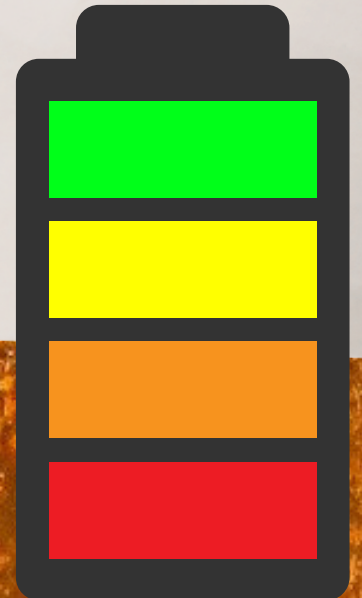
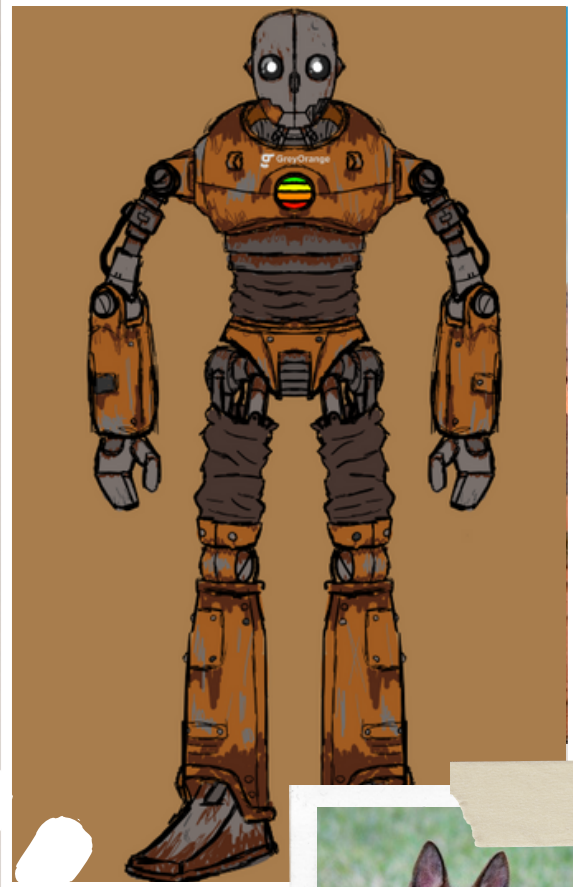


RUST & Dust



AL FINAL, TODO LO QUE QUEDA ES ÓXIDO Y POLVO.

Índice:

1. Introducción

2. Storyline/Sinopsis

3. Pipeline

4. Diagrama de Gantt

5. Tabla de Recursos

6. Escaleta

7. Guion Literario

8. Desglose del Guion Literario

9. Guion Técnico



1. Introducción

Nuestro proyecto *Rust & Dust* es un cortometraje de animación 3D en el que presenciamos un día en la vida de un oxidado robot llamado *Rust* en una ambientación post-apocalíptica junto al co-protagonista canino *Dust* y la historia de cómo se originó la amistad entre ambos tras una situación de vida o muerte.

- **Target:** El proyecto va dirigido a un público maduro, siendo entretenido para los jóvenes y con un trasfondo e historia seria y emotiva disfrutable para los adultos. Para los más pequeños podrían disfrutarla pero contiene escenas no aptas para entender a esas edades.
- **Objetivos:** El mensaje del corto es el de saber confiar en aquellos que quieren un bien para ti, y también a no tener miedo a tus inseguridades y saber afrontarlas. Otro mensaje es el de cuidar del planeta antes de que sea demasiado tarde.
- **Motivos:** Llevamos este proyecto a cabo por nuestras ganas de emprendimiento y por hacer un corto animado que nos requiera poner en práctica nuestras cualidades y habilidades en el entorno de la animación.

