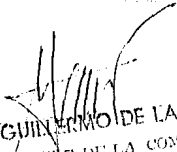


870131

7
1ej


ARQ. y Ma. GUILLERMO DE LA TORRE
DIRECTOR
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS


ARQ. GUILLERMO DE LA TORRE
PRESIDENTE DE LA COMISION
REVISORA DE TESIS

CORTOMETRAJE ANIMADO

ANA LORENA OROZCO GONZALEZ.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Contenido

- 1** · Hechos Históricos y Técnicos
- 2** · Introducción a la animación
- 3** · Principios de Animación
- 4** · Proceso de reanimación
- 5** · 7 pasos para animar
- 6** · Formando los personajes
- 7** · 6 fases de planeación
- 8** · Lenguaje técnico
- 9** · Otras técnicas
- 10** · Televisión
- ★** · Desarrollo

Prefacio

El método por el cual los pensamientos del hombre son transmitidos a otro es primeramente el diálogo oral o escrito, el segundo es por medio de dibujos o pinturas y el tercero por modelos tridimensionales, sacando por conclusión que una imagen dice más que mil palabras.

El diseño Gráfico es un procedimiento donde las representaciones visuales se desenvuelven por sí solas dentro de su variado campo de acción. La publicidad televisiva es actualmente el medio con mayor aceptación del público, su comunicación es masiva e inmediata, por este motivo recurre a la Televisión para la realización del comercial, que utiliza la animación por su amplio manejo, ya que se puede representar la realidad en forma cómica, grotesca o formal, como dar vida a cualquier idea de nuestra imaginación y permite al público transportarse a un mundo de fantasía, donde cualquier cosa, por más imposible, se hace realidad.

Hechos Históricos y técnicos

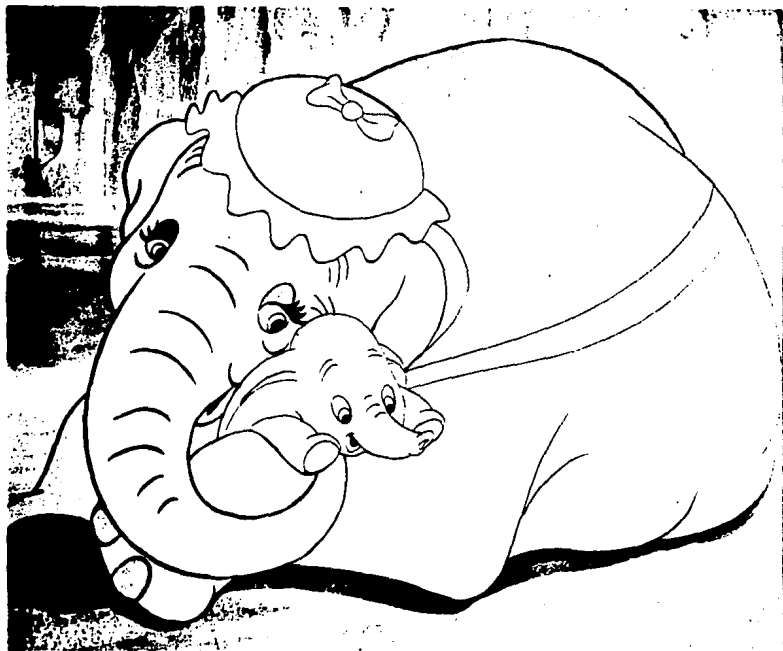
El gran acontecimiento de la invención del cine, no se puede atribuir a nadie en particular. Fué una serie de aportaciones individuales durante el Siglo XIX, que culminaron el 22 de marzo de 1895, cuando Lumière proyectó en París "La Sortie des ouvriers de L'usine Lumière".

Después vino el descubrimiento de la visión persistente, por un científico egipcio, al observar un palo con fuego, que al girarlo se veía un círculo de luz; así comprendió que el movimiento era muy rápido para distinguirse por separado. Gracias a esto se hizo posible dar movimiento a los dibujos animados, por la breve retención en la retina del objeto al ser.

Actualmente la Cinematografía es el medio más influyente de información, mundialmente conocido como cine. Está considerado desde un punto de vista muy selectivo como "SEPTIMO ARTE". Con la evolución de las técnicas del cine se dividieron en dos partes: Actores, sets, películas, y se hizo la acción viva.

Por otro lado se empleó la animación o dibujo a mano de sujetos y fondos, llamado generalmente animación. En 1914 apareció la película celuloide transparente, se hacía en acetato con el fondo y sujeto separados.

Introducción a la animación



ANIMACION.

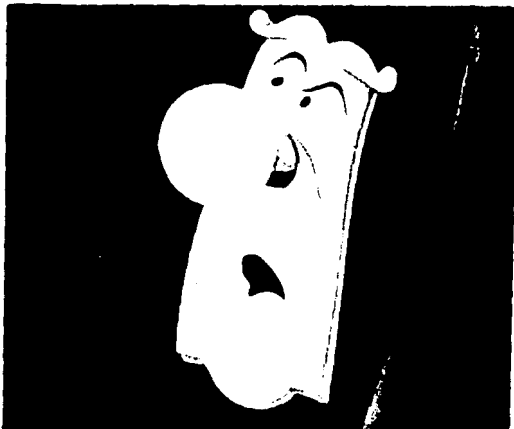
La animación es un procedimiento de movimientos aparentes de imágenes estáticas.

Walt Disney decidió hacer las mejores caricaturas nunca antes vistas, cuando la animación estaba en declive por los años 20's. Hoy en día las caricaturas de Walt Disney son un sinónimo de personalidades que piensan, toman decisiones: y actúan voluntariamente.



¿PORQUE USAR LA ANIMACION Y NO EL CINE REAL?

Porque la animación hace posible reatar o describir cosas que en la acción real no serían posibles de visualizar completamente, y da un campo más amplio, simplifica estructuras y procesos complejos, da forma a ideas abstractas y fantasías, hace visualización general y proyecta posibilidades futuras.



El movimiento aparente depende de la velocidad al proyectar las imágenes. Los dos tipos de velocidades más comunes en animación son: Mudas que requieren de 16 cuadros por segundo, y las Sonoras, que tienen 24 cuadros por segundo; fué descubierto por Warner Bros. Jazz Singer fué el primer film sonoro en 1927.

Se utilizaron 24 cuadros porque son suficientes para que la voz coincidiera con el movimiento si no se verían trincos y fuera de tiempo.





