

Índice para el Proyecto “Narrativa figurativa”.

A. Portada.

B. Índice.

1. Introducción .

2. Desarrollo Conceptual.

2.1 La idea. **Superación**

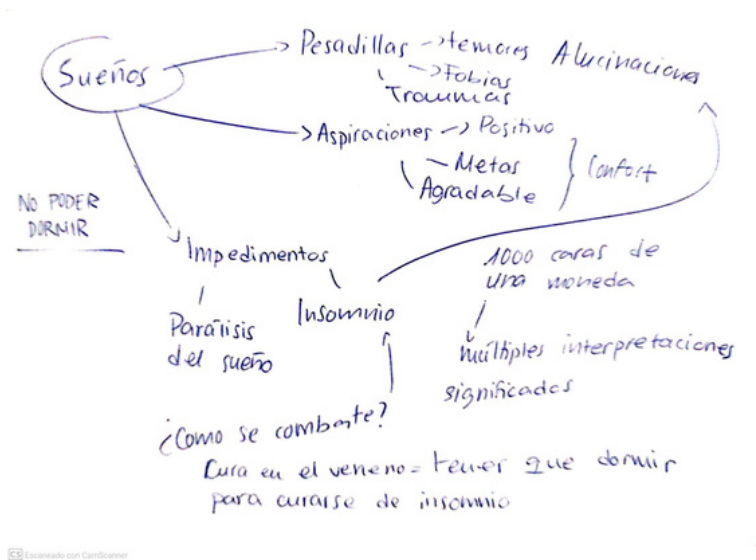


Figura 1: Ejemplo de esquema de ideación (sueños).

2.2 Objetivos. ¿Qué se quiere conseguir con este proyecto?.

2.3 Referencias. Indicar referencias por colores, formas, narrativa etc.

2.4 Sinopsis. Sinopsis de producción, donde se describa el inicio, nudo y desenlace.

2.4 Estructura. Indicar en una línea temporal el detonante, 1Giro, 2Giro, clímax y anagnórisis (si los hubiera).

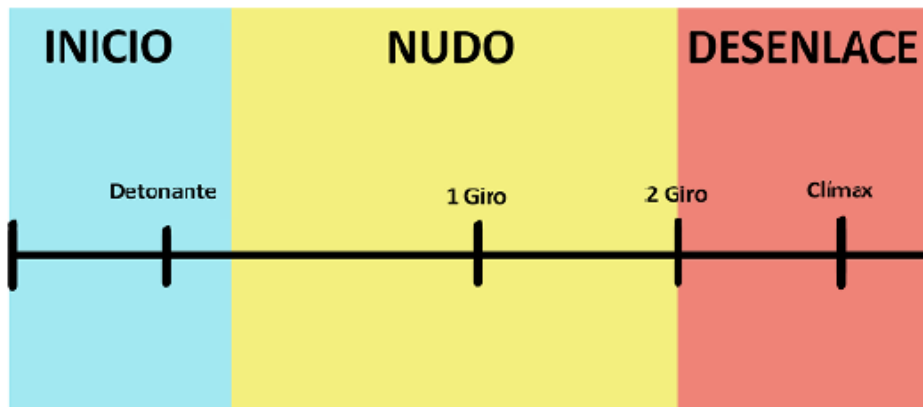


Figura 2: Ejemplo de estructura.

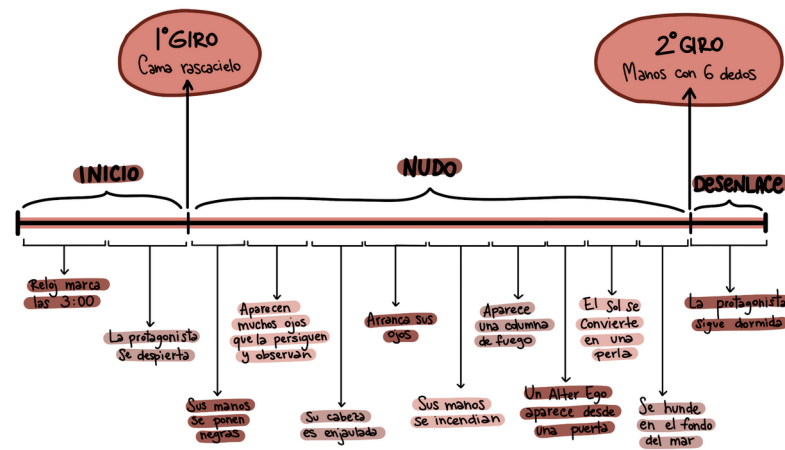


Figura 3: Ejemplo de estructura.

