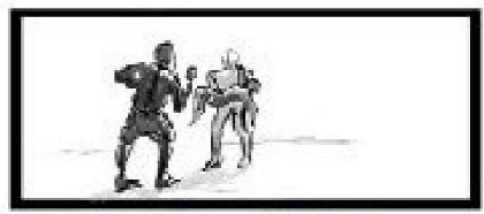
Se acerca a R-13



Agrarra a R-13 por el
cuello de la camisa
Es jala un poco



D: "Oh no you don't!"
"Oh no you don't! Put
her..."



R: "Who the...? What's
happening? What?"
Ase da la vuelta

FIGURA 18. HOJA DE STOTYBOARD

PRE-PRODUCCION

DIAGRAMACION DEL COMIC

EL PASO DE DIAGRAMACION FUE UNO DE LOS MAS COMPLICADOS. A PESAR DE QUE EL STORYBOARD FUE UNA AYUDA IMPORTANTE PARA SU REALIZACION, AUN FUE NECESARIO REALIZAR EXPLORACION EXTENSIVA. EL OBJETIVO ERA PODER COMBINAR EL TEXTO CON LA IMAGEN DE MANERA EFECTIVA. LOS PLANOS DNO DEBIAN SER REPETITIVOS Y LOS PANELES NO DEBIAN SER EXCESIVOS EN RELACION AL TEXTO.