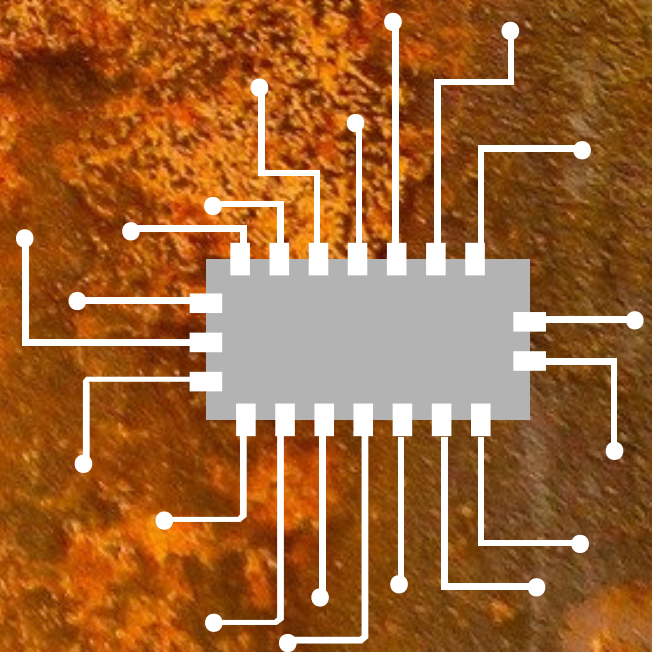
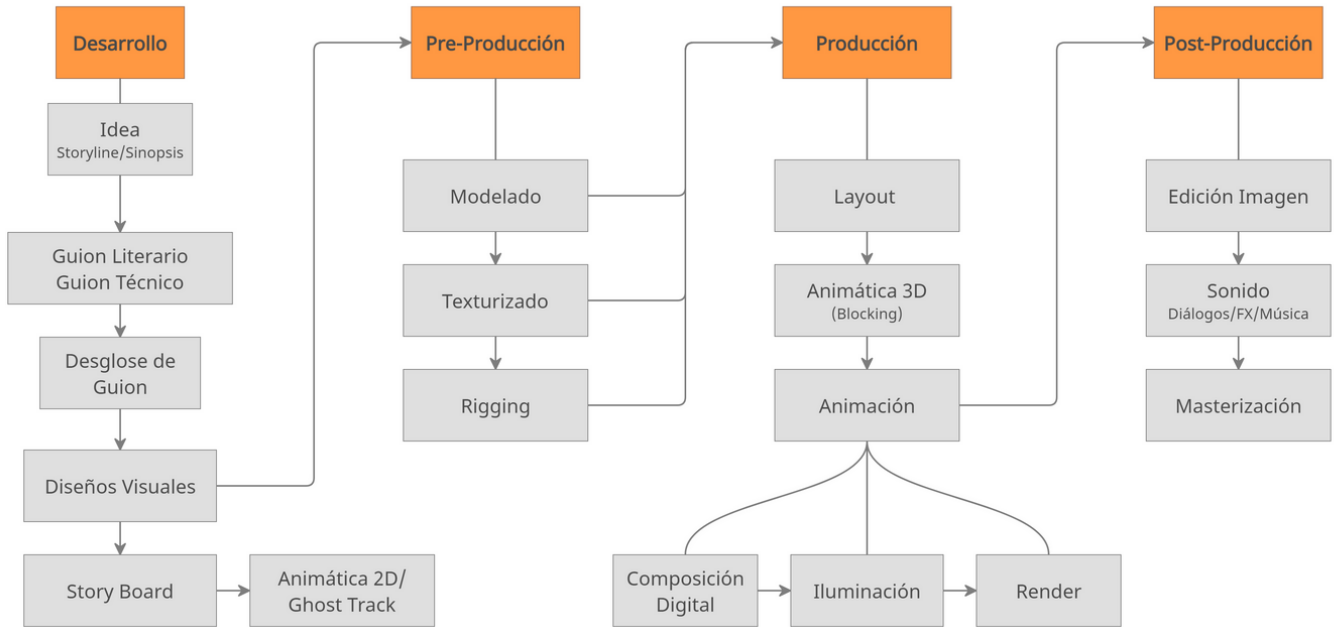
2. Storyline/Sinopsis

En un mundo devastado, un robot se esfuerza por sobrevivir cada día con el miedo de perder su batería. Al llegar a una ciudad desolada y tras conocer a un peludo amigo, ambos acaban aprendiendo una gran lección de vida.