2.5 Histograma emocional.

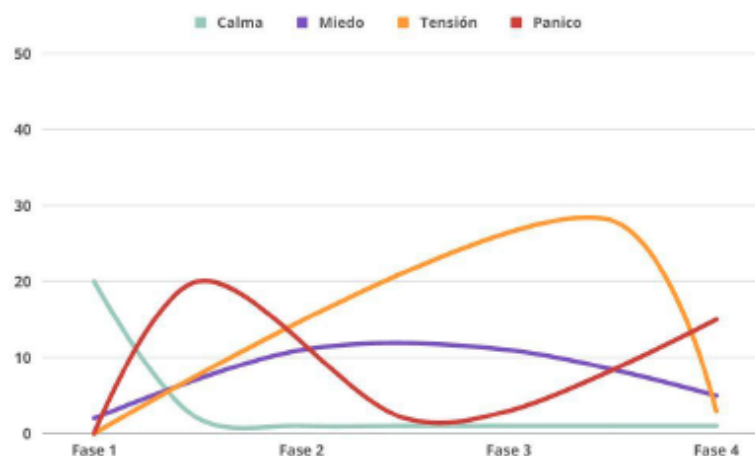


Figura 4: Ejemplo de histograma emocional.

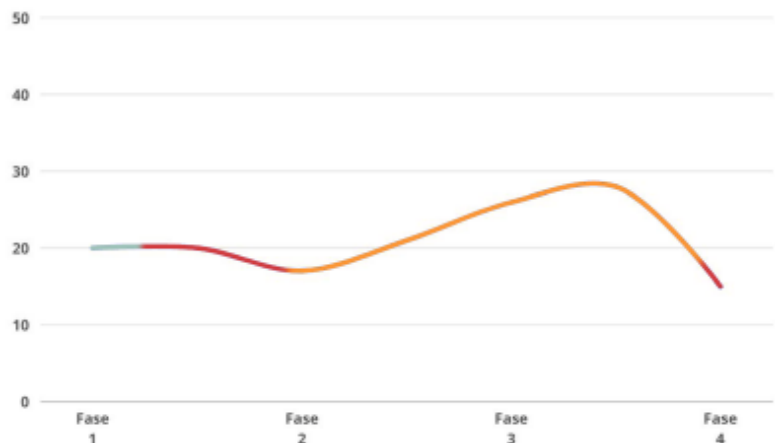


Figura 5: Ejemplo de histograma emocional.

2.6 Redactarlo como si fuera un cuento.

2.7 Guión literario.

ESCENA 001 - HABITACIÓN, INT-NOCHE.
 Un reloj marca las 3:00. Hay total silencio, solo se escucha el tictac del propio reloj. PROTAGONISTA se encuentra acostada en su cama y se mueve de forma inquieta mientras duerme.

ESCENA 002 - MUNDO DE LOS SUEÑOS
 De repente abre los ojos asustada y se levanta en posición sentada muy rápidamente. Con los ojos cerrados respira ansiosa durante unos segundos. Cuando abre los ojos su cara asume una expresión aterradora. Se encuentra en una cama muy alta en un lugar vacío y oscuro. A su alrededor se escucha el eco de susurros y sonidos muy siniestros. Ella mira sus manos que empiezan lentamente a ponerse de color negro, hasta que en ellas aparecen unos ojos. Tras levantar la mirada PROTAGONISTA se ve rodeada de muchísimos ojos, todos esparcidos alrededor de su cama, y apuntando sus miradas hacia ella. Estos se acercan a ella cada vez más hasta llegar a pocos centímetros de su rostro.

Figura 6: Ejemplo de guión literario.

2.8 Desglose de guión (personajes, fondos y props).

ESCENA 003 - MUNDO DE LOS SUEÑOS
 PROTAGONISTA grita y huye llorando en un espacio que parece infinito. Detrás de ella, desde lo alto, un ojo gigante sigue observándola. De repente ella se trespieza y cae al suelo. Cuando vuelve a levantarse tiene una jaula alrededor de su cabeza. Se tambalea ya que esta es muy pesada y vuelve a caerse hacia atrás. Cuando golpea el suelo la jaula desaparece en la nada. Tras quedarse unos segundos en el suelo lleva las manos a la cara y tras restregarse los ojos los agarra y empieza a arrancarlos. De ellos empiezan a salir filamentos que se pegan a sus manos y hacen que estas se incendien y que de ellas salgan llamas.