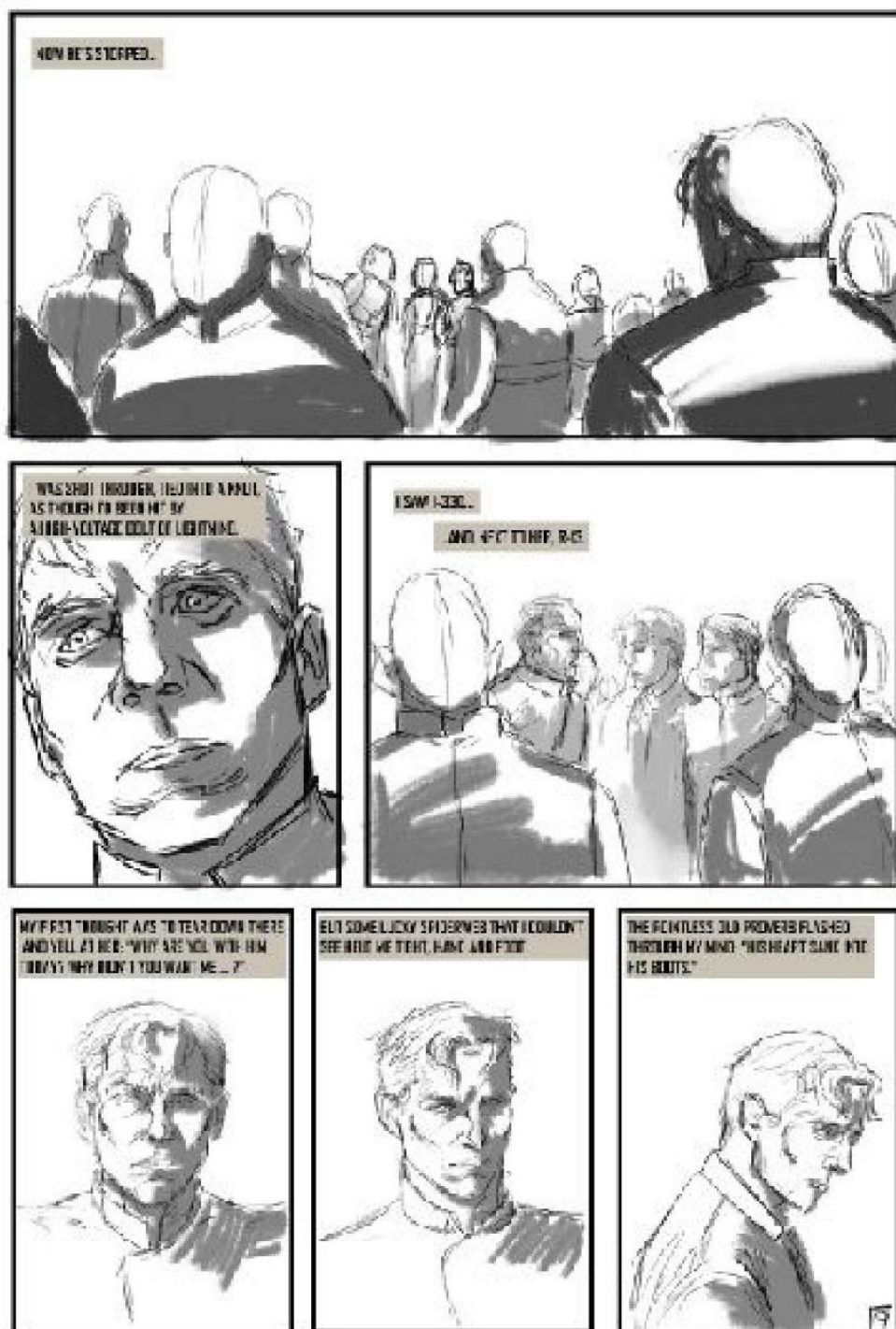


FIGURA 19. HOJA DE DIAGRAMACION

ANIMATIC

REALIZACION DEL ANIMATIC

EL ANIMATIC FUE UN PRODUCTO NECESARIO PARA ENTENDER COMO IBAN A SER LAS ANIMACIONES DESPUES EN EL COMIC FINAL. FUE UNA HERRAMIENTA IMPORTANTE PARA EXPLORAR TIEMPOS DE ANIMACION, DISTINTOS MOVIMIENTOS Y TAMBIEN LA INCLUSION DE EFECTOS ESPECIALES TALES COMO SISTEMAS DE PARTICULAS PARA DAR MAYOR VIDA AL PROYECTO.





MILK - PUGLICH - PLAZA - TORRE - SABBIA - TORRE - VIVA - 1992



AVANTI COME MURRO

FIGURA 20. STILL DE ANIMATIC

PRODUCCION

DIBUJOS FINALES

LA ETAPA DE LIMPIEZA DEL COMIC FUE LA ETAPA MAS LARGA. HUBIERON CIERTOS CAMBIOS EN RELACION A COMO HABIA SIDO DIAGRAMADO EL COMIC ORIGINALMENTE. ESTOS CAMBIOS CONSISTIERON SOBRE TODO EN CAMBIAR PLANOS.

PARA EL LOOK FINAL DEL COMIC SE DECIDIO QUE EL USO DE BLANCO Y NEGRO CON ROJO OCASIONAL ERA LA MEJOR OPCION. ESTO PARA ASENTUAR LA ATMOSFERA FLINEBRE DE LA HISTORIA.

DURANTE ESTE PROCESO CADA PANEL CONSISTIO EN DOS DIBUJOS SOBREPUESTOS. CADA DIBUJO SIENDO UNA PARTE DEL MOVIMIENTO QUE TENDRIA LA ANIMACION.

