

EL VALOR DEL DINERO

Título: El valor del dinero

Creador: José Manuel Sierra Vásquez

SINOPSIS

En un mundo donde el sentido por lo material abunda y la realidad se hace más monótona y predecible, un par de niños, uno con recursos económicos suficientes para subsistir y otro que carece de ellos, nos mostrarán que el valor del dinero no sólo está en lo material y que hay mejores formas de invertir el dinero y darle un mejor valor, en algo que incluso puede generar mayor riqueza.

INTENCIÓN

La finalidad del corto es dejar un pequeño mensaje a esta sociedad, que las personas se den cuenta que el valor del dinero no es solo dígitos que incrementan el capital de riqueza material, un mensaje para aquella sociedad capitalista y consumista que solo se enfoca en darle valor a las cosas por lo que cuestan y no por lo que realmente valen.

IDEA

La historia parte desde un billete de alta denominación en el suelo que es llevado por el viento hasta que llega a un parque abandonado, un sitio triste y aburrido, en dicho parque se encuentra el personaje # 1 de la historia que en este caso llamaremos Niño Rico, un niño cuya forma de vestir es fresca, bien presentada e informal, este chico se encuentra sentado en una banca de este parque y a su alrededor tiene unas pertenencias como los son tres globos de helio, un algodón de azúcar roído y una envoltura de su helado recién consumido por él, a esta banca llega impulsado por el viento el billete cuyo curso es detenido por las maderas del asiento.

El niño rico siente el billete que ha llegado cerca a él, mira a su alrededor y ve que nadie lo reclama, lo toma en sus manos y comienza a imaginar mediante nubes de



comic en qué gastar ese dinero, piensa en un helado, en globos de helio, en confites (dulces), en juguetes, pero ninguna de estas ideas le parece buena, como es un niño que lo tiene todo ya nada le genera entusiasmo para gastar, doblando el billete se da cuenta que armó una figura con él, un barco en origami, el niño inmediatamente se alegra y nos introducimos en su mundo imaginario, en un universo colorido donde vemos al niño rico divirtiéndose y montado en ese barco que hizo en origami, salimos de ese mundo imaginario y volvemos al mundo real donde el niño rico hace ahora con el billete una figura de avión en origami, de nuevo nos introducimos en su imaginario y le vemos montar en su avión de papel, dicho avión se estrella con una mariposa colorida, este choque hace que abruptamente cambiemos al mundo real donde vemos que el

billete con forma de avión choca con una mariposa desteñida, este cruce hace que el avión tome un rumbo distinto al que el niño rico le había dado y se desvía, el avioncito cae al lado de un niño pobre (personaje # 2).

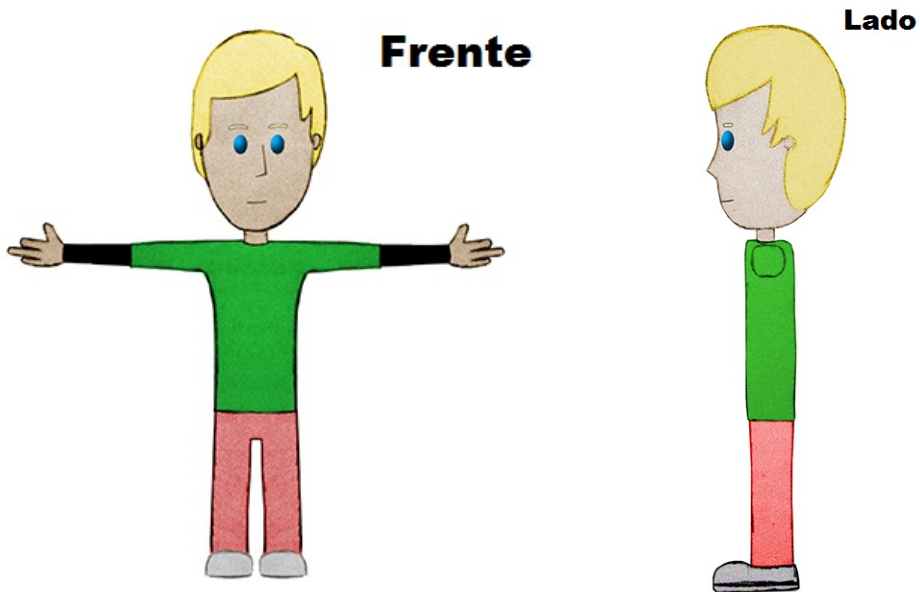
el niño pobre está sentado en el suelo recostando su espalda a una pared de un edificio cercano al parque, a su alrededor hay unos cartones y un tarro con monedas en su interior, el niño es un mendigo, este muchacho que tiene hambre descubre el billete y lo toma en sus manos, mira a su alrededor buscándole su dueño y ve al niño rico, con un gesto de entrega el niño pobre hace seña de devolverle el billete pero el niño rico al ver en las manos que cayó dicho dinero decide regalárselo y se retira del lugar. el niño pobre desdobra la figura y descubre que es un billete de alta denominación, su cara toma un semblante de alegría, mira hacia su tarro de limosna y se alegra, plano siguiente lo último que veremos es al niño pobre en un mundo imaginario en el cual con el billete hizo una nave espacial y está montado en ella para viajar al espacio exterior.

PERSONAJES

En la historia serán dos personajes, para facilidad del proceso de creación y no complicarme tanto en la creación de personajes y su respectiva animación, ambos personajes serán el mismo modelo, el cambio que habrá entre uno y el otro son los colores y las texturas para diferenciarlos tanto en cabello, ropa y color de ojos.

PERSONAJE 1

NIÑO RICO

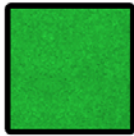


Los colores del niño rico son: el azul, blanco, amarillo, el verde y el rojo son colores vivos, brillantes y saturados que los hacen contrastar con el escenario del mundo real y lo diferencia de él, como si fueran ajenos a esa realidad.

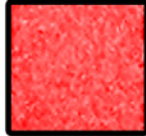
Cabello



Buso



Jean



Piel



Ojos

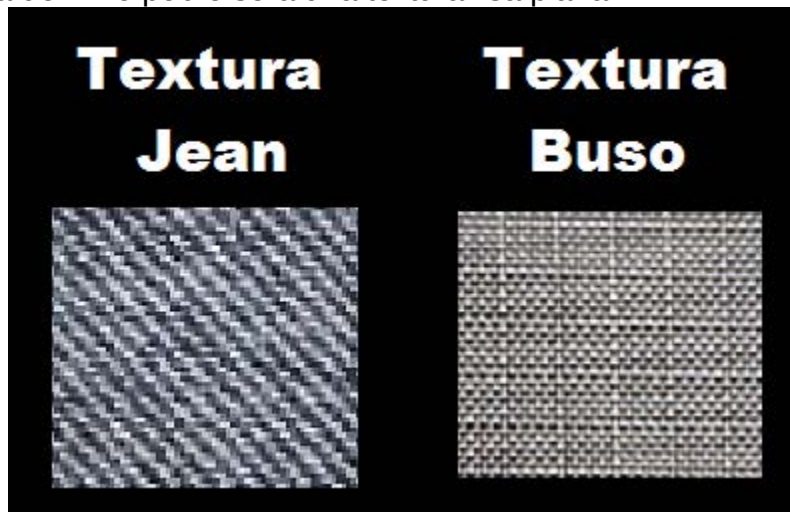


Tenis

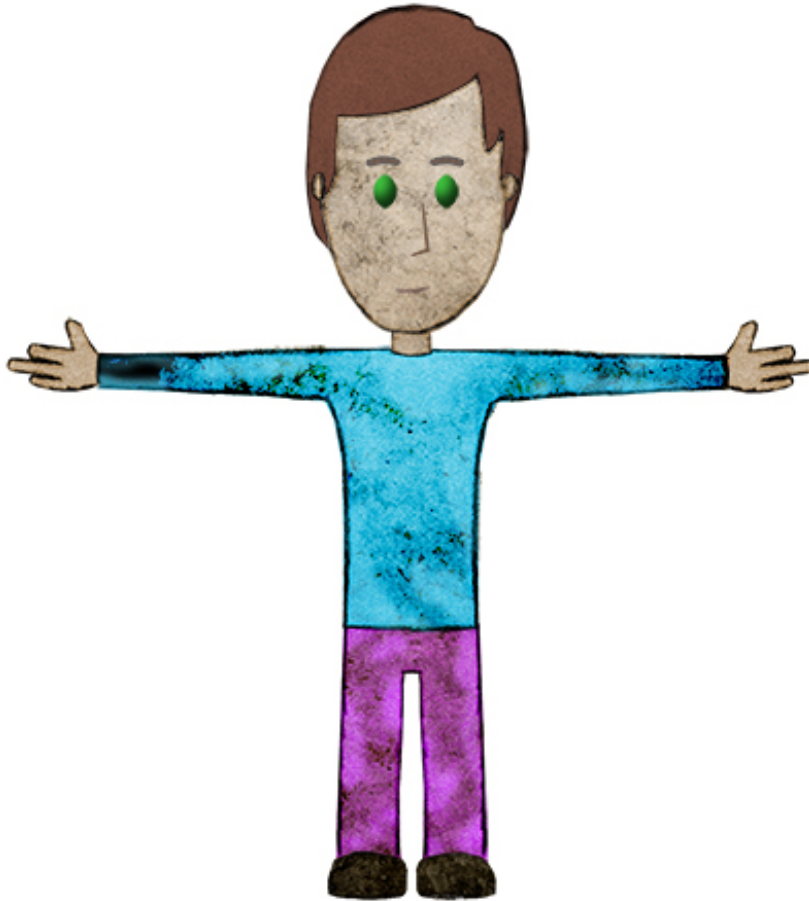


Los ojos tendrán Glossiness para darle ese brillo de los ojos.