Figura 7: Ejemplo de desglose de guión.

Ubicación:	Props:	Personajes:	VFX:
Cama (habitación)	Reloj	Protagonista	Reloj
El vacío	Cama	Mujer	Susto
Espacio infinito	Manos		Inquietud
Profundidad del mar	Ojos		Miedo
	Jaula		Sonidos siniestros
	Filamentos		Gritos
			Caída
			Pasos (correr)

Figura 8: Ejemplo de tabla de desglose de guión.

2.9 Hitos temporales-espaciales de la narrativa [\(ejemplo pág 8 del enlace\)](#).



Figura 9: Ejemplo de hitos por su valor narrativo o por su dificultad técnica.

3. Metodología.

3.1 Descripción técnica y tecnológica del proyecto.

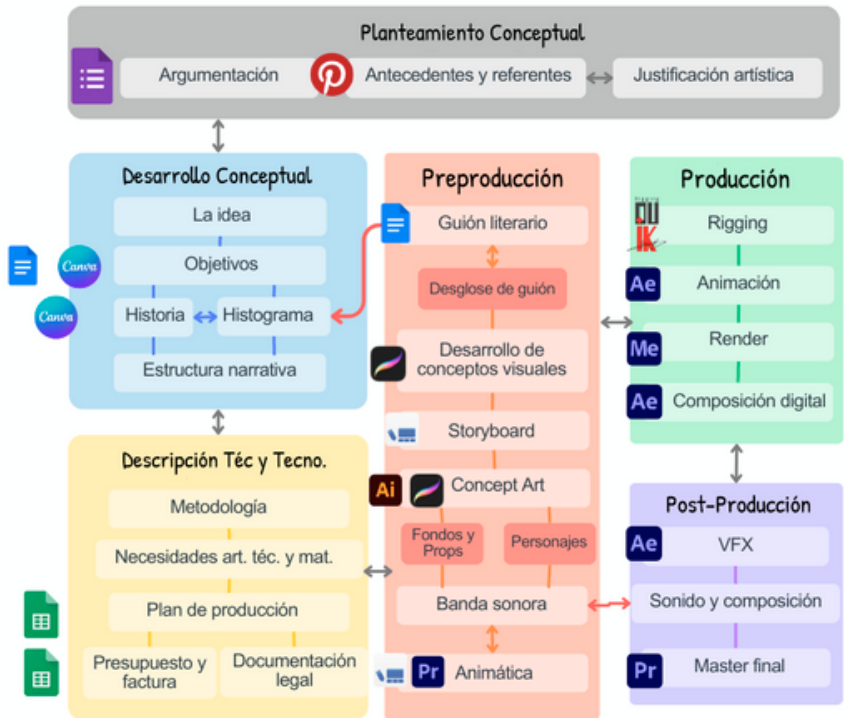


Figura 10: Ejemplo de utilización de software.

3.2 Proceso de Trabajo y fases de la creación del proyecto. Plan de producción. Diagrama de Gantt (revisado y actualizado en todas las fases del proyecto) en función del presupuesto del proyecto.