CONCEPTOS.-

* Todo dibujo animado debe ser dividido en tres partes: físico, Óptico y Conceptual.





FISCO.- Es una película de acetato celuloso perforado de cada orilla: a lo largo tiene una capa sensible a la luz.

VISUAL.- Son una serie de fotos estáticas en la película, la cual al proyectarse en la pantalla con una rápida sucesión crea la ilusión de una imagen continua.



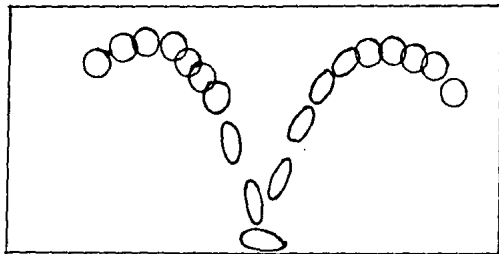
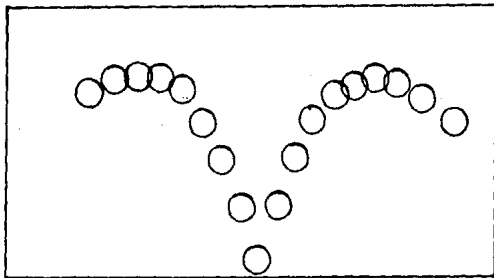
CONCEPTUAL. La imagen en movimiento es una serie de ideas dibujadas por medio de diferentes fases que forman un movimiento.



Principios de animación

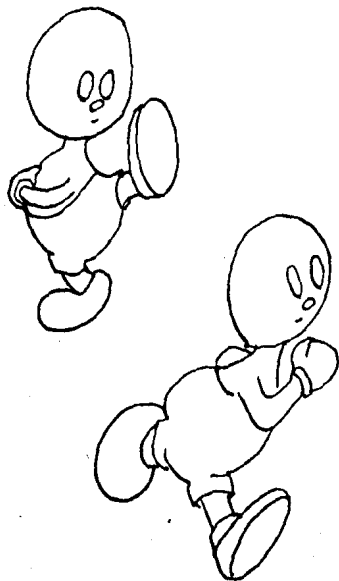
PRINCIPIOS DE LA ANIMACION.-

Se designó una terminología con palabras comunes para facilitar la realización y crear una técnica.



ESTIRAMIENTOS: Cualquier cosa compuesta por carne viva presentará un movimiento dentro de su forma al pasar por la acción, para evitar que el personaje se vea rígido, la línea del dibujo deberá seguir la acción por ejemplo: en el bote de una pelota donde su mecanismo consta de tiempos: aplastamientos y estiramientos.

ANTICIPACION.- Es para facilitar al público la acción de los sucesos; de un movimiento al siguiente, antes que suceda.



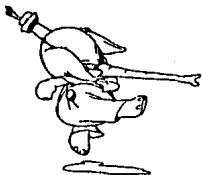
¿HUELGA DE HAMBRE?



GAG - Sin guiso e la antigüedad, por que los contratos legal se espera.

ESCFENIFKAA. Es un principio muy general. Se dá atención a un punto deseado, con una comunicación al máximo con el público.





SEGUIMIENTO Y ACCION TRANS-PLANTADA. Se logra solidez y dimensión. Si el personaje tiene orejas o cola larga, al detenerse sus miembros seguirán en movimiento, lo que suelta se moverá más lentamente que el esqueleto, también llamado como **Arrostra**.

ACCION SECUNDARIA.- Refuerzo a la acción, no debe tener más interés que la acción.

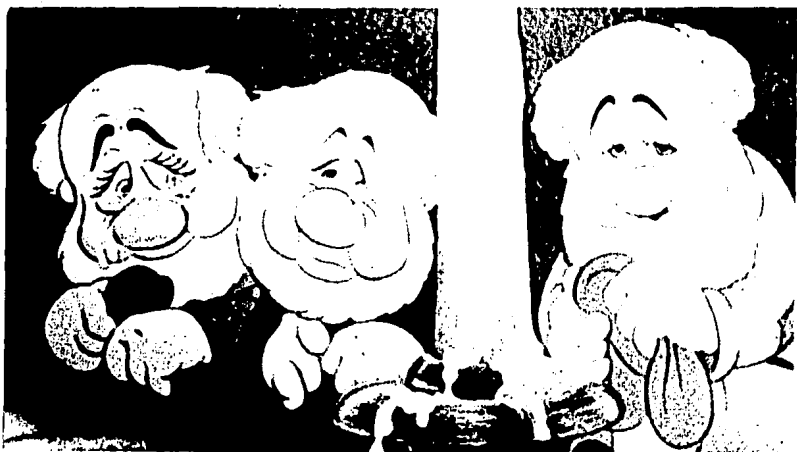


ACCION EN LINEA O DE POSE A POSE.- Se hace un dibujo tras otro obteniendo nuevas ideas. Se requiere Espontaneidad y creatividad.

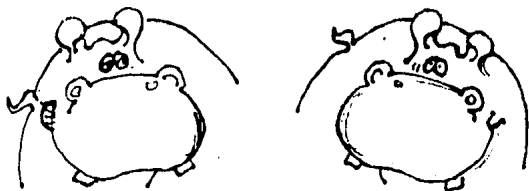
ANIMANDO DE POSE A POSE.- Es ir planeando toda la acción imaginando sólo los dibujos que serán necesarios se estudian los extremos relacionados en tamaño y acción.



EXAGERACION. - Walt Disney pedía realismo, que si la acción era triste se debía hacer aún más triste, para tener contacto con la gente.



DIBUJO SOLIDO.- Se requiere tener peso, profundidad, equilibrio para que sea sólido y tridimensional.