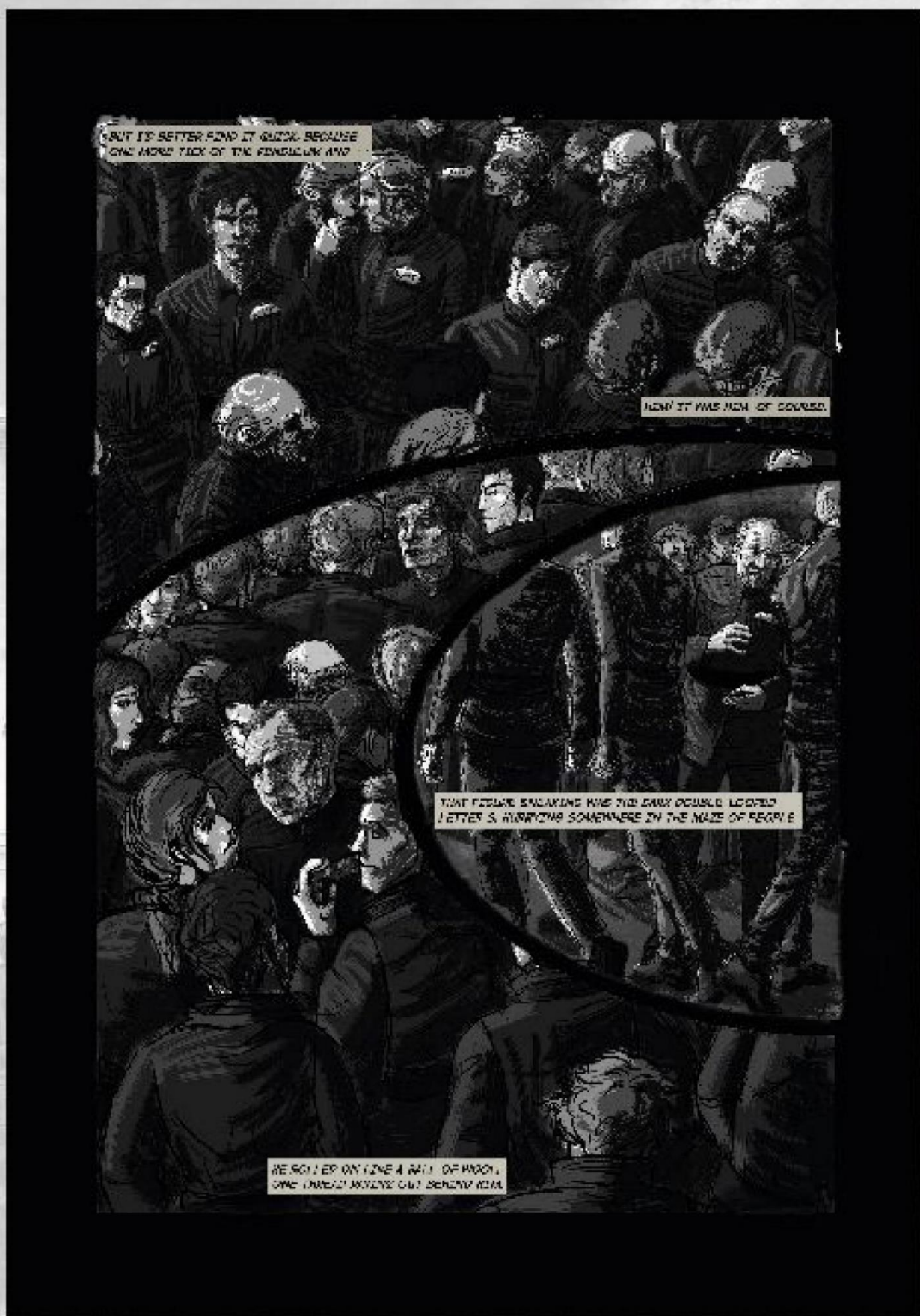


FIGURA 21. HOJA LIMPIA

PRODUCCION

ANIMACION

EL PROCESO DE ANIMACION DEL COMIC FUE RELATIVAMENTE BREVE EN COMPARACION AL RESTO DE PROCESOS. ESTO CONSISTIO EN IMPORTAR LOS ARCHIVOS DE LOS DIBUJOS FINALES DE PHOTOSHOP A AFTER EFFECTS.

LAS ANIMACIONES CONSISTIERON SOBRE TODO EN ANIMAR LA OPACIDAD DE LOS DIBUJOS DOBLES DE CADA PANEL. TAMBIEN HUBO USO DE PUPPET TOOL, ROTACION Y CAMBIO DE POSICION. EL PROCESO MAS INTERESANTE DENTRO DE ESTA ETAPA FUE EL DE GENERAR PARTICULAS PARA CIERTOS PANELES.