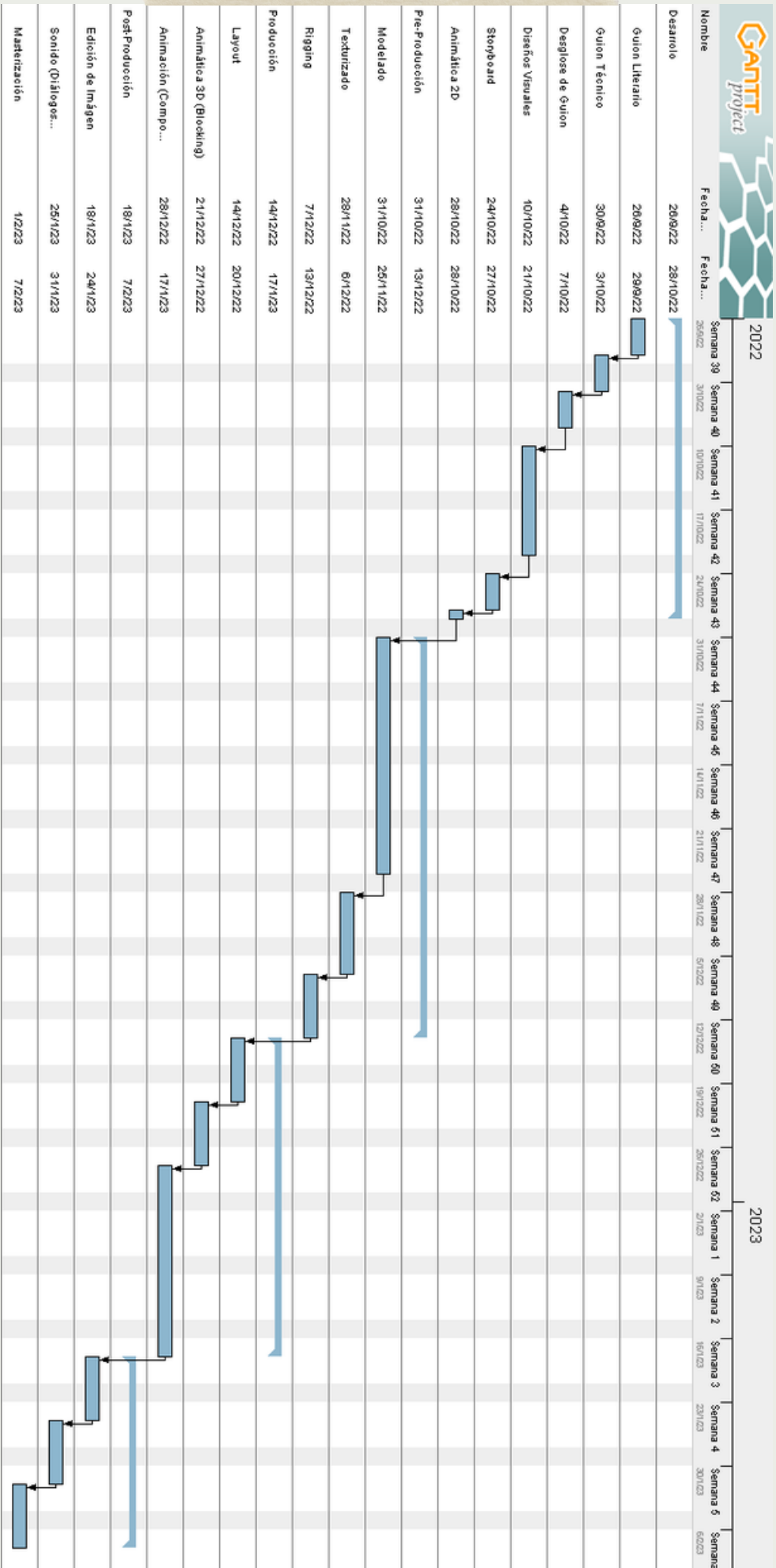
"Al final, todo lo que queda es óxido y polvo."

3. Pipeline

Rust & Dust Pipeline



4. Diagrama de Gantt



5. Tabla de Recursos

Puesto	Nombre	Fecha	Software
Desarrollo			
Pipeline	Antonio Barea García	24/9/22 - 25/9/22	Creately
Guion Literario	Alejandro Gómez Arana	26/9/22 - 29/9/22	Celtx
Guion Técnico	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	30/9/22 - 3/10/22	Celtx
Desglose de Guion	Alejandro Gómez Arana	4/10/22 - 7/10/22	Word
Diseños Visuales	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	10/10/22 - 21/10/22	Krita Photoshop
Storyboard	Antonio Barea García	24/10/22 - 27/10/22	Krita
Animática 2D	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	28/10/22 - 29/10/22	Premiere
Pre-Producción			
Modelado	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	31/10/22 - 25/11/22	Blender
Texturizado	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	28/11/22 - 6/12/22	Blender
Rigging	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	7/12/22 - 13/12/22	Blender
Producción			
Layout	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	14/12/22 - 20/12/22	Blender
Animática 3D	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	21/12/22 - 27/12/22	Blender
Animación	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	28/12/22 - 17/1/23	Blender
Post-Producción			
Edición Imagen	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	18/1/23 - 24/1/23	Premiere
Sonido	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	25/1/23 - 31/1/23	Premiere
Masterización	Alejandro Gómez Arana Antonio Barea García	1/2/23 - 7/2/23	Premiere

6. Escaleta

1 EXT - DESIERTO - NOCHE

Presentación de Rust apagado en un desierto.

2 EXT - DESIERTO - AMANECER

Rust se enciende y comienza a caminar hacia la ciudad a lo lejos.

3 EXT - CIUDAD - DIA

Rust camina por la calle y termina entrando a un edificio en ruinas a investigar.