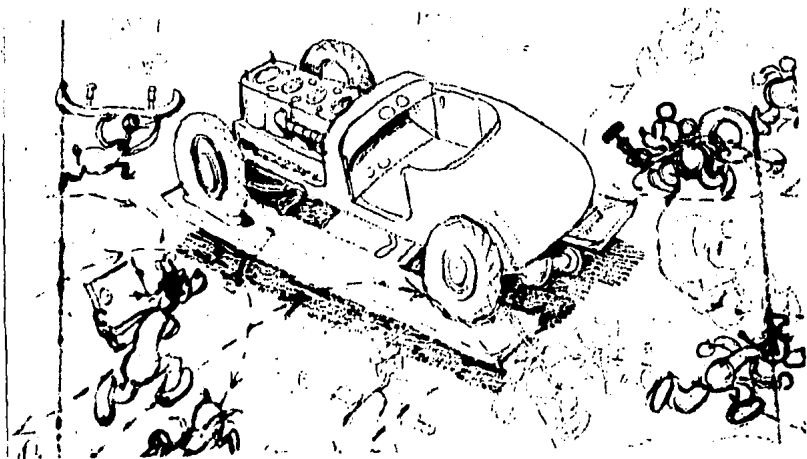


ATRACTIVO.- Es cualquier cosa que le guste al público. Un dibujo débil, feo o con movimientos torpes causará shock en la historia, es por eso que el villano debe tener atractivo para que sea bien aceptado por el público.



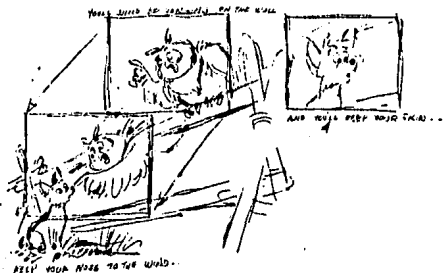
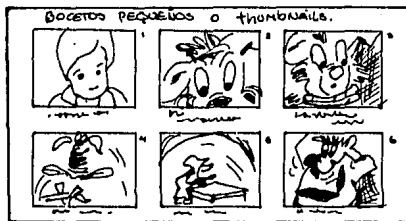
LAYOUT.- Se diseñan los fondos para ver la acción indicando las posiciones de la cámara. Deberá estar informando sobre arte, arquitectura, modas, paisajes, texturas, perspectiva, técnicas de impresión, efectos ópticos de iluminación, etc.

Cada lugar es planeado, sombras altura.

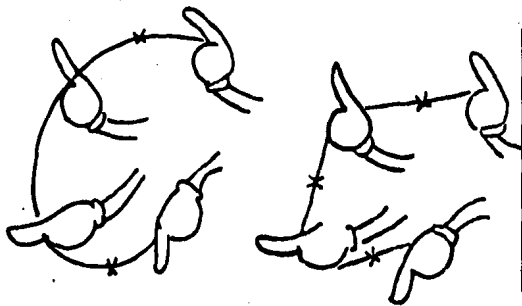


Las formas de hacer un layout:

- Thumbnails.- bocetos pequeños.
- La tradicional.- visualización con opción a pequeños cambios.
- Selección múltiple.- estimulando al personal.



Arcos en casi todos los movimientos de los seres vivos su trayectoria es ligeramente circular, debido a las articulaciones. Los arcos se bocetan conforme a la acción, ya que un movimiento recto, motoría la acción.



EXTREMOS.- Se deben determinar para captar la idea que se quiere dar.

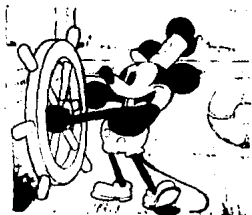
INTERMEDIOS.- Dan el movimiento entre el eje. Se determina por la velocidad del movimiento, con una guía de espado que se determina con una trama, que tan separados van a dibujarse, así logrando un movimiento continuo.

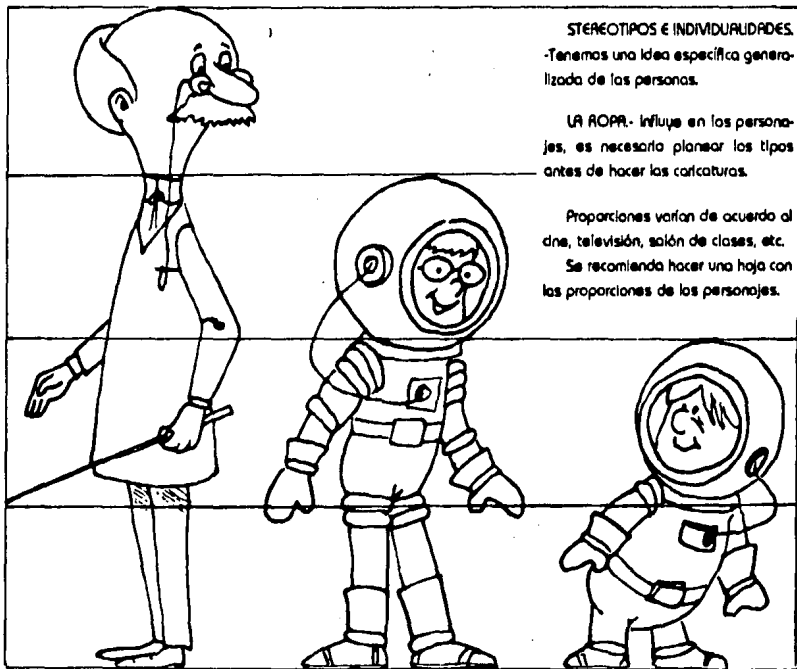


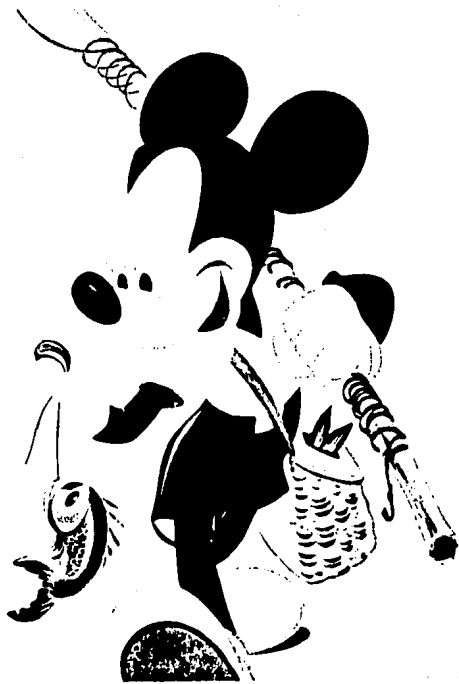
Formando los personajes

¿CUAL ES LA DIFICULTAD Y AL MISMO TIEMPO UNA VENTAJA EN LA FORMACION DE PERSONAJES?

Es el hecho de que cada personaje crece y se desarrolla en varias mentes al mismo tiempo. En la Pelicula Blanca Nieves se corria el peligro de confusión, pero se logró dar las características adecuadas a cada personaje.