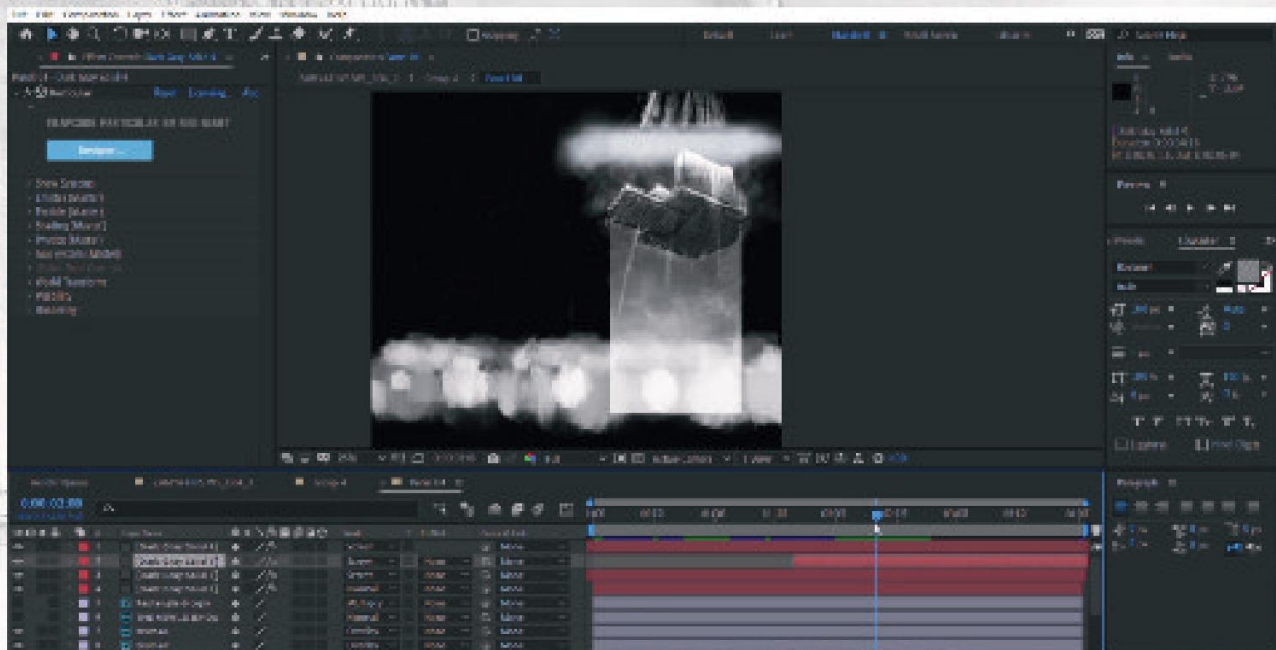


FIGURA 22. STILL PROCESO DE ANIMACION

MONTAJE DEL COMIC

INDESIGN

PRIMERO UTILICE EL SOFTWARE INDESIGN PARA ARMAR EL COMIC. EL PROGRAMA FUNCIONABA BASTANTE BIEN. PERMITIA MONTAR TODOS LOS PANELES Y ORDENARLOS BIEN. SIN EMBARGO EL PROGRAMA TENIA CIERTOS PROBLEMAS AL MOMENTO DE SACAR EL PROYECTO.

EL PROGRAMA NO PERMITIA TENER MUSICA DE FONDO PORQUE NO PERMITIA CORRER DOS MEDIA AL MISMO TIEMPO. ESTO TAMBIEN ERA UN PROBLEMA PORQUE SIGNIFICABA QUE NO SE PODIAN REPRODUCIR DOS PANELES AL MISMO TIEMPO.