Texturas: usadas para darle realismo a la ropa del personaje, la textura de su piel al igual que la del niño pobre será una textura lisa plana



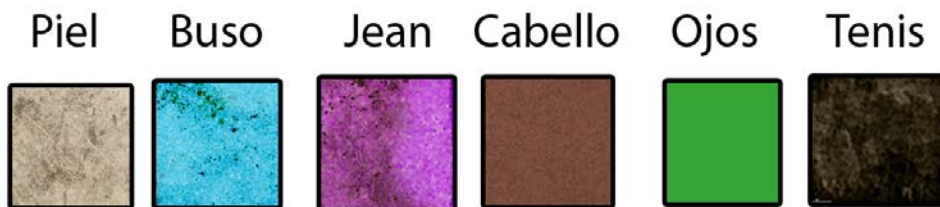
NIÑO POBRE



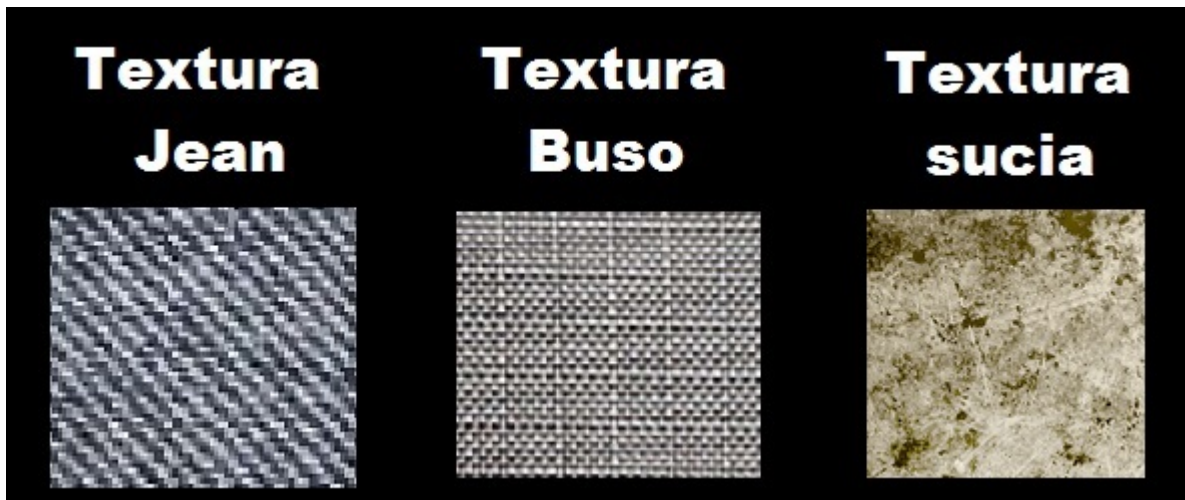
NOTA: los nombres de Niño Rico y Niño Pobre no son relevantes ni necesarios en la historia, pues al fin de cuentas ellos no tendrán diálogos de voz ni tampoco se hará alusión o referencia a sus nombres.

EL niño pobre Tendrá como color diferencial el azul en su buso y el fucsia tirando a morado en el jean, tendrá verde de los ojos, su textura de suciedad en la ropa y en su piel lo hará parecer al mundo real, como aquel mundo que ha hecho mella en él, pero ese color vivo, brillante del azul y el verde de sus ojos con glossiness hará resaltarlo del entorno.

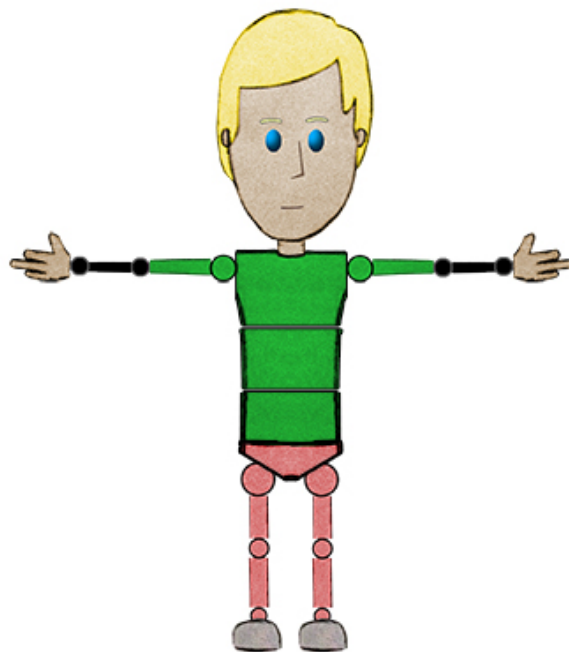
Colores:



Texturas: usadas para darle realismo al personaje, la textura de su piel al igual que la del niño rico será una textura lisa plana solo que tendrá algo de suciedad porque es un niño perteneciente a la calle, para darle esa sensación.



NOTA: como aún no sé hasta qué punto vamos a aprender a modelar personajes y qué modificadores usaremos en ellos para darles un mayor realismo y calidad esta es mi propuesta, si para vos Nicolás están demasiado detallados y no crees que con lo que veamos en clase alcance a hacer un buen producto final reduciría entonces el modelo a figuras más básicas en sus articulaciones y quedaría así.



ESCENARIOS:

MUNDO REAL: en 3D maya.

la idea del escenario en el mundo real donde están los dos personajes es un parque pequeño citadino que da la sensación de ser aburrido, un parque que está en medio de edificios simples, decolorados, incluso sucios y con apariencia de acabados por el tiempo.

Se supone que los parques son un lugar de esparcimiento, de diversión, de descanso, bonitos, frescos, pero la idea de este escenario es mostrar esa cara opuesta, dar la sensación de que se está en el lugar equivocado, que en ese mundo hay un sinsentido de las cosas, que ese sitio aburre, deprime, no dan ganas de jugar y lo que saca del aburrimiento es la imaginación de las personas, en este caso la de los niños quienes ven en un billete algo más que dinero para gastárselo en diversión, que de su fantasía son capaces de crear elementos con el material de ese papel moneda y transformar su entorno del mundo real aburridor y triste en algo maravilloso, colorido, divertido e imaginativo.

Edificios:

la idea ejemplo de decolorado y desgaste del material de estos edificio se ilustra en estas imágenes: muy en la gama de los colores cálidos como el (rojo, naranja y amarillo) pero con la inclusión de texturas de dejadez, abandono y suciedad).



La intención es que de la sensación de abandono, de aburrido, de triste, desolado, que esos acabados contrasten con el personaje inicial de la historia, el niño rico que viste de colores brillantes, un niño que da a entender con las acciones que allí suceden que tiene todo pero que su entorno es apagado y triste, el entorno de la realidad, y que la fantasía de la imaginación es quién lo hace apartarse de la aburrida monotonía de lo real.

Parque:

el parque está desolado, es simple, con uno que otro juego infantil de esos como pasamanos y barras metálicas pero desgastados e inutilizables puesto que debido al uso, lo viejos y lo oxidado que están que son no deben montarse.



El parque da la sensación de aburridor por sus poca afluencia de gente, solo hay sillas, canecas de basura, unas pocas lámparas y es casi nulo es espacio de zona verde, abundan las zonas con asfalto.

en el suelo abundan los colores grises, las pocas sillas que hay en el parque están desgastadas y la madera se ve muy acabada, las canecas y lámparas también están deterioradas y con materiales oxidados que dan la sensación de olvido y abandono.

los árboles son en un color café tornando a negro, que hay están deshojados, son árboles muertos, no hay flores.

Imágenes que apoyan la idea visual de los árboles y del parque.