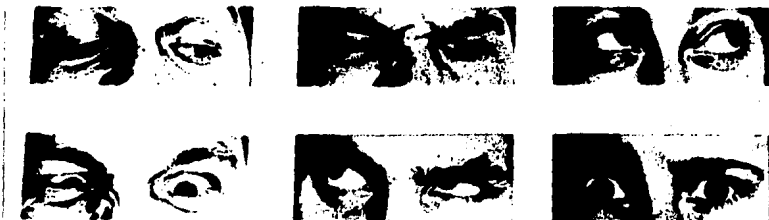
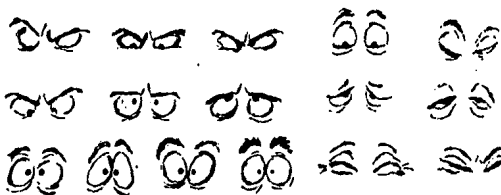
LA EXPRESION.- Consiste de todo lo
cara en sí.

- Evitar cambiar la expresión al mover-
se rápido.

ESTADOS EMOCIONALES. - El sentimiento se puede revelar con un solo gesto o movimiento.

- Se pueden usar cortes para acentuar la emoción.





OJOS.- Son lo más importante de la expresión.

Los ojos de caricatura sufren encojimiento y estiramiento.

PRINCIPIO DE FRED MOORE.- Los círculos se expanden desde el mismo punto.

PARPADO.- El mantiene vivo el personaje, debe tener sentido de piel y de grosor del párpado, flexibilidad y coqueteo.

Nos preguntamos: ¿Qué es lo que hace una historieta buena?

-Los personajes, las puntadas, la continuidad o el diálogo.

No hay una clave para esto; el juicio, el trabajo, el talento, empezan con una idea principal, ya que una buena historieta no puede arruinarse por una animación pobre ni viceversa.

La mejor historieta es la que se puede narrar en dos oraciones y que sea directa: Blanca Nieves.



Proceso de realización



ESTILISTA.- Cada producción pide su
propio estilo.



STORY BOARD. Es una serie de dibujos sobre la idea general. Deben tener carácter, actitud, sentimiento, entendimiento, expresión, tipo de acción y contar lo que pasa y está pasando.

STORY REEL. Se filman los bocetos del story board para corregir errores



• Hacer gárgaras de la acción que tiene la cámara perdida.
La cámara sabe si qué nos hacen aparecer. Ahora a ella

• Full shot de la habitación que tira la cámara al suelo para que el espectador se auto-orienta respecto de su real comportamiento

• Personaje del reflejo que no se despegar la cámara al suelo.

• "Se despegan de su lado por el mal que que despiden".

• "Y bien nos reflejan. Lánguete nosotros de que que despiden por que nos pueden probar lo mismo".

• Alguna



DIRECTOR.- Su trabajo es de emba-
nar las piezas, es ayudado por un le-
youtusta y un bocetista de story board.

GRABACION.- Se buscan voces de
acuerdo al personaje, el sonido debe-
rá tener 4 pistas: 2 de diálogo, 1 de
música y 1 de efectos. Las pistas de
sonido deberán sincronizarse.



ASISTENTE DE DIRECTOR.- Es el que toma las líneas seleccionadas y con el editor las pega.

EDITOR.- Está encargado de guardar, mirar y archivar la película y de mantener una sincronía.





DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PERSONAJES.- Hacen los dibujos de los nuevos personajes en todos sus ángulos. Hay escultores para verlos en diferentes lados.

ANIMACION EXPERIMENTAL.- Se filma en un rollo de 75 pies, para ser criticado y corregido.

SUPERVISOR DE ANIMADOR.- Da ideas y considera lo que salga mal.

ANIMADOR.- Entra a su mundo privado y crea.

ASISTENTE DE ANIMADOR.- Realiza los dibujos intermedios y los pasa en limpio.



7 pasos para animar

SIETE PASOS PARA ANIMAR UNA ESCENA.-

Cuando se tiene el layout, la hoja de exposición, el sonido y la descripción de la escena.

¿AHORA QUE HACER?

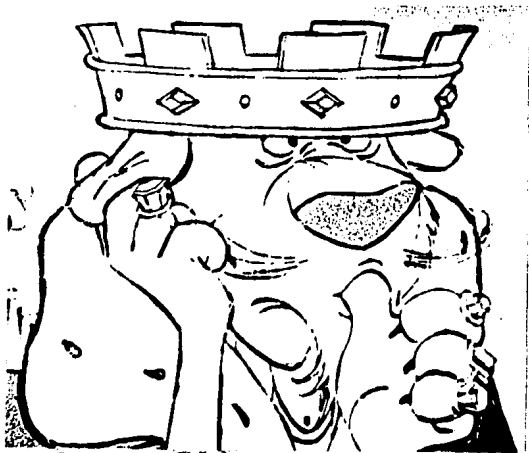


1.- PENSAR.- Ver el potencial del asunto para mostrar lo mejor.

2.- BOCETOS.- Se recomiendan los Thumbnails.

a) Escenificación.- Se presentan las actitudes de los personajes y se les pone salsa.

b) Cortes y Continuidad.- Ver diferentes ángulos para mayor apreciación.

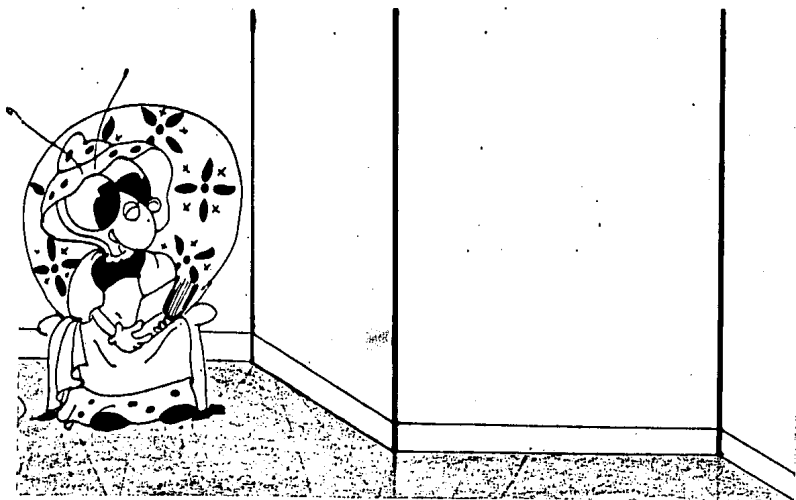


- 3.- MECANICA DE PRESENTACION.- Al tener la continuidad y los cortes de la escena establecidos, los cuadros se deben checar individualmente.