4 INT - CIUDAD, EDIFICIO - DÍA

Rust avanza e interactúa con el entorno en el edificio, encuentra una lata de comida, se acerca y la coge.

5 INT - CIUDAD, EDIFICIO - DÍA

Cuando Rust coge la lata se activa un cepo que se le engancha al brazo.

6 INT - CIUDAD, EDIFICIO - DÍA

Rust se quita el cepo del brazo. Algo se mueve tras Rust, al girarse conoce al perro Dust. Rust le ofrece la lata con comida pero Dust huye asustado.

7 EXT - CIUDAD - NOCHE

Cuando Rust está por dormirse, escucha activarse otro cepo y un quejido de perro en los alrededores, Rust anda hacia el sonido.

8 EXT - CIUDAD - NOCHE

Rust llega al lugar, ve el cepo abierto y un rastro de sangre hasta un edificio y lo sigue, al abrir la puerta una arma le daña el brazo, aparece "El Individuo" y Rust se reinicia.

9 INT - CIUDAD, EDIFICIO - NOCHE

Rust se enciende, ve a Dust enjaulado al lado y al Individuo a unos metros, Rust libera a Dust que se abalanza y muerde al Individuo. Dust es lanzado a un mueble y le cae encima. El individuo muere.

10 INT - CIUDAD, EDIFICIO - NOCHE .

Rust alza el mueble y su brazo dañado se descuelga en el proceso, Dust sale del mueble. Rust intenta ir al exterior apagándose antes. Dust intenta despertarle sin resultados.

11 INT - CIUDAD, EDIFICIO - AMANECER .

Los rayos de sol inciden levemente sobre Rust, Rust se carga y se enciende, Dust se alegra, Rust ve la pata de Dust herida y decide hacerle una férula casera con su brazo descolgado.

12 EXT - CIUDAD, CALLE- AMANECER .

Rust y Dust caminan juntos hacia el amanecer.



7. Guion Literario

SECUENCIA 1-1: EXT - DESIERTO - NOCHE

Un **desierto** amplio que se extiende en el horizonte.

RUST, un antiguo robot doméstico en un estado deplorable, se encuentra apagado sobre las arenas.

SECUENCIA 1-2: EXT - DESIERTO - AMANECER

Una silueta de ciudad de fondo.

Rust sigue en el desierto, el sol le recarga la batería, se enciende, levanta y comienza a caminar.

[TRANSICIÓN]

SECUENCIA 2-1: EXT - CIUDAD, CALLE - DÍA

Una **ciudad** devastada y un cartel publicitario de Rust.

Rust anda por una **calle** mientras observa el entorno y entra a un **taller**.

SECUENCIA 2-2: INT - CIUDAD, TALLER - DÍA

Un taller lleno de polvo, muebles desgastados y varios objetos desperdigados por el suelo.

Rust escanea la habitación y observa una **caja de herramientas**, agarra una **cinta adhesiva**, tras guardársela, observa en una habitación una **lata de comida** abierta.

SECUENCIA 2-3: INT - CIUDAD, EDIFICIO - DÍA

Rust anda hasta la lata y la coge.

Un **cepo** se activa al coger la lata, Rust no recibe daño.

SECUENCIA 2-4: INT - CIUDAD, EDIFICIO - DÍA

Rust se quita el cepo del brazo con facilidad por su naturaleza robótica.

Rust escucha algo moverse detrás suya y se encuentra con **DUST**, un perro adulto, desnutrido, de pelaje marrón grisáceo, y algo desconfiado. Rust intenta ofrecerle la lata con comida y Dust se acerca a comer, ahí se observa su **collar** con su nombre, y cuando va a comer de la lata, un disparo de escopeta que rompe el silencio en la calle, Dust se asusta, le ladra y huye.

[TRANSICIÓN]

SECUENCIA 3-1: EXT - CIUDAD - NOCHE

La batería de Rust se encuentra a la mitad, Rust se sienta en un **callejón** para apagarse y esperar al próximo amanecer. Se escucha activarse otro cepe y un quejido de perro en los alrededores, Rust se levanta y anda hacia el sonido.

SECUENCIA 3-2: EXT - CIUDAD - NOCHE

Rust llega a la fachada de una **tienda de alimentos**, ve el cepe abierto y un rastro de sangre hasta una puerta tenebrosa.

Rust anda hacia el pomo, abre la puerta y acciona una trampa improvisada la cual hace disparar una escopeta que daña su brazo severamente y rasguña su torso. Rust ve aparecer a un **INDIV** que le habla, se fuerza un reinicio del sistema por el daño.

Individuo

¡jajaja!

[Pequeña pausa en el que observa la situación]

¿Qué? ¡Joder!.