Luz:

una iluminación cálida, de luz natural de día, con un sol muy intenso y marcado (glow) con una tonalidad amarillo-naranja que da la sensación de sofoco, de calor, de pesado y denso del ambiente, una luz que además marca y enfatiza más las texturas en tonos cálidos del entorno, sombras muy marcadas que dan la sensación de densidad y pesado del contexto, un claro ejemplo de ello sería el tipo de iluminación utilizado en la película *Rápida y mortal* de 1995, película del lejano oeste donde se utilizan mucho esas iluminaciones cálidas.

unas imágenes que funcionan como ejemplo:



imágenes película en el link: del segundo 00:07 al 00:42

LINK: <http://www.youtube.com/watch?v=TAfleZtIMD8>

Colores edificios y parque: como se ha dicho anteriormente la intención es dar la sensación de desgaste, calor, sofoco, pesadez, donde abundan los colores terracota y naranjas.

el azul para las ventanas de los edificios

el gris para el asfalto y las calles

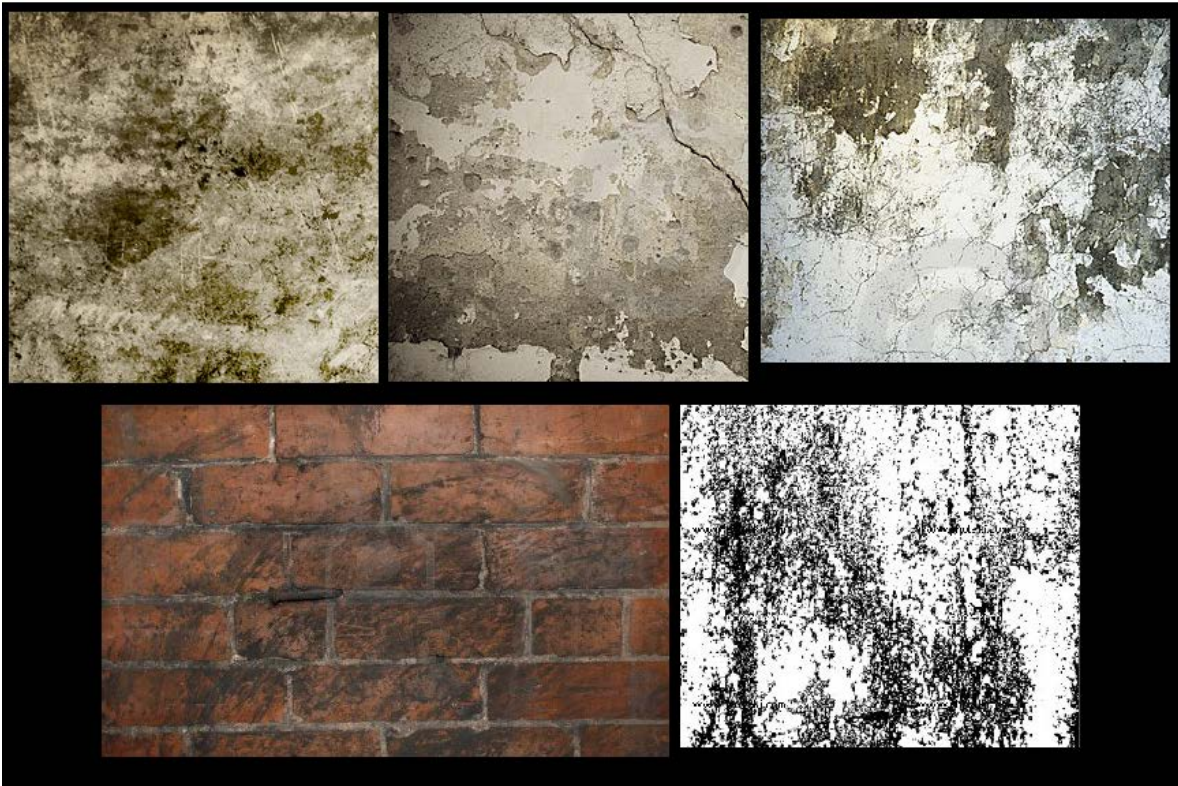
el café para los edificios, sillas y árboles



Nótese que no son colores vivos, son colores en una tonalidad opaca que enfatizan más la intención de antaño y desgaste, ello además también con el objetivo de resaltar los personajes y otros detalles (globo, billete, algodón de azúcar) que si tienen colores vivos y fuertes.

Texturas:

PAREDES



Texturas cuyo argumento ha sido expuesto en párrafos anteriores, cuya idea es mostrar desgaste, paso del tiempo, abandono, deterioro, pesadez, rugoso.

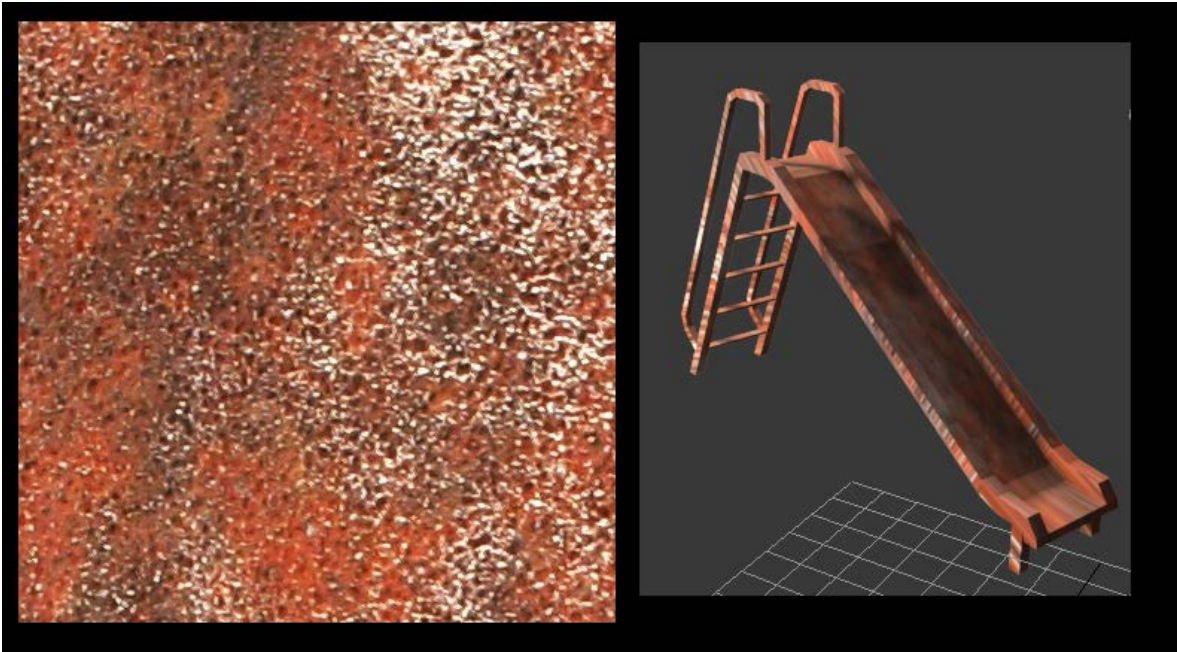
Banca:

una silla o banca de cualquier parque regular, de madera, con texturas y materiales que den la sensación de desgaste.



Juegos Infantiles:

la idea de un color anaranjado tirando a terracota, con una textura tipo óxido reafirma más el contexto de olvido, añejo y mal aprovechamiento del parque.



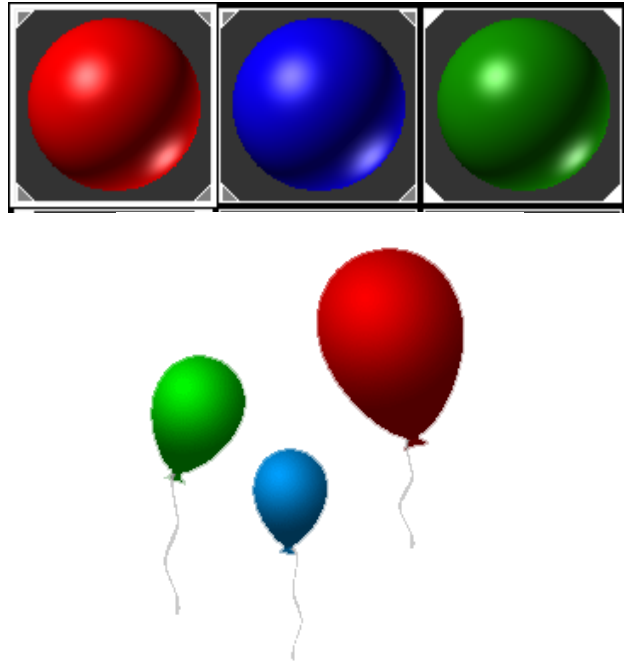
Caneca de Basura:

similar a la textura anterior, tonos ocres, naranjas y cafés con texturas algo rugosas que le dan la sensación de olvido y paso del tiempo.



La intención de dichos materiales y texturas del parque es contrastarlos y diferenciarlos de otros elementos que habrá en ese mundo real, ellos son:

Tres bombas de helio que se sostienen cada una de su respetiva pita y las tres están anudadas en una de las esquinas de la silla donde estará el niño rico sentado, cada una de un color diferente (azul, verde y rojo), con una textura lisa y brillante, saturados que contrastará con el entorno y mostrará que hay algo que le da vida a ese lugar, tendrán un poco de self illumination, con algo de specular level y con Glossiness para que tengan la apariencia de material de globo.