4.- PERSPECTIVA.- Es el arte usado para dar tridimensionalidad en la superficie, se basa en que dos líneas paralelas aparecen convergentes en un punto de fuga en el horizonte.

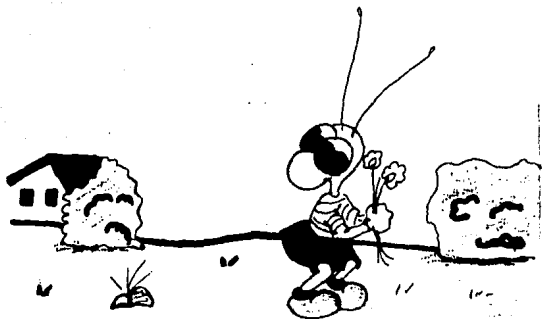
Es necesario tener la misma perspectiva que en el layout.



MOVIENDO LOS PERSONAJES.- El artista debe conocer los movimientos del ser humano para comprender los principios de la locomoción.

Es necesario usar una película cinematográfica que revele la acción.

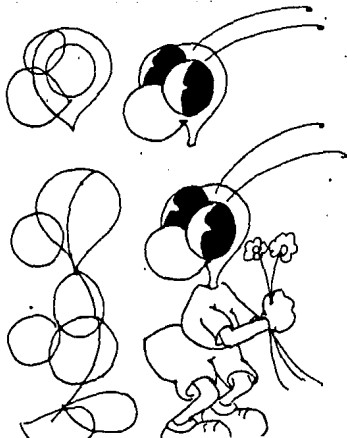




5.- REVISAR DOS VECES LAS IDEAS.- Revisar. Layout.

6.- AMPLIAR LOS DIBUJOS AL TAMAÑO REAL.

7.- PONERLE LA SALSA.- Ver acciones individuales u dar vida a la acción



6 fases de planeación



1.- ANÁLISIS.- Los conceptos básicos - a quien va dirigido - qué propósito tiene, cuál es su objetivo, - la iden-

INVESTIGACION.- Son dos o tres hojas con la descripción de la película.

SCRIPT.- Es el escrito final, está dividido en dos:

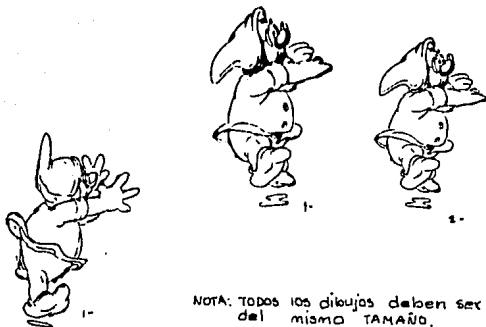
EL FORMATO.- Del lado derecho las referencias visuales y del otro las de luz y sonido.

EL STORYBOARD.- Es el paso anterior al film.



ACETATOS. Para realizar la filmación de las caricaturas se dibujan sobre acetatos transparentes y se utilizan pinturas de acrílico; dibujando el contorno del sujeto por la parte delantera y por la parte de atrás del acetato se rellena con el acrílico; para bloquear la luz se usa pintura blanca o negra al secarse el acrílico.





NOTA: Todos los dibujos deben ser del mismo TAMAÑO.

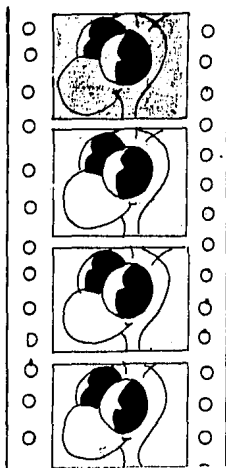
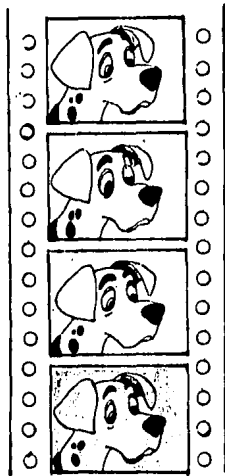


VELOCIDADES Y ESCALAS DE EXPOSICIÓN. La mayoría de las caricaturas son expuestas a 2 cuadros por dibujo (12 dibujos por segundo).

BEAT. Es para denominar el tiempo de la animación, un beat de 24 es un beat por segundo.

Lenguaje

técnico

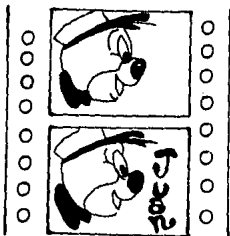
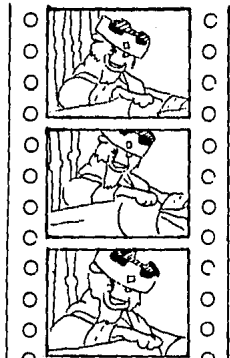


FADE IN.- La aparición gradual de la pantalla oscura a escena.

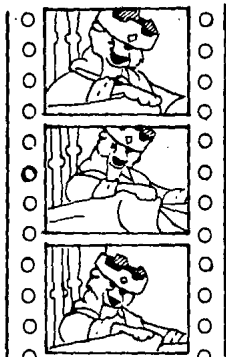
FADE OUT.- Lo contrario a FADE IN.

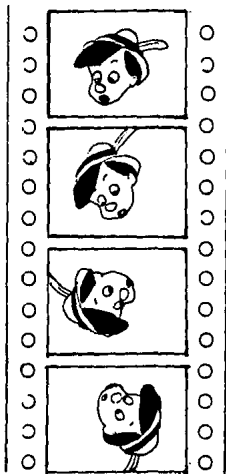
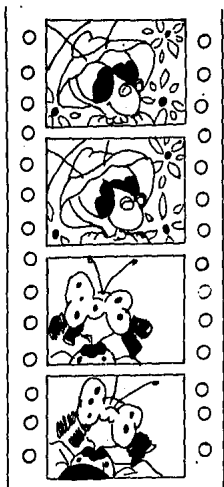
ZOOM IN.- Es un acercamiento continuo hacia el objeto, dá importancia a detalles.

ZOOM OUT.- Lo contrario, la velocidad determina el propósito.