Tras darse cuenta de que ha desperdiciado la trampa el Individuo mira a Rust, ríe como degenerado y le mete una patada apagandolo.

SECUENCIA 4-1: INT - CIUDAD, EDIFICIO - NOCHE

Una cocina rudimentaria con paredes decoradas con cepos y machetes. Rust se enciende. Dust está en una **jaula** junto a Rust, y el individuo está a unos metros.

El Individuo corta carne con un **cuchillo de carnicero**, y de su bolsillo cuelga el collar de Dust. Rust abre la puerta de la jaula. Dust se abalanza sobre el Individuo y forcejean, Dust lo consigue morder y lo hiere mortalmente en el cuello, el Individuo en un último intento de supervivencia estampa a Dust contra un mueble que le cae encima y queda herido e inmovilizado.

El individuo se tambalea con abundante sangre derramándose de su cuello, y tras una zancadilla de Rust cae cerca del mostrador de la tienda y su cuchillo cae clavándose en su cabeza.

SECUENCIA 4-2: INT - CIUDAD, EDIFICIO - NOCHE

Rust levanta el mueble, en el proceso Rust pierde el brazo dañado, Dust consigue salir.

Rust cae sentado al suelo tras el esfuerzo y dust se acerca cogiendo a él. Rust acaricia a Dust y se apaga cayendo de espaldas contra el suelo. Dust intenta moverle sin resultado y se acuesta a su lado.

FADE OUT

SECUENCIA 5-1:INT - CIUDAD, EDIFICIO - AMANECER

FADE IN

Los rayos de sol entran al edificio e inciden sobre Rust. Rust empieza a cargarse y vuelve a encenderse, Dust se alegra al verlo encendido, Rust ve que la pata de Dust está herida y decide hacerle una férula casera con los restos de su brazo roto.

SECUENCIA 5-2:EXT - CIUDAD, CALLE - AMANECER

Rust y Dust andan hacia el amanecer.

- FIN -



8. Desglose de Guion Literario

INT/EXT	LOCACION	DECORADO	CARACTERISTICAS
EXT	Desierto	Llanura	Paramo extenso lleno de cactus y arbustos Rodeado por cañones y montañas Tonalidades de naranja Nubes de arena
EXT	Ciudad	Entrada ciudad	Edificio desolados en ruinas Cartel publicitario de Rust
EXT	Ciudad	Calle	Edificios en ruinas Llena de escombros y basura Coches abandonados y oxidados Buzones de correo oxidados
INT	Edificio	Taller de robots	En ruinas y lleno de escombros Piezas de robots se espacen por el suelo Paredes blancas y grises desconchadas Suelo de losas blancas y negras
EXT	Ciudad	Callejón	Escombros y basura Contenedores de basura Boca de incendios Posters desgarrados
EXT	Ciudad	Fachada tienda de alimentos	Carritos de la compra Rastro de sangre Aparcamiento lleno de vehiculos
INT	Edificio	Tienda de alimentos	Estanterías de comercio Mostrador convertido en cocina rudimentaria Cuchillo y trampa colgado en las paredes Lleno de jaulas Pedazos de carne colgando de ganchos

CATEGORIA	PERSONAJE	EDAD	CARACTERÍSTICAS	SEC - ESC
Principal	Rust	Indefinido	Robot	1-1 1-2 2-1 2-2
			Muy oxidado	2-3 2-4 3-1 3-2
			Estado deplorabile	4-1 4-2 5-1
			Alto	
	Dust	8 (24 años perrunos)	Perro	2-4 4-1 4-2 5-1
			desnutrición leve	5-2
			Pelaje marrón grisáceo	
			Collar viejo con chapa	
Secundario	El Individuo	47 años	Alto	3-3 4-1
			Delgado	
			Poca higiene	
			Ropas descuidadas y rotas	
			Pelo desaliñado	

PROP	CARACTERÍSTICAS	ESCENAS	CANTIDAD
Cinta adhesiva	Gris	2-2 2-3 2-4 3-1	1
	Un poco desgastada	3-2 4-1 4-2 5-1	
Lata de comida	Gris	2-2 2-3 2-4 4-1	4 (aproximado)
	Abierta	4-2	
Cepo	Cepo de caza	2-3 2-4 3-2 4-1	4 (aproximado)
	Viejo		
	Oxidado		
Cuchillo	Carnicero	4-1 4-1 5-1	1
	Viejo		
	Ensangrentado		
Collar	Rojo	2-4 4-1	1
	Nombre del perro		
Jaula	Verde	4-1	5
	Mal estado		
Caja de herramientas	Roja	2-2 2-4	1
	Incompleta		