El billete: que tiene sus respectivos colores vivos (abundan los azules y los violeta, matizados un poco por otros colores como el rojo, amarillo y verde): la intención de dichos colores es no solo que se diferencien del entorno real en el que viven los niños, sino que éstos colores son los que le darán vida a ese universo o mundo imaginario en el que juegan los niños con la figura que arman en origami.

Su textura será la de un papel arrugado (que denotará el uso del billete y le dará ese acercamiento a lo real).

el billete ya terminado es:



la paleta de colores puede verse en el billete que arriba se muestra, son colores planos y lisos, en tonos brillantes que llenarán de vida y color el mundo imaginario. Dicho concepto del color de los billetes y del mundo irreal que viven los niños en su fantasía es tomado como referente de aquél arte del siglo XX conocido como el Pop Art, movimiento en el cual abundaban los colores brillantes y saturados, vivos, llamativos y contrastados, enmarcados en muchos casos en el concepto de los tebeos, historietas o comics.

Algodón de Azúcar

Color rosa intenso y textura de algodón que resalte del escenario.



de este mundo real hice una especie de avance o maqueta en 3D de la intención en cuanto texturas, luz y ambiente y contraste entre colores cálidos y poco saturados con los colores vivos y brillantes de los objetos del niño.

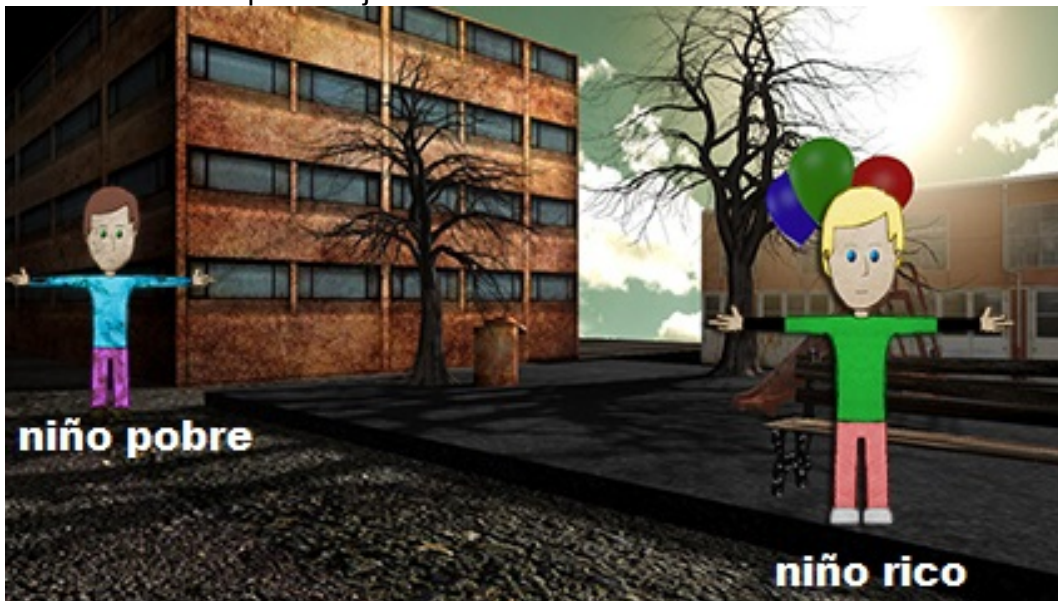


NOTA: en el link de youtube hay una pequeña animación que detalla más la intención de ambos mundos.

Mundo real: del segundo 00:47 hasta 00:50

LINK: <http://www.youtube.com/watch?v=TAfleZtIMD8>

Ubicación de los personajes en la escena.



MUNDO IMAGINARIO:

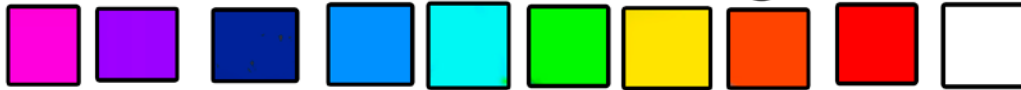
No serán en 3d Maya, serán en After Effects para darle la intención de 2D, de un mundo irreal completamente distinto al mundo real.

Estos mundos son 3 momentos ajenos al mundo real, son los mundos vividos por la imaginación de los niños al momento de jugar con la respectiva figura que armaron en origami con el billete.

Luz: habrá destellos coloridos (azules) que acompañarán la escena y le darán vida a las acciones que allí sucedan a los personajes, será una luz plana de relleno que deja ver toda la escena, dejará ver sombras pero no tan marcadas como en el mundo real.

Color: los colores que predominan nos los que vemos en el billete, unos colores en su mayoría de la gama de los colores fríos pero con unos tonos brillantes, saturados, coloridos, como los usados en el arte Pop del siglo XX. la intención es sacarnos de ese mundo real, monótono y aburridor en el q viven ambos chicos.

Colores mundo imaginario

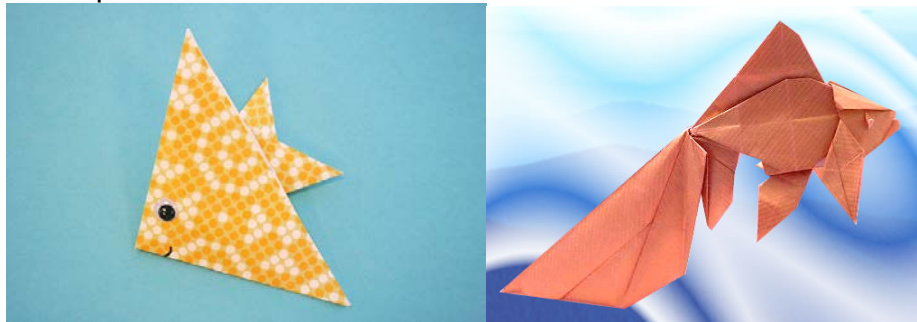


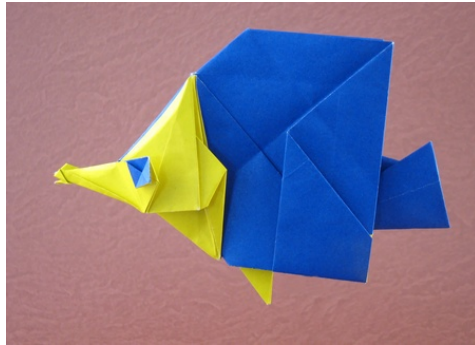
1) Niño Rico jugando con Barco

Al momento del niño Rico armar el barco en origami con el billete su mundo se vuelve colorido (abundan los colores que trae el billete), un mundo que contrasta con el mundo Real aburrido del parque y nos da la sensación de felicidad, libertad y diversión.

en este mundo el niño montado sobre el barco de Origami se siente en ese universo, el agua, las nubes, el faro y los animales (peces) que allí le aparezcan tendrán una textura de papel y también serán figuras con forma en origami.

Ejemplo de los posibles Animales:





(FARO)

Imagen de muestra hecha en afér de lo que podría ser este posible mundo (faltan más elementos y llevará movimientos internos 3d):



NOTA: en el link de youtube hay una pequeña animación que detalla más la intención de ambos mundos.

Mundo imaginario: Del minuto 01:06 hasta 01:11

LINK: <http://www.youtube.com/watch?v=TAfleZtIMD8>

2) Niño Rico jugando con el avión

Al momento del niño Rico armar el avión en origami con el billete su mundo se vuelve colorido (abundan los colores que trae el billete), un mundo que contrasta con el mundo Real aburrido del parque y nos da la sensación de felicidad, libertad y diversión.

en este mundo el niño montado sobre el avión de Origami se siente en ese universo, el cielo, las nubes, las cometas y los animales que allí le aparezcan (aves) tendrán una textura de papel y también serán figuras con forma en origami.

Imágenes que sirven de ejemplo para hacer las aves de este mundo, con colores que además funcionan muy bien:



Nubes



3) Niño Pobre jugando con nave espacial

Al momento del niño Pobre armar la nave espacial en origami con el billete su mundo se vuelve colorido (abundan los colores que trae el billete), un mundo que contrasta con el mundo Real aburrido del parque y nos da la sensación de felicidad, libertad y diversión.

en este mundo el niño montado dentro de la nave espacial de Origami se siente en ese universo, el cielo oscuro, las estrellas, los planetas que allí aparecen tendrán una textura de papel y también serán figuras con forma en origami

Texturas:

Como la intención es darle la sensación de imaginación a partir del material que genera dicha ensoñación (el billete), por tal motivo las texturas y formas a usar en los elementos pertenecientes a dicho universo mental serán de papel, papel en diferentes variedades (papel rugoso, papel duro, papel arrugado, papel liso, papel brillante, papel moneda)

Elementos como luces (del faro, luna, sol llevarán textura de papel brillante con glossiness y auto iluminación) que le den ese toque de luminancia.