POP ON.- Es la aparición instantánea de una nueva imagen dentro de la escena.

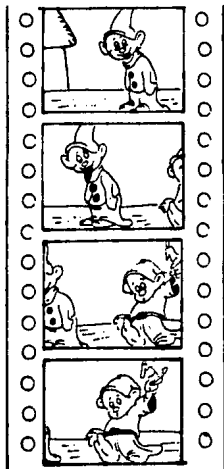




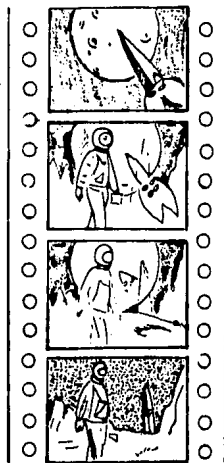
CORTE. - Un cambio instantáneo de una escena a otra.

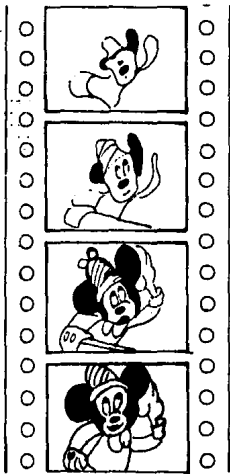
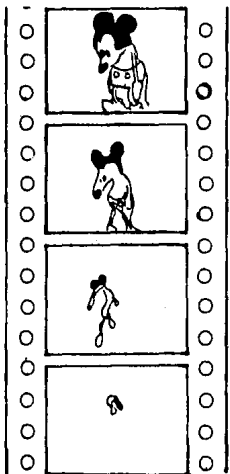
SPIN. - Consiste en la rotación de un título o escena.

PAN. Movimiento de la cámara a través del escenario.



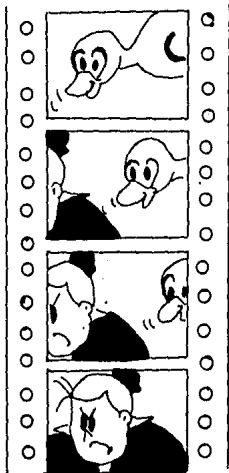
DISOLVENCIA. Es un Fade In superpuesto sobre un Fade Out dentro de la longitud del film.





FLIP. Es un efecto donde del centro de una escena estática sale una nueva.

WIPES. Es un efecto óptico, donde la escena es desplazada por la siguiente.

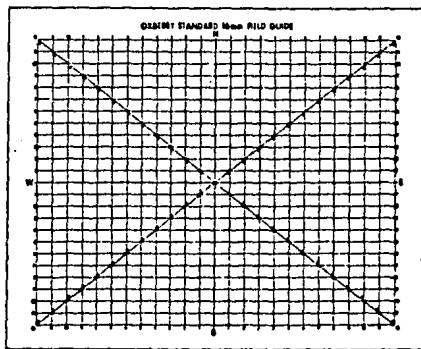


ESCENA. Es el film expuesto.

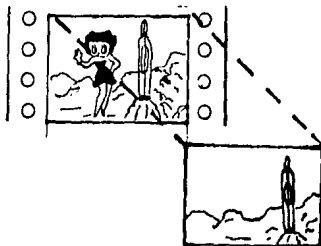
SECUENCIA. Es un drama continuo. (Está compuesto por una serie de escenas).

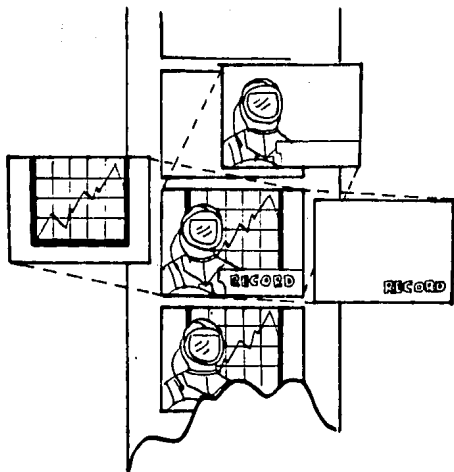


FIELD GUIDE. Es una hoja donde se registran todos los movimientos, está regada por los puntos cardinales.



DOBLE EXPOSICION. Un traje del film que está expuesto dos veces, para combinar dos imágenes separadas.





SUPER-IMPOSICION.- Combinación de 2 ó más imágenes separadas en un run.

CÁMARA MÚLTIPLE.- La profundidad ha sido un problema en la animación. El estudio de Walt Disney lo resolvió con la cámara Múltiple, donde el sujeto y los fondos se ponen a diferente distancia.

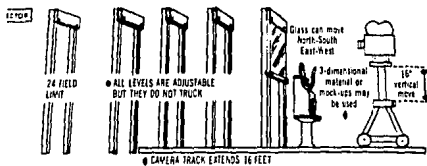
Es mucho menos limitada a la filmación real por las posibilidades de movimiento de la cámara.

En la animación la cámara está montada verticalmente viendo hacia abajo, sus movimientos son hacia adelante y atrás, su disparo por lo general es de cuadro a cuadro o continuo.



THE HORIZONTAL MULTIPLANE CRANE

LIVE ACTION CREW NECESSARY



HOJA DE EXPOSICIÓN. Es considerada una parte indispensable en la producción de películas.

Pasa primeramente al departamento de argumentos, después al departamento de música, de animación y por último al de fotografía.

El modelo es standar, por lo general están divididos en 8 a 10 columnas verticales de izquierda a derecha.

- La primera columna se usa para anotar la acción.
- La segunda el diálogo.
- Siguen después 3 a 4 columnas cada una para celuloide, y al final una para sugerencias y otra para instrucciones.

The image shows three overlapping sheets of 'Hoja de Exposición' forms. Each sheet is a grid with multiple columns. The first column is for 'Acción' (Action), the second for 'Diálogo' (Dialogue), and the remaining columns are for technical specifications and instructions. The sheets are slightly offset to show their structure.

técnicas

FILMOGRAFÍA.- Es una técnica de animación donde una figura estática tiene la ilusión de movimiento y el espíritu de vida sólo con efectos visuales usando zonas y paneos sobre los dibujos.

- Ordenar las secuencias de los dibujos, en perfectas condiciones.
- La fotografía deberá tener una guía de campo superpuesta.
- Los zooms y paneos de la foto son planeados con anterioridad.
- Cada decisión se anota para usarse como guía de fotografía.