8. Guion Técnico

SECUENCIA	ESCENA/ PLANO	DESCRIPCIÓN	ENCUADRE	ÁNGULO	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	TRANSICIONES	SONIDO	DURACIÓN (APRÓX.)	DURACIÓN TOTAL
1	1	Batería de Rust.	Plano Detalle	Normal	Zoom Out	Fade In / Corte	Silencio, sonido de carga de batería	10"	10"
1	2	Rust mientras se enciende. Mira al frente, y anda hacia la ciudad. Cartela inicial (Rust & Dust).	Plano Entero / Establishing Shot	Normal Dorsal	Zoom Out	Cortinilla	Música, sonido de encendido y pasos de Rust por las arenas	20"	30"
2	1	Rust llega a la entrada de la ciudad.	Plano Entero	Normal 1/4 / Normal Dorsal	Travelling circular con eje en Rust / Tilt Up	Corte	Música, pasos de Rust en la ciudad	15"	45"
2	2	Rust anda por una calle, sorteando obstáculos, terminando al entrar a un edificio.	Plano General	Picado / Cenital	Travelling	Corte	Pasos, viento	20"	1'05"
2	3-1	Pies de Rust entrando por la puerta y avanzando.	Primer Plano	Normal (pies)	Panorámica	Corte	Pasos de Rust en el edificio	10"	1'15"
2	3-2	Rust escanea el interior hasta encontrar una cinta adhesiva.	Plano Subjetivo	Normal	Panorámica	Corte	Sonidos robóticos	10"	1'25"
2	3-3	Rust se acerca y se agacha para coger la cinta.	Primer Plano	Contra picado	Rack Focus	Corte	Pasos, ruidos mecánicos	10"	1'35"
2	3-4	Rust con la cinta en la mano, al bajar el brazo para guardar la cinta, al fondo se observa una lata de comida abierta iluminada por rayos del sol.	Plano escorzo	Normal	Rack Focus	Corte	Ruidos mecánicos, ruido de cinta	15"	1'50"
2	4-1	Rust hace zoom con su vista a la lata.	Plano Subjetivo	Normal	Zoom In	Corte	Sonidos robóticos	5"	1'55"
2	4-2	Rust llega a la lata y se agacha.	Plano Detalle	Normal (Pies)	-	Corte	Pasos, ruidos mecánicos	10"	2'05"
2	4-3	Rust agarra la cámara como si fuera la lata.	Plano Entero	Contra picado	-	Corte	Música de misterio, ruidos mecánicos	5"	2'10"
2	4-4	Rust levanta la lata y se activa un cepo atrapándole el brazo.	Primer Plano	Picado ¼	Cam Shake	Corte	Música Impactante, activación de cepo	5"	2'15"
2	4-5	Rust observa su brazo con el cepo y se lo quita con facilidad. El cepo cae y unos segundos después suena un ruido detrás de Rust, haciendo que se gire.	Plano Medio	Frontal	-	Corte	Impacto de metal, ruido de fondo	15"	2'30"
2	4-6	Rust sale de la habitación y se encuentra con Dust.	Plano Medio / Plano Escorzo	Frontal Normal	Seguimiento hacia atrás, seguido de un travelling circular con Rust como eje	Corte	Música de tensión, pasos	20"	2'50"
2	4-7	Rust se agacha para ofrecer la lata a Dust y Dust se acerca.	Plano General	Lateral	Zoom In	Corte	Música alegre, ruidos mecánicos	10"	3'00"
2	4-8	Dust está a punto de comer de la lata, cuando suena un disparo de escopeta. Dust se asusta y huye.	Primer Plano	Picado ¼	-	Corte	Olfateo de perro	10"	3'10"
2	4-9	En la calle, un disparo de escopeta rompe el silencio y los pájaros salen huyendo.	Plano General	Normal	-	Corte	Disparo de escopeta, Pájaros gritando	5"	3'15"
2	4-10	Rust se sorprende por el disparo.	Plano Medio	Contra picado	Cam Shake	Corte	Música tenebrosa, eco del disparo	5"	3'15"
2	4-11	Dust mira a Rust asustado y sale huyendo.	Plano Entero	Picado	Tilt Up	Corte	Lloriqueo de perro, pasos de perro	10"	3'25"
2	4-12	Rust está solo, deja la lata y se marcha del edificio.	Plano General (4-7)	Lateral	-	Corte	Música melancólica ruido de lata, pasos	15"	3'40"