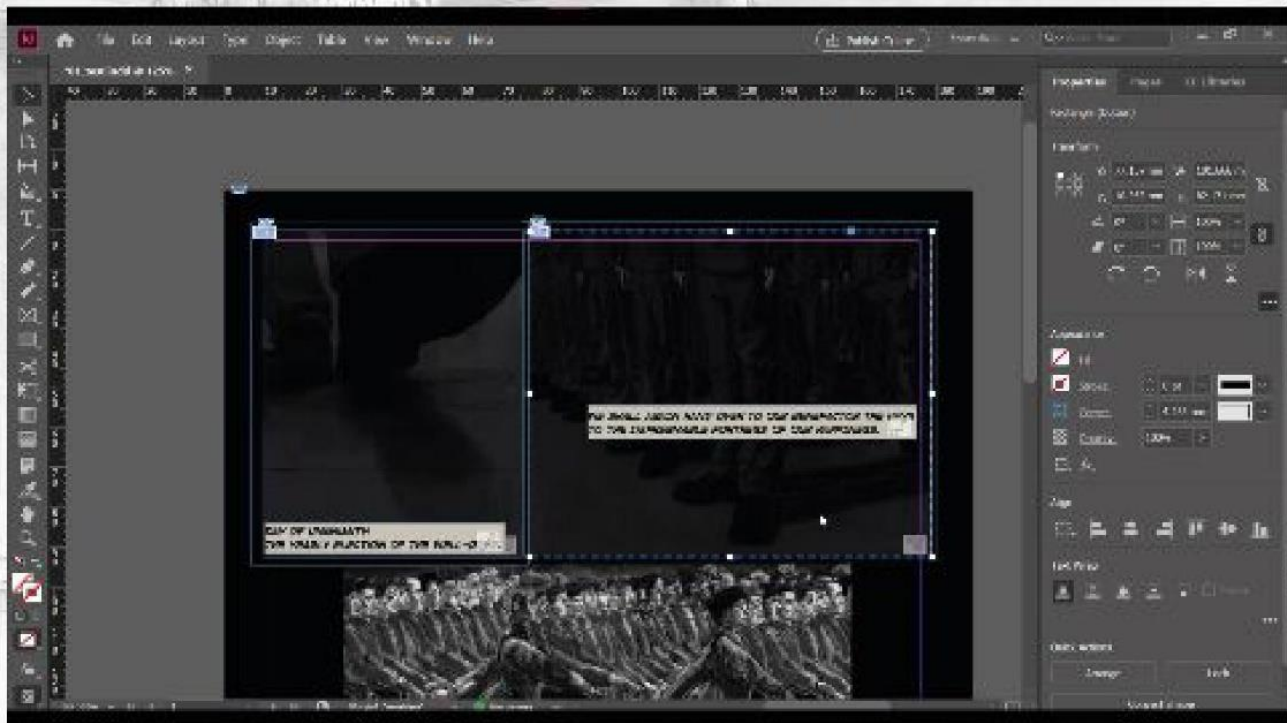


FIGURA 23. PRUEBA INDESIGN

MONTAJE DEL COMIC

PUBCODER

DESPUES DE UN POCO DE INVESTIGACION DESCUBRI EL SOFTWARE PUBCODER. PUBCODER FUE DEFINITIVAMENTE LA MEJOR OPCION PARA ARMAR EL COMIC.

PUBCODER TENIA VARIAS OPCIONES BENEFICIOSAS PARA MI PROYECTO. EL PROGRAMA TIENE OPCIONES PARA ESCONDER LOS CONTROLES DE PLAYBACK DE CUALQUIER MEDIA Y PERMITE EL LA REPRODUCCION TANTO DE SONIDO COMO DE VIDEO AL MISMO TIEMPO. ADEMAS EL PROGRAMA PERMITE EXPORTAR EL PROYECTO EN DIFERENTES FORMATOS INTERESANTES PARA MI TRABAJO: XPLB, EPUB Y HTML5. FINALMENTE SE DECIDIO QUE HTML5 ERA EL FORMATO MAS OPTIMO PARA EL COMIC. ESTO DEBIDO A LA FACILIDAD DE ACCESO Y PORQUE LA VISUALIZACION DESDE COMPUOTADOR TAMBIEN RESULTO MAS OPTIMA QUE LA VISUALIZACION DESDE CUALQUEIR APARATO MAS PEQUEÑO.



FIGURA 23. PRUEBA PUBCODER

DIFICULTADES

A LO LARGO DEL PROYECTO SE FUERON PRESENTANDO DIFERENTES DIFICULTADES. EN LA ETAPA DE DISEÑO FUE DIFÍCIL PODER ESCOGER QUE ERA LO MAS APROPIADO. EN UN PRINCIPIO LA ESTETICA ERA DEMASIADO RETRO Y ESPACIAL. TAMBIEN EN EL CASO DE LOS PERSONAJES FUE COMPLICADO ENCONTRAR UN DISEÑO QUE REPRESENTARA BINE A CADA PERSONAJE Y QUE FUERA FACIL DE IDENTIFICAR Y DE PODER DIBUJAR VARIAS VECES.

OTRA ETAPA PARTICULARMENTE COMPLICADA FUE LA DE REALIZAR EL STORYBOARD Y LA DIAGRAMACION DEL COMIC. FUE DIFÍCIL LOGRAR ADAPTAR UN TEXTO PARA QUE FUNCIONARA COMO GUIÓN, DE UNA FORMA QUE FUERA VISUAL Y NO EXCESIVA EN TEXTO. EL PROBLEMA ERA QUE MUCHAS VECES LOS PANELES RESULTABAN REPETITIVOS PORQUE LOS PLANOS SE REPETIAN MUCHO.

FINALMENTE OTRA ETAPA QUE PRESENTO PROBLEMAS FUE LA DE LA DEL MONTAJE DEL COMIC. EL PROBLEMA ERA QUE NINGUN SOFTWARE LOGRABA EXPORTAR EL COMIC DE FORMA SATISFAC-
TORIA. MUCHAS VECES NO SE VEIAN BIEN LOS PANELES, NO SE PODIA TENER FONDOS TRANSPARENTES Y POR TANTO FORMAS QUE NO FUERAN CUADRADAS, TAPOCO SE PODIA TENER MUSICA DE FONDO O REPRODUCIR MUCHAS COSAS AL MISMO TIEMPO.