ANIMACION EN PASTEL.- Este método fue descubierto por M. Loren.
- Se toman fotos de la pintura en pastel aproximadamente cada hora y al filmarla cada hora y al filmarla se ve el movimiento, se puede dar la ilusión de movimiento tridimensional, haciendo varios dibujos y por medio de zooms y disolvencias se da este efecto.

ANIMACION DE MUÑECOS.- Es parecido al método de la acción viva, los muñecos se rigen por el principio universal de que el movimiento deberá ser pequeño para que al proyectarse se vea suave y continuo; su material deberá ser flexible y consistente, entre menos cambios de expresión tenga es mejor.

Se hacen máscaras de papel mahé para cambios de expresión tenga es mejor.

Se hacen máscaras de papel mahé para cambios de expresión y para mover la mandíbula; la madera balsa es muy útil.

Telelevision

Televisión: Es el medio local más vendedor y penetra en todos los segmentos socioeconómicos, grupos por edades y sexo.

- a) Por sus características naturales utiliza 2 sentidos receptivos, vista y oído, agregando dos cualidades el movimiento y el color.
- b) Su superioridad demostrativa, ningún otro medio tiene la fuerza demostrativa; cualidades, ventajas, beneficios, esto culmina con la adquisición del público.

Comercial: Es un mensaje estructurado con un fin específico dirigido a un público determinado.

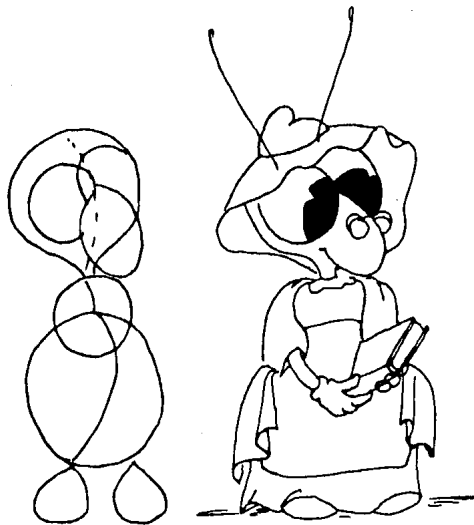
Desarrollo

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

Desarrollo

La animación, entre otras cosas, permite al público transportarse a un mundo de fantasía donde cualquier sueño se hace realidad.

Por medio del cortometraje se le dio vida a una familia de pequeñas hormigas. Los protagonistas son: una abuelita y sus tres nietos, que la escuchan contar un cuento. La abuelita lo hace con el fin de que uno de sus nietos deje el mal hábito de provocar desorden con la basura que tira por donde va pasando. A reacción de la psicología que la abuelita aplicó en la narración, el nieto se siente un poco avergonzado y recoge su basura, tratando de no ser visto, y la deposita en el bote. El propósito de este mensaje es educar al ciudadano para que conserve limpia su ciudad. La ventaja de usar caricatura es que es aceptada por la gran mayoría del público, y por lo tanto el mensaje es captado más fácilmente.



Análisis de los personajes

Personalidad de la abuelita:

Es una dulce dama, cuya edad no se menciona. Como todas las abuelitas siempre esta dispuesta a cuidar y divertir a sus nietos.

Construcción:

La cabeza se formó de un círculo, del cual salen dos antenas, de la parte inferior del frente se incrustó un óvalo que forma la nariz, encima de esto se colocaron dos grandes ojos. El cuerpo mide dos cabezas y media, esta formado por una elipse y un pequeño círculo montado en la parte superior de ésta, dando forma de pera; sus piernas son cortas y se mantienen ligeramente dobladas, sus pies son ovalados.

Vestuario:

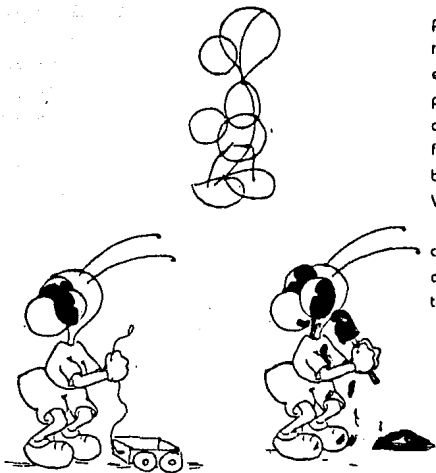
Trae un gorro de tela, su vestido es largo hasta los tobillos, con un mandil amarrado a la cintura que le llega un poco más abajo de las rodillas, y usa un chal sobre los hombros.

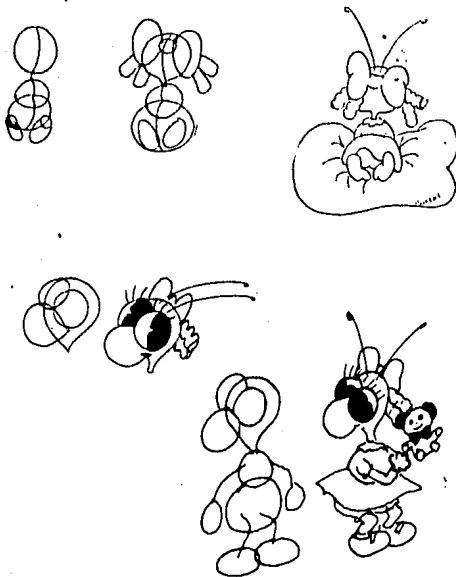
Personalidad de los nietos:

Son gemelos idénticos, pero con personalidades completamente diferentes, uno es obediente, ordenado, estudioso y limpio: un niño modelo, se podría decir, pero no se diga del otro, desordenado, sucio, glotón, gritón en fin... tiene la mala costumbre de tirar basura por donde va pasando.

Vestuario:

Se visten los dos igual, la diferencia es que uno siempre está limpio y el otro deja muestrario en su ropa de todo lo que hizo en el día.





Personalidad de la nieta:

Es una pequeña hormiguita muy femenina y vanidosa.

Construcción:

Su anatomía es igual a las demás, a excepción de unos ligeros cambios; su cuerpo es un poco más redondeado, mide tres cabezas de altura y se le agregaron unas largas pestañas para hacerla muy femenina.