3	1	Ciudad pasando de tarde a noche.	Establishing Shot	-	Panorámica	Corte	Viento	10"	3'50"
3	1-1	Rust mira a un callejón, se mete en él y empieza a sentarse.	Plano General	Normal	-	Corte	Pasos, viento	10"	4'00"
3	1-2	Rust termina de sentarse, empieza a quedarse dormido y se escucha un cepo activarse junto a un quejido de perro, Rust se reactiva y comienza a levantarse.	Plano Entero / Primer Plano	Frontal Normal	Zoom In	Corte	Ruidos mecánicos, activación de cepo, quejido de perro	15"	4'15"
3	1-3	Rust sale rápidamente del callejón.	Plano General (1-1)	Normal	-	Corte	Pasos corriendo	5"	4'20"
3	1-4	Rust escanea de donde proviene el sonido.	Plano Subjetivo	Normal	Panorámica	Corte	Sonidos robóticos	5"	4'25"
3	1-5	Rust sale corriendo en dirección al sonido.	Plano General (1-1)	Normal	-	Corte	Pasos corriendo	5"	4'30"
3	2	Rust corre por la calle, mientras se gasta su batería.	Plano Medio	Frontal	Travelling de seguimiento hacia atrás / Tilt Down con ligero Zoom in	Corte	Pasos corriendo, sonido de descarga de la batería	10"	4'40"
3	2-1	Rust llega al exterior de una tienda y observa un cepo abierto y un rastro de sangre.	Plano Medio	Normal trasero / Picado	Tilt Down Dolly Up	Corte	Pasos corriendo, música tenebrosa	10"	4'50"
3	2-2	Rastro de sangre que llega hasta una puerta.	Primer Plano / Plano General / Plano Entero Aberrante	Cenital / Normal Frontal / frontal	Travelling lateral / Travelling In Tilt Up / Zoom In Roll	Corte	Música tenebrosa y tensa, pasos	20"	5'10"
3	2-3	Rust observa el pomo de la puerta.	Plano Detalle Aberrante	Normal	Rack Focus	Corte	Música tenebrosa y tensa, pasos	5"	5'15"
3	2-4	Rust agarra el pomo y empieza a abrir la puerta.	Plano Medio	¼ Picado	-	Corte	Música tenebrosa y tensa, pomo girando, puerta abriéndose	10"	5'20"
3	2-5	Rust abre lentamente la puerta y se activa una trampa de escopeta.	Plano Escorzo (Hombro Rust)	Normal	Cam Shake	Corte	Puerta abriéndose, disparo de escopeta	10"	5'30"
3	2-6	Rust se desestabiliza, se muestra su brazo roto y cae de espalda.	Primer Plano	Normal (rodilla) Lateral / Normal (pecho) Frontal	Travelling circular con eje en Rust Dolly up	Corte	Música escalofrías, pasos, chispas, impacto	15"	5'45"
3	2-7	Detrás del cañón humeante de la escopeta, pasa el Individuo de fondo.	Primer plano	Contra picado Lateral	Rack focus	Corte	Música tenebrosa, pasos	5"	5'50"
3	2-8	El Individuo se acerca hasta Rust. El Individuo le mete una patada a rust en la cara.	Plano Subjetivo	Nadir / Contra picado normal	Tilt down Travelling down	Fade Out	Música tenebrosa, risas, "¿Qué? ¡Joder!". impacto	20"	6'10"
4	1	Pantalla en negro con texto animado.	-	-	-	Fade In / Cortinilla	Sonidos Robóticos	10"	6'20"
4	1-1	Rust está dentro de la tienda y examina la situación.	Plano Subjetivo	Normal	Panorámica	Fade in / Corte	Sonidos robóticos, cuchillo afilándose	5"	6'25"
4	1-2	Rust sentado en el suelo contra una pared, se muestra el hombro del individuo, levanta el brazo con un cuchillo el cual baja para cortar un pedazo de carne.	Plano Entero / Plano General / Plano Detalle	Frontal Normal	Zoom out travelling / Travelling de seguimiento	Corte	Sonido de corte de aire, impacto de cuchillo	10"	6'35"