AUDIO

toda la música será instrumental.

Debo reconocer que soy poco conocedor de instrumentos musicales a la hora de escucharlos, por tal motivo mi referencia general para el mundo real será un piano o sintetizador con unos buenos bajos que enfatizan más el sentido de la escena y lo que allí sucede, la música se escucha algo dramática y puesto que estamos en un mundo real para los niños algo aburridor, la intención de esa música es destacar esa calma, pasividad, "aburrición" sentida en este mundo, el audio puede

escucharse en el link resumen de este proyecto, que va desde el minuto 01:20 hasta el 02:03

LINK: <http://www.youtube.com/watch?v=TAfleZtIMD8>

Para el mundo Imaginario mi intención es todo lo contrario al mundo real, allí el ambiente se apoyará mediante guitarras que enfatizan los agudos, me parece que funcionan perfectamente para hacer contraste con el mundo real, es una música que al escucharla suena divertida, pues tanto el ukelele hawaiano como las guitarras que allí se escucharán reforzarán la alegría que sienten estos personajes al salir de la monotonía real y sumergirse en su ensoñación. el audio posible que iría en estas escenas puede escucharse en el minuto 02:07 hasta el 03:06

LINK: <http://www.youtube.com/watch?v=TAfleZtIMD8>

Habrà muchas escenas con ausencia de música y sonidos ambientes (sonido de viento, de papel, de golpe, efectos especiales), pues la intención no es llenar el corto con música y menos abusar de canciones que no son de la propia autoría.

EDICIÓN

El cambio entre plano y plano se hará mediante corte directo.
Una edición lineal, sin efectos de ralentización o aceleración.
La duración de los planos dependerá de las acciones allí realizadas.

Habrà transiciones especiales que nos llevarán o sacarán del mundo imaginario de los niños.

La primera es cuando se salga del primer mundo imaginario del niño rico montando el barco en origami, escena en el cual mediante un efecto de desdoblar una hoja de papel volvemos a regresar al mundo real.

La segunda transición es cuando el avión en origami en el mundo imaginario choca con una mariposa, con una transición llamada visual Match-cut (unir escenas mediante similitud de planos) se hará el cambio al mundo real donde el avión en origami choca con una mariposa.

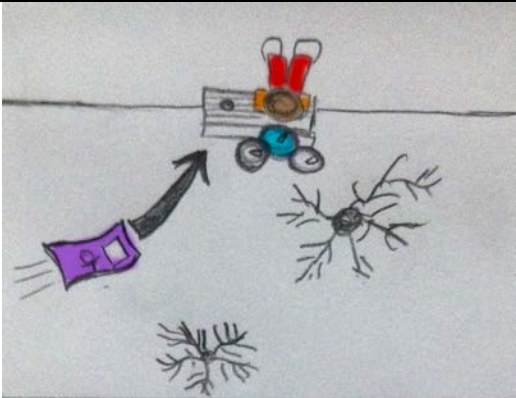
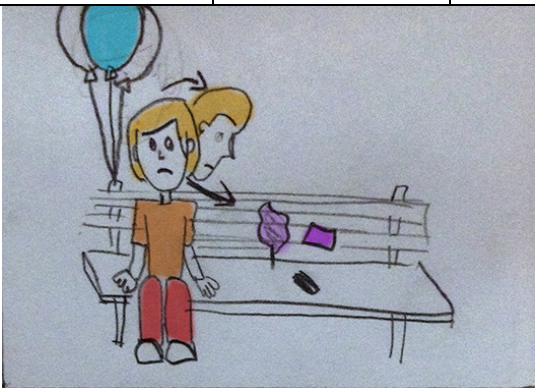
Otras serán movimientos rápidos borrosos a los rostros de los niños que nos introducirán a los universo imaginario de ellos.

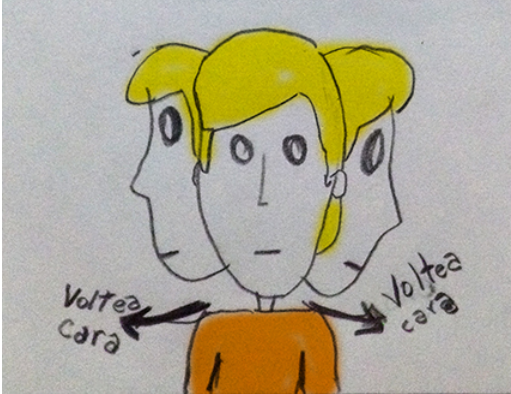
STORYBOARD

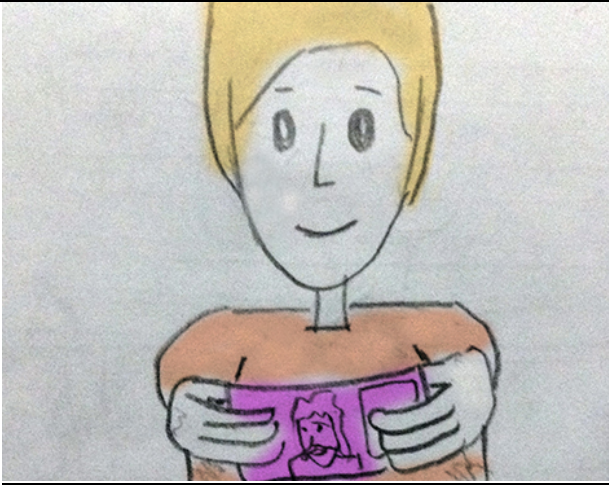
NOTA: el niño rico tiene otros colores de ropa diferentes a los ya establecidos anteriormente, aquí sale con buso naranja y jean rojo, tener en cuenta esto para no distraerse, puesto que el storyboard se hizo antes de establecer el color final, igual aquí la intención no es el color de los personajes sino su ubicación en el espacio, acciones y diferenciarlo del otro personaje.

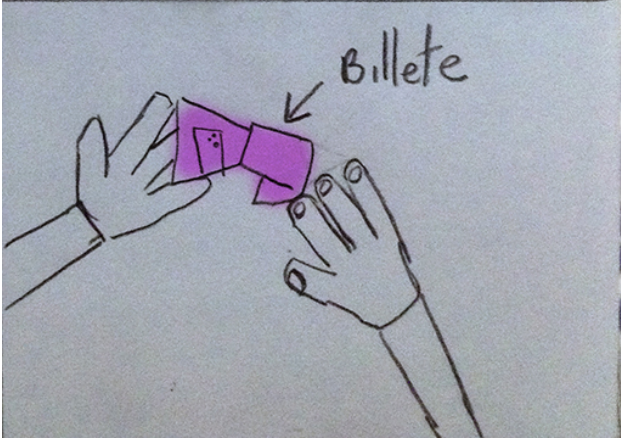
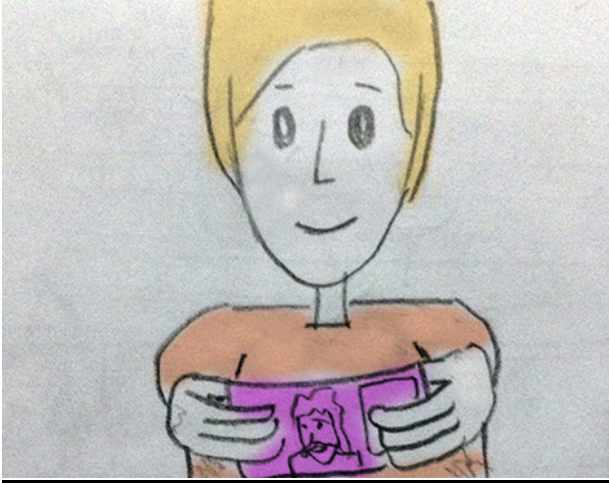
No veo necesidad de hacer un guión literario ni técnico, pues aquí está más completa la información y se recopilan los mismos requisitos que en los otros guiones, de hacerlo sería como copiar y pegar innecesariamente.