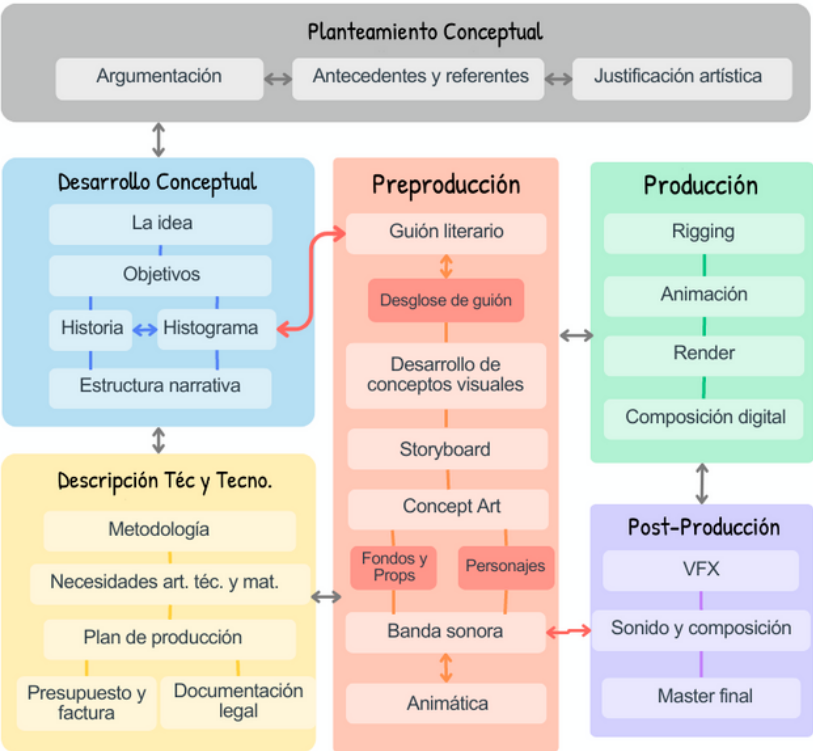


Figura 11: Ejemplo del proceso de trabajo.



Figura 12: Ejemplo del proceso de trabajo.

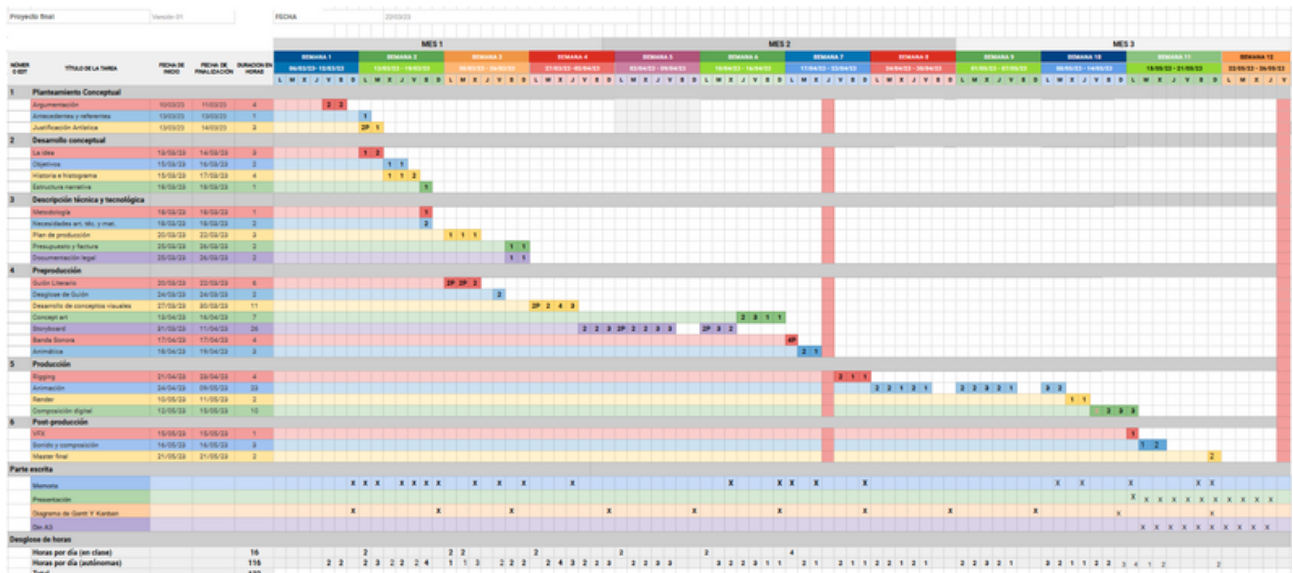


Figura 13: Ejemplo de diagrama de Gantt.

4. Desarrollo del proyecto.

- 4.1 Desarrollo visual.
- 4.2 Storyboard.
- 4.3 Desglose de banda sonora.
- 4.4 Animática.

5. Pre-Producción.

- 5.1 Concept Art
 - 5.1.1 Diseño finales de conceptos visuales.
 - 5.1.2 Diseño finales de fondos.
 - 5.1.3 Pruebas finales fotográficas.
- 5.2 Preparación de los planos para la animación.

6. Producción.

- 6.1 Animación.
- 6.2 Render.
- 6.3 Composición digital.

7. Post-Producción.

- 7.1 Música.
- 7.2 Efectos sonoros.

7.3 Master final digital.

8. Conclusiones.

8.1 Imprevistos y autoevaluación.

8.2 Conclusiones.

8.3 Referencias y Bibliografía.

C. Contraportada.