CONCLUSIONES

A PESAR DE LAS DISTINTAS DIFICULTADES QUE SE PRESENTARON A LO LARGO DEL PROCESO, EL PROYECTO RESULTO SUMAMENTE SATISFACTORIO. PUDE LOGRAR OBTENER EL PRODUCTO QUE IMAGINE CUANDO PROPUSE LA IDEA. ERA IMPORTANTE QUE SEA UN COMIC ANIMADO PERO TAMBIEN MUY IMPORTANTE ERA LOGRAR QUE SEA INTERACTIVO. TAMBIEN ERA CLAVE LOGRAR QUE VISUALMENTE FUERA ATRACTIVO Y FIEL AL LIBRO. CUANDO EMPECE EL PROYECTO NO ESTABA SEGURA DEL LOOK QUE QUERIA OBTENER, SIN EMBARGO GRACIAS A LA EXPLORACION Y A LOS DISTINTOS PROCESOS DENTRO DEL PROYECTO PUDE ENCONTRAR UN ESTILO SATISFACTORIO.

ADICIONALMENTE AL HECHO DE QUE EL PRODUCTO FINAL SALIO MUY BIEN, EL PROYECTO TAMBIEN FUE INTERESANTE POR OTROS ASPECTOS. ALGO QUE ME PARECE MUY BENEFICIOSO ES QUE ESTE PROYECTO ME PERMITIO EXPLORAR DIFERENTES PROGRAMAS QUE O NO CONOCIA, O MANEJABA MUY POCO. SOBRE TODO EL PODER ARMAR UN PROYECTO INTERACTIVO FUE IMPORTANTE EN ESTE ASPECTO. PUDE DESCUBRIR QUE PARA LOGRAR ALGO INTERACTIVO NO NECESARIAMENTE HAY QUE COMPLICARSE CON COSAS REBUSCADAS O DEMASIADO AVANZADAS, SINO QUE SOLAMENTE HAY QUE ENCONTRAR UN PROGRAMA QUE SEA APTO PARA LOS CONOCIMIENTOS DE CADA UNO Y HAY QUE ESTAR DISPUESTOS A FALLAR Y A APRENDER. PARA MI FUE IMPORTANTE NO CONTRATAR A UNA PERSONA PARA QUE HAGA LA PARTE INTERACTIVA PORQUE QUERIA APRENDER, Y FINALMENTE ESO LO PUDE HACER.

CABE MENCIONAR SIN EMBARGO QUE A PESAR DE QUE REALICE LA ABSOLUTA MAYORIA DEL PROYECTO, TAMBIEN TUVE DOS PERSONAS PARA ASPECTOS DEL PROYECTO QUE NO SABIA MANEJAR Y QUE ME TOMARIA UNA GRAN CANTIDAD DE TIEMPO APRENDER SOLA Y MUCHO MAS PODER DOMINAR: ASPECTOS DE PROGRAMACION AVANZADA PARA PODER PUBLICAR EL COMIC EN WEB, Y DISEÑO DE SONIDO PARA LAS ANIMACIONES. FUE VALIOSO PARA MI PODER CONTAR CON ESTE PEQUEÑO EQUIPO PORQUE APRENDI QUE UN PROYECTO PUEDE SALIR MUCHO MEJOR CUANDO SE CONFORMA POR GENTE QUE ES EXPERTA EN DIFERENTES AREAS.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fogley, R. (2018). I-330: Counterpart of Christ in Zamyatin's *We*. Recuperado 20 de enero 2020, de <https://www.bu.edu/writingprogram/journal/past-issues/issue-1/fogley/>

Pipes, R., & Conquest, R. (2018). Soviet Union. Recuperado 19 de enero 2020, de <https://www.britannica.com/place/Soviet-Union/Brest-Litovsk#ref42044>

Rudy, P. (1959). Introduction. En Zamyatin, E. *We*. (5-11) Nueva York: E. P. Dutton.

Zamyatin, Y., 2020. *We*. [ebook] Nueva York: E. P. Dutton & Company. Disponible en: <<https://www.gutenberg.org/ebooks/61963>>