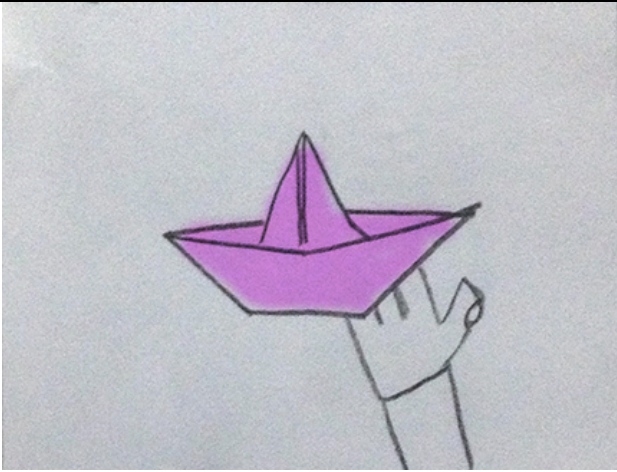
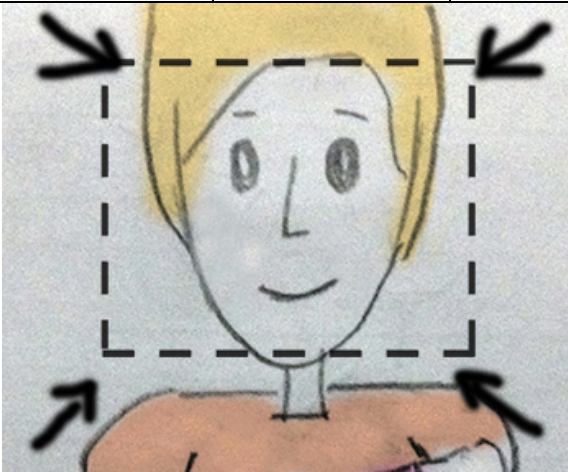
# de Plano Escena	Plano	Escenario	Duración
# 1 Escena 1	Plano general	ciudad - Exterior día	Duración: 3'
			DESCRIPCIÓN: Billeto de denominación alta en el suelo es arrastrado por el viento AUDIO: Sonido viento y música de piano tranquila sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)
# 2 Escena 1	Plano general	Ciudad - Exterior día	Duración: 4'
			DESCRIPCIÓN: Billeto volando por los aires AUDIO: continúa Sonido viento y música de piano tranquila OBSERVACIÓN: cámara sigue al billete que vuela con el viento por los aires Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)

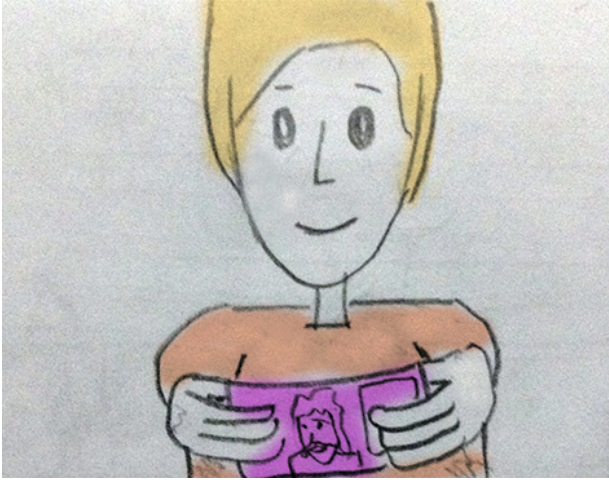
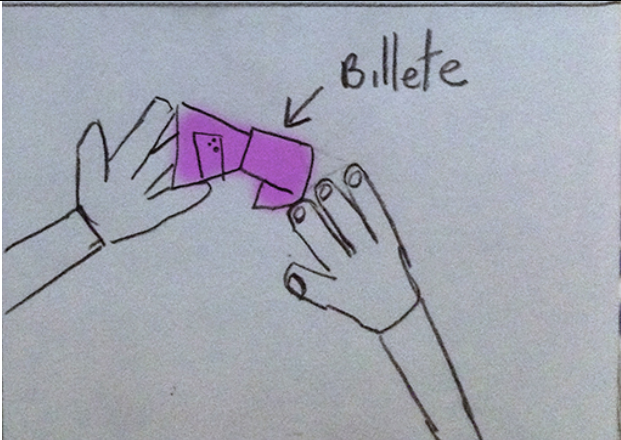
# 3 Escena 2	Plano general cenital	Parque - Exterior día	Duración: 4'
		DESCRIPCIÓN: Plano Cenital General del Billete que sobrevuela parque, sólo se ve al Niño Rico sentado en una silla del parque, la cámara sigue al billete hasta que se acerca a la banca donde está el niño Rico y allí se atranca entre las maderas AUDIO: continúa Sonido viento y música de piano tranquila que se termina cuando el billete se atranca en la silla efecto sonido de papel Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#4 Escena 2	Plano general	Parque - Exterior día	Duración: 4'
		DESCRIPCIÓN: Plano general del niño rico con cara de aburrido sentado en la banca, en la banca hay tres globos amarrados, sobre la banca hay un algodón de azúcar sin terminar y una envoltura de helado, niño voltea su cara hacia el billete AUDIO: termina sonido ambiente de viento leve Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#5 Escena 2	Plano detalle	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: Primer Plano de billete estancado en la banca AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	

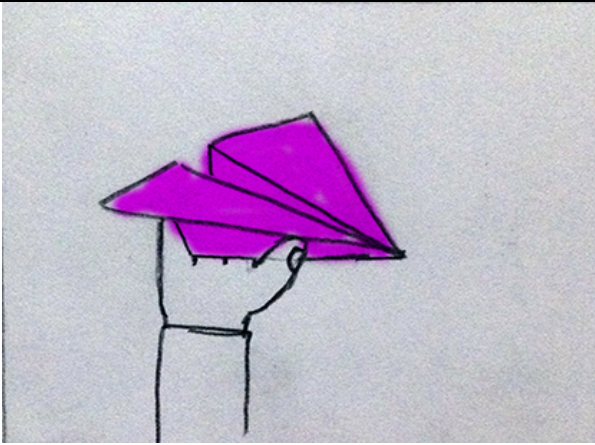
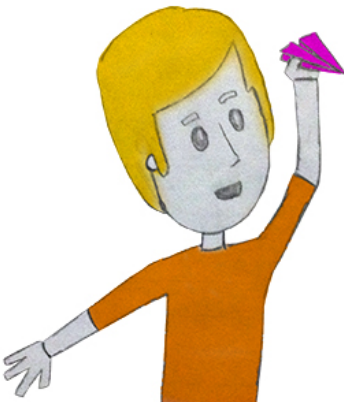
#6 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 2'
			DESCRIPCIÓN: Niño rico mira para ambos lados buscando el dueño del billete pero no ve a nadie AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)
#7 Escena 2	Plano medio contrapicado	Parque - Exterior día	Duración: 2'
			DESCRIPCIÓN: contrapicado de rostro de niño mirando el billete AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)
#8 Escena 2	Plano detalle	Parque - Exterior día	Duración: 1'
			DESCRIPCIÓN: mano de Niño rico tomando el Billete AUDIO: efecto sonido de papel Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)

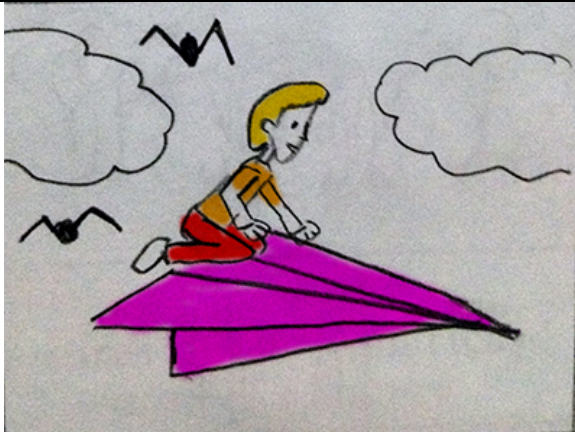
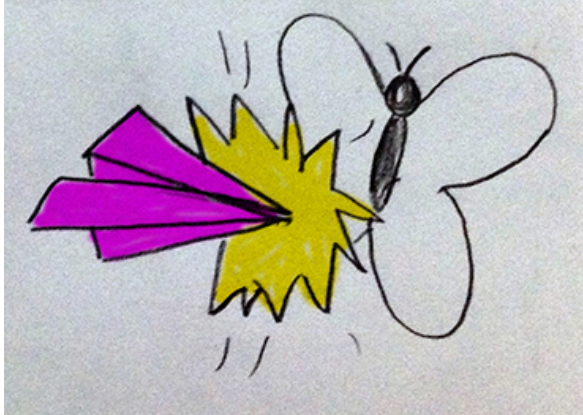
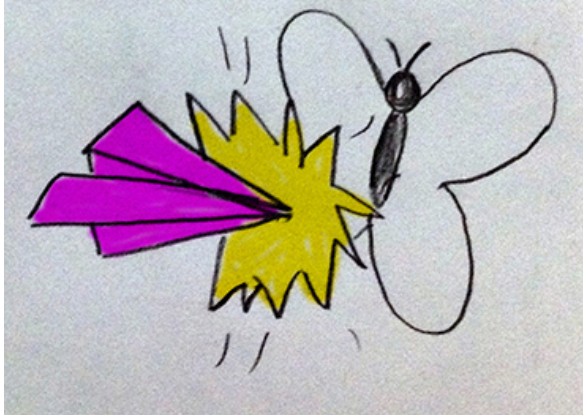
#9 Escena 2	Plano General	Parque - Exterior día	Duración: 2'
			DESCRIPCIÓN: contrapicado del niño con el billete en sus manos, el niño sonríe AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)
#10 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 9'
			DESCRIPCIÓN: niño Rico donde a ambos lados de la imagen salen nubes de caricatura en la cual se muestran sus pensamientos (piensa en un Helado, en un globo, en un algodón de azúcar) cada pensamiento va cambiando de sitio (derecha o izquierda del personaje) el niño rico mira gira su cara hacia el pensamiento a medida que cambia, y cuando aparece el uno desaparece el otro, cuando termina de pensar pone cara triste y hace con su cabeza señal de negación Cada vez que aparece una nube imaginaria suena efecto caricatura de idea AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas) Cada vez que sale una nube suena efecto de sonido que apoya la aparición de ellos