Vestuario:

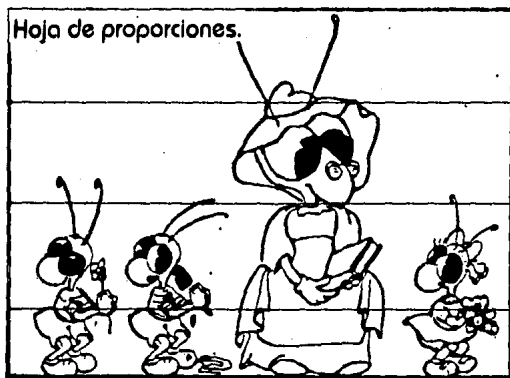
Es adecuado a su tierna edad, trae una faldita corta que deja asomar sus pantaletas al caminar, sobre su cabeza trae un gran moño que hace juego con su vestido, y sostiene sus cuatro coquetos bucles, sus zapatos son de ebilla y calcetines cortos.

Hoja de exposición

FORMATO:
ADN 1
CADENA:

①

DESCRIPCIÓN	NIVEL 1				CÁMERA			FONDO		TIEMPO	
	AN	ALM	ALC	DEL	HAB	HTM	IN	SEG	TOT	TOTALS	
1	111			16							
2	112			17							
3	113			18							
4	114			19							
5	115			20							
6	116			21							
7	117			22							
8	118			23							
9	119			24							
10	120			25							
11	121			26							
12	122			27							
13	123			28							
14	124			29							
15	125			30							
16	126			31							
17	127			32							
18	128			33							
19	129			34							
20	130			35							
21	131			36							
22	132			37							
23	133			38							
24	134			39							
25	135			40							
26	136			41							
27	137			42							
28	138			43							
29	139			44							
30	140			45							
31	141			46							
32	142			47							
33	143			48							
34	144			49							
35	145			50							
36	146			51							
37	147			52							
38	148			53							
39	149			54							
40	150			55							
41	151			56							
42	152			57							
43	153			58							
44	154			59							
45	155			60							
46	156			61							
47	157			62							
48	158			63							
49	159			64							
50	160			65							
51	161			66							
52	162			67							
53	163			68							
54	164			69							
55	165			70							
56	166			71							
57	167			72							
58	168			73							
59	169			74							
60	170			75							
61	171			76							
62	172			77							
63	173			78							
64	174			79							
65	175			80							
66	176			81							
67	177			82							
68	178			83							
69	179			84							
70	180			85							
71	181			86							
72	182			87							
73	183			88							
74	184			89							
75	185			90							
76	186			91							
77	187			92							
78	188			93							
79	189			94							
80	190			95							
81	191			96							
82	192			97							
83	193			98							
84	194			99							
85	195			100							
86	196			101							
87	197			102							
88	198			103							
89	199			104							
90	200			105							
91	201			106							
92	202			107							
93	203			108							
94	204			109							
95	205			110							
96	206			111							
97	207			112							
98	208			113							
99	209			114							
100	210			115							



HABIA UN MUNDO
TAN SUCIO



FULL-SHOT DEL TÍTULO, CON UN BASTURERO DE FONDO.

1.

MUSICA.

PLANO GENERAL DE LA SALA CON LA ABUELA SENTADA FRENTE A SUS NIETOS.

2.

MUSICA.

FULL-SHOT DEL SISTEMA SOLAR.

3.

HUBO UNA VEZ
HACE MUCHOS AÑOS
...



PLANO-GENERAL
DEL CAMPO. AL
FONDO SE VEN CA-
SAS.

4.



FULL-SHOT DEL NI-
ÑO SENTADO, DESEN-
VOLVIENDO UNA PA-
LETA. TERMINANDO
CON TOOM-IN.

5.



PLANO-GENERAL
DE LA CASA Y EL
JARDÍN. QUE SALE
BASURA POR LA
VENTANA.

6.

UN PEQUEÑO PLANE-
TA LLAMADO LA
TIERRA...

DONDE LA GENTE
QUE EN EL VIVIA.

¡TIRABA LA BASURA
POR TODAS PARTES!



PLANO-GENERAL
DE UNA PLAYA DON-
DE SALTA UN PES-
CADO.

7.

MUSICA.



TIGHT-SHOT DEL
MAPA TERRESTRE
DONDE LA GIGAN-
TESCA BASURA VA
AUMENTANDO.

8.

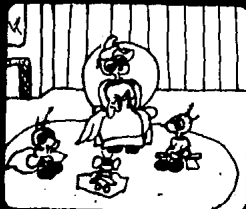
¡ HASTA QUE SE
CONVIERTO EN UN
BASURERO.
GIGANTE !



MEDIUM CLOSE-UP
DE LA ABUELITA
LEYENDO EL CUENTO

9.

Y LOS PLANETAS
QUE A SU LADO
VIVIAN....



PLANO GENERAL
CON LA ABUEJA SENTADA
FRENTE A
SUS NIETOS.

10.

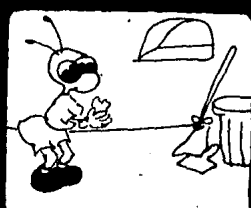
LO DEJARON SOLO.
..



FULL-HOT DEL NIÑO
SENTADO, QUE
PARECE REACCIÓN.
NAR.

11.

POR EL MAL OLORES
QUE DESPEDIA!



PANEO CON FULL-
HOT DEL NIÑO CA-
MINANDO HACIA EL
BASURERO.

12.

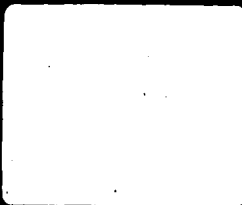
Y BIEN MIS NIÑOS
TENGAN CUIDADO
DE NO SER RUCIOS!



MEDIUM CLOSE-UP
DE LA ABUELITA
QUIENENDO UN OJO
DE GUSTO AL VER
A SU NIETO, REAC-
CIONAR.

13.

MUSICA .



FULL-SHOT DE LOS
CREDITOS .

14.

MUSICA .



FULL-SHOT DEL
LETRERO FIN.
Y EL NIÑO PARADO
CON LA BATURA .

15.

MUSICA .

Bibliografía

The Art of Walt Disney
Cristopher Finch.

Abrodale press-Harry N. Abrams inc.
New York.

The Disney poster book
Introduction by Maurice Sendak.

Hermony books-New York.

Disney Animation.
The Illusion of life.
Frank Thomas & Ollie Jhonston.

Abbeville press-publishers-New York

Encoclopedia Salvat diccionario.
Salvat Editores.