4	1-3	El Individuo está de espaldas cortando carne, se muestra el collar de Dust que cuelga del bolsillo del individuo.	Plano Medio	Normal Dorsal / Picado Dorsal	Tilt down	Corte	Impacto de cuchillo	5"	6'40"
4	1-4	Plano detalle del collar el cual se gira para revelar el nombre de Dust.	Plano Detalle	Normal Frontal	-	Corte	Impacto de cuchillo	5"	6'45"
4	1-5	Rust triste por creer que Dust ha muerto mira a su izquierda ve a Dust encerrado en una jaula junto a él, ambos se sorprenden.	Plano Entero (1-2)	Normal Frontal	Zoom Out	Corte	Impacto de cuchillo	10"	6'55"
4	1-6	Dust araña la jaula indicando a Rust que la abra.	Plano Subjetivo	¾	-	Corte	Arañazo de jaula, lloriqueo de perro	5"	7'00"
4	1-7	Rust mira a Dust, gira la cabeza para ver al individuo (fuera de cámara), se enfada y se gira a abrirle la jaula a Dust.	Plano General	Lateral Normal	-	Corte	Impacto de cuchillo, ruidos mecánicos	10"	7'10"
4	1-8	Dust salta hacia el cuello del individuo (Slow motion en el punto medio del salto) y le muerde haciendo que suelte su cuchillo y empiecen a forcejear	Primer Plano / Plano General	¾ / Frontal Normal	Travelling seguimiento hacia atrás Zoom Out / Cam Shake	Corte	Perro corriendo, gritos de dolor, gruñido de perro, impacto del cuchillo	20"	7'30"
4	1-9	Rust observa el forcejeo y la sombra del individuo pasa delante suya.	Plano Medio Corto	Frontal Normal	-	Corte	Ruidos de forcejeo	5"	7'35"
4	1-10	El individuo agarra a Dust y lo lanza haciendo que se estampe contra una estantería que le cae encima.	Plano Medio	¾	Travelling de seguimiento / Cam Shake	Corte	Ruidos de forcejeo, impactó contra estantería, lloros de perro	10"	7'45"
4	1-12	El Individuo con la mano en el cuello se tambalea hacia atrás.	Plano medio	Frontal Contra picado	Travelling de seguimiento hacia atrás	Corte	Pasos, sangrado	5"	7'50"
4	1-13	Rust le pone la zancadilla al individuo mientras este se tambalea hacia atrás.	Primer Plano	Lateral	Travelling de seguimiento	Corte	Pasos, Ruidos mecánicos	5"	7'55"
4	1-14	El individuo se tropieza y cae hacia atrás cerca del mostrador, el cuchillo al borde del mostrador cae y acaba con él.	Plano General	Lateral Normal / Picado 3/4	Travelling Dolly Up Tilt Down	Corte	Impacto contra el suelo, impacto de cuchillo	10"	8'05"
4	2-1	Rust se levanta y acude a donde está Dust.	Plano Entero / Plano General	Frontal Normal / Trasero Normal	Zoom Out Panorámica	Corte	Pasos	10"	8'15"
4	2-2	Rust se esfuerza para levantar la estantería.	Plano medio largo	Frontal Picado	Cam Shake	Corte	Ruidos mecánicos, chirrido de metal	5"	8'20"
4	2-3	El brazo roto de Rust acaba desprendiéndose de él.	Plano Detalle	Frontal Normal	Cam Shake	Corte	Ruidos mecánicos, chirrido de metal, chispas	5"	8'25"
4	2-4	Primer plano de la cara de rust preocupado y dolly down hacia la batería de rust indicando que le queda muy poca.	Primer Plano	Frontal Normal	Dolly Down	Corte	Ruidos mecánicos, chirrido de metal, chispas, sonido de descarga de la batería	5"	8'30"
4	2-5	Rust se esfuerza todo lo que puede y levanta la estantería lo suficiente para que Dust salga arrastrándose, cuando sale Rust deja de hacer fuerza y cae sentado.	Plano Entero	Contra picado	Tilt Down	Corte	Ruidos mecánicos, chirrido de metal, chispas,	5"	8'35"
4	2-6	Dust se acerca y Rust lo acaricia.	Plano Escorzo	Frontal Normal	-	Corte	Música calmada	10"	8'45"
4	2-7	Rust se apaga y cae de espaldas, Dust intenta moverlo sin resultado y se acuesta al lado suyo.	Plano Entero	Picado	-	Fade Out	Música triste, impacto, lloriqueo de perro	15"	9'00"

5	1	Rayos del sol entran en la habitación por el agujero que hizo la escopeta en la puerta y llega a incidir en el panel solar de Rust.	Plano Entero / Plano General	Normal Frontal / Cenital	Dolly Out Dolly up Tilt Down	Fade In / Corte	Música angelical	15"	9'15"
5	1-1	Plano detalle de la batería de Rust empezando a cargarse.	Plano Detalle	Normal Frontal	-	Corte	Música angelical, sonido de la batería cargándose	10"	9'25"
5	1-2	Rust se despierta y Dust se alegra, tras el reencuentro, Rust observa la pata coja de Dust.	Plano Entero	Normal Frontal	-	Corte	Música alegre	20"	9'45"
5	1-2	Rust le hace un férula rudimentaria con la cinta adhesiva y los restos de su brazo roto.	Plano Escorzo	Normal	-	Corte	Música alegre, ladridos de perro	5"	9'50"
5	2	Plano general trasero Rust y Dust caminan hacia el horizonte Cartela final	Plano General	Trasero Normal	Tilt up	Fade Out	Música alegre	10"	10'00"