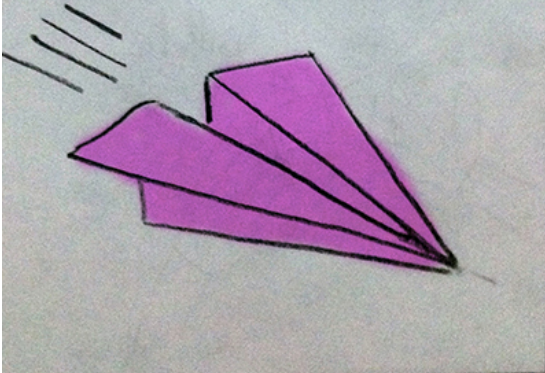
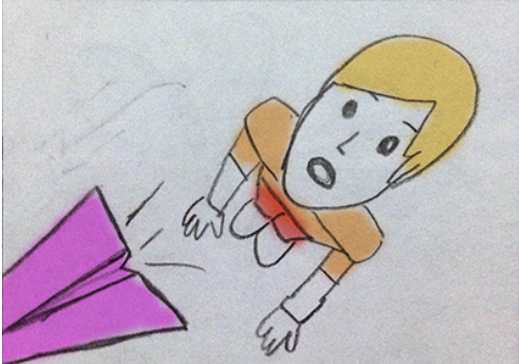
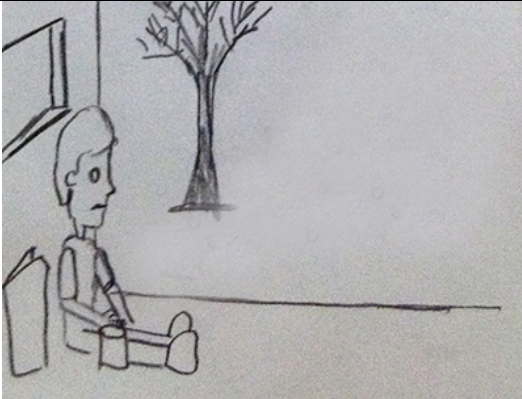
#11 Escena 2	Plano detalle	Parque - Exterior día	Duración: 2'
			DESCRIPCIÓN: Plano escorzo de niño rico viendo el billete y lo dobla como armando una figura AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas) Efecto de doblar papel
#12 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 2'
			DESCRIPCIÓN: plano contrapicado de rostro de niño rico doblando el billete y cambiando su semblante de la boca de aburrido a una sonrisa AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)

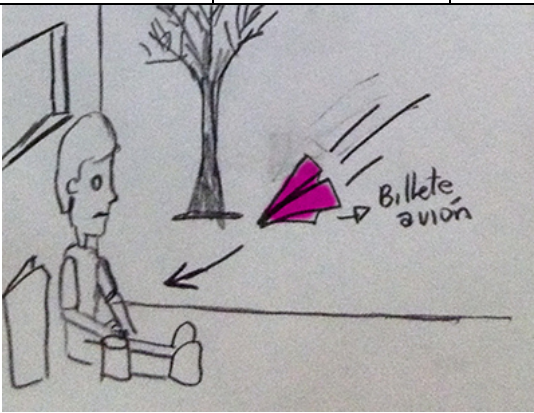
#13 Escena 2	Plano detalle	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: Primer plano de manos de niño rico con el billete cuya forma es un barco en origami AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#14 Escena 2	Plano Medio	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: Zoom in de Plano Medio a Primer Plano de rostro alegre del niño Rico AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas) Efecto de sonido que nos introduce al mundo imaginario OBSERVACIONES: Transición desenfoque y destello	
#15 Escena 3	Plano General	Mundo imaginario - Exterior día	Duración: 9'
		DESCRIPCIÓN: Plano General Mundo imaginario en 2D de Niño Rico montado en barco de origami armado con el billete, el entorno también tiene textura de papel (agua, peces, faro y nubes) Música guitarra alegre OBSERVACIONES: salida del mundo imaginario con Transición desdoblado billete	

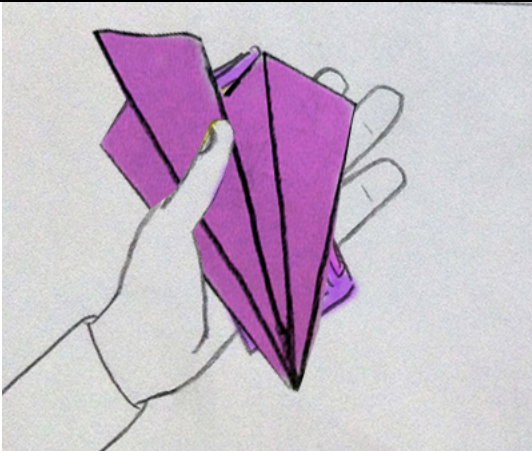
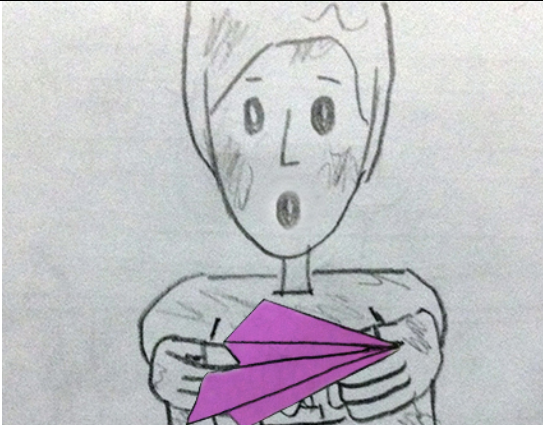
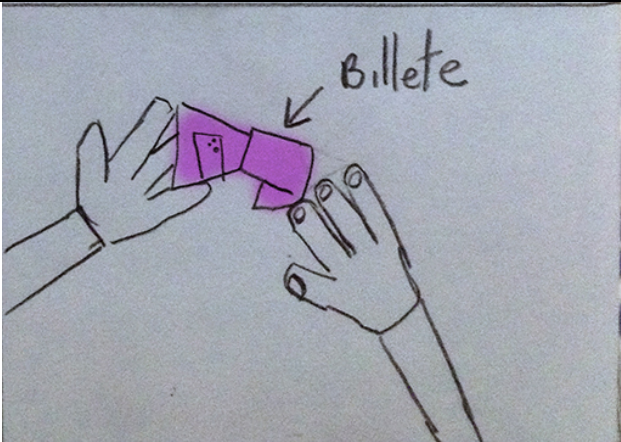
			AUDIO: Música de guitarra alegre Sonido efecto del mar Sonido Efecto de salida que nos introduce al mundo imaginario Efecto de Sonido risas de niño Salida a transición efecto sonido de papel
#16 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 2' DESCRIPCIÓN: rostro de niño Rico sonriendo AUDIO: Termina sonido música guitarra alegre Sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)
			
#17 Escena 2	Primer Plano	Parque - Exterior día	Duración: 1' DESCRIPCIÓN: manos de niño rico haciendo avión en origami con el billete AUDIO: Sonido efecto de papel Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)
			

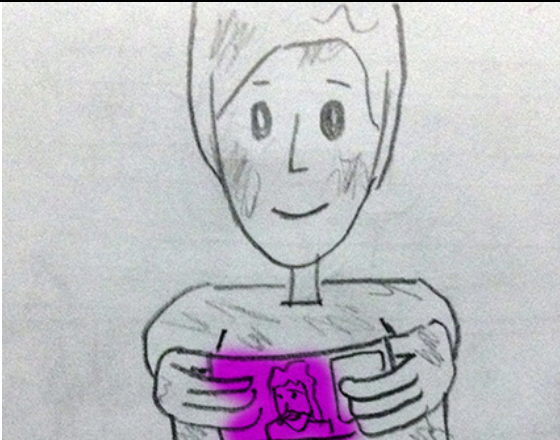
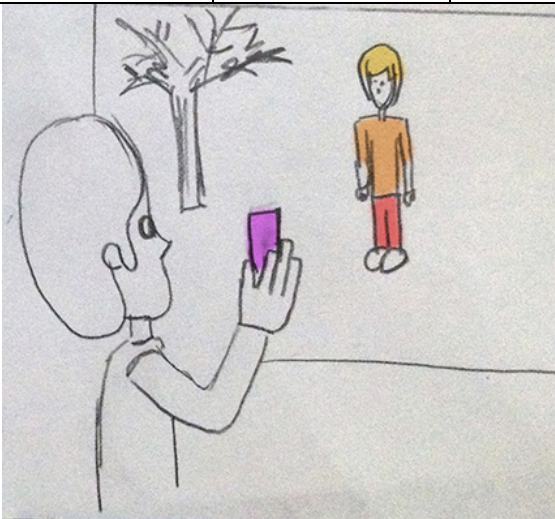
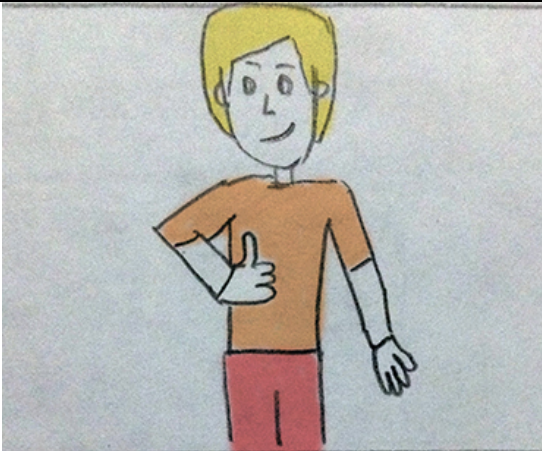
#18 Escena 2	Plano Detalle	Parque - Exterior día	Duración: 2'
			DESCRIPCIÓN: Avión en origami hecho con el billete AUDIO: Efecto de Sonido risas de niño Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)
#19 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 3'
			DESCRIPCIÓN: Plano de mano del niño rico volando avión en origami con el billete Transición encadena a plano siguiente donde casan las imágenes AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas) Efecto de sonido que nos introduce al mundo imaginario vuelve a sonar música guitarra alegre

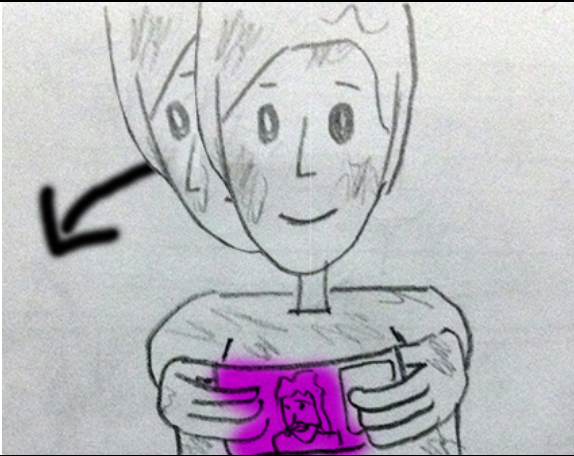
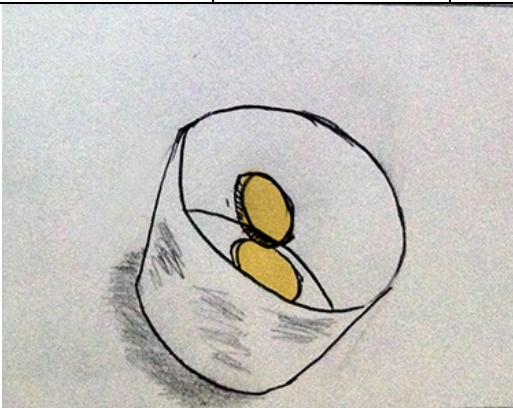
#20 Escena 4	Plano general	Mundo imaginario - Exterior día	Duración: 5'
		DESCRIPCIÓN: Plano general mundo imaginario en 2D de niño rico montado en el avión de origami con el billete, el entorno también tiene textura de papel (nubes, aves, mariposas, cometas) AUDIO: continúa música guitarra alegre Efecto sonido viento Efecto sonido aves	
#21 A Escena 4	Plano General	Mundo imaginario - Exterior día	Duración: 1'
		DESCRIPCIÓN: Mundo imaginario mariposa de papel choca con el avión de origami AUDIO: Termina música alegre de guitarra, efecto sonido golpe	
#21 B Escena 2		Parque - Exterior día	Duración:1'
		DESCRIPCIÓN: Transición mariposa de papel del mundo imaginario es una mariposa real en el mundo real que se cruza con el avión de origami del billete y le hace cambiar la dirección AUDIO: continúa efecto golpe sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	

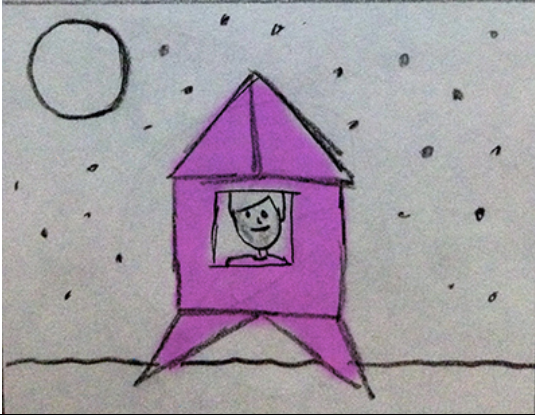
#22 Escena 2	Plano General	Parque - Exterior día	Duración:2'
			DESCRIPCIÓN: Avión billete en origami volando AUDIO: sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas) Comienza música piano triste
#23 Escena 2	Plano general Contrapicado	Parque - Exterior día	Duración:1'
			DESCRIPCIÓN: Niño Rico con semblante asustado viendo como el billete se aleja de él. AUDIO: continúa música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)
#24 Escena 2	Plano general	Parque - Exterior día	Duración: 2'
			DESCRIPCIÓN: Plano general de un niño Pobre aburrido sentado en el suelo con ambos pies estirados en el suelo y con la espalda recostada en la pared de un edificio, a su lado hay cartones y una lata oxidada con 3 monedas en su interior. AUDIO: continúa música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)

#25 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: Plano detalle de estómago de niño Pobre que brinca, niño pobre se lleva la mano a la barriga Sonido de tripas (hambre) AUDIO: continúa música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#26 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: Primer plano de cara de niño pobre triste AUDIO: continúa música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#27 Escena 2	Plano general	Parque - Exterior día	Duración:4'
		DESCRIPCIÓN: Plano lateral de niño Pobre sentado en el suelo y le llega a su lado el avión de Origami armado con el billete AUDIO: continúa música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	

#28 Escena 2	Plano detalle	Parque - Exterior día	Duración:2'
		DESCRIPCIÓN: mano de niño Pobre con el avión de Origami armado con el billete AUDIO: continúa música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#29 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: rostro de niño pobre con cara de asombro viendo Billete de avión en origami AUDIO: continúa música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#30 Escena 2	Plano detalle	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: manos de Niño pobre pobre desarmando origami avión del billete AUDIO: continúa música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	

#31 Escena 2	Plano Medio	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: Primer plano cara alegre de niño pobre mirando el billete AUDIO: Termina música piano triste Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#32 Escena 2	Plano General	Parque - Exterior día	Duración: 4'
		DESCRIPCIÓN: Plano Lateral escorzo de niño pobre mirando hacia el parque, a lo lejos ve a Niño Rico, niño pobre levanta su mano con el billete y se lo muestra a niño rico preguntándole si es de él AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#33 Escena 2	Plano medio	Parque - Exterior día	Duración: 3'
		DESCRIPCIÓN: niño rico con cara de asombro, intenta decir algo pero se arrepiente, luego hace gesto de negación, para y sonríe, levanta su mano derecha y hace gesto de que se lo regala y con el pulgar hacia arriba en señal de todo bien AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	

#34 Escena 2	Plano Medio	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: niño pobre Sonríe y voltea su cara hacia el billete AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#35 Escena 2	Plano detalle	Parque - Exterior día	Duración: 2'
		DESCRIPCIÓN: picado de lata con monedas en su interior AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	
#36 Escena 2	Plano Medio contrapicado	Parque - Exterior día	Duración: 4'
		DESCRIPCIÓN: se ve la lata y el niño pobre mirándola, niño pobre sonríe más zoom in desenfocado con destello a cara de niño pobre AUDIO: Continúa sonido efecto de ciudad (ruido de fábricas)	

#37 Escena 5	Plano general	Mundo imaginario - Exterior día	Duración: 6'
		DESCRIPCIÓN: Mundo imaginario 2D de niño pobre montado en una nave espacial hecha en origami con el billete	AUDIO: Sonido efecto que nos introduce al mundo real música guitarra alegre
#			
RUEDAN CRÉDITOS Los créditos tendrán como fondo una textura de papel y algunos elementos en origami propios del corto que acompañarán los nombres		DESCRIPCIÓN:	AUDIO: música guitarra alegre