

THEY CAME FROM VERMINEST



Cómo se hizo el Trailer

1. Ideas y Conceptos

Desde el principio nos propusimos homenajear a esas pelis de los 50. Sí, esas de los monstruos gigantes de goma, las maquetas de cartón-piedra y las miniaturas.

Buscamos información por internet y algunas imágenes para inspirarnos, tal y como se muestra en los cuadros 1a y 1b.

Una vez estuvimos de acuerdo sobre los conceptos y elementos, hice algunos bocetos y esquemas con lápiz y sanguina blanca sobre cartulina (cuadros 1c y 1d).

Hablamos y acordamos hacer una maqueta de arcilla sobre cartulina: un paisaje espacial con cráteres, terreno resquebrajado, unas montañas y un fondo estelar con planeta incluido.

Hice un esquema de acuerdo con el plan (cuadro 1e) y fijamos los pasos a seguir:

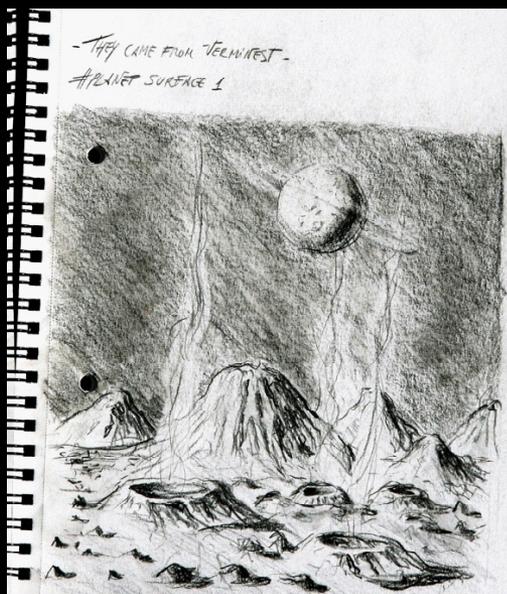
- Maqueta del escenario.
- Recortes de cartón para realzar el terreno.
- Modelado en arcilla y texturas.
- Lugares de cámara y 'travelling'.
- Sistema de humo bajo los cráteres.



1a



1b



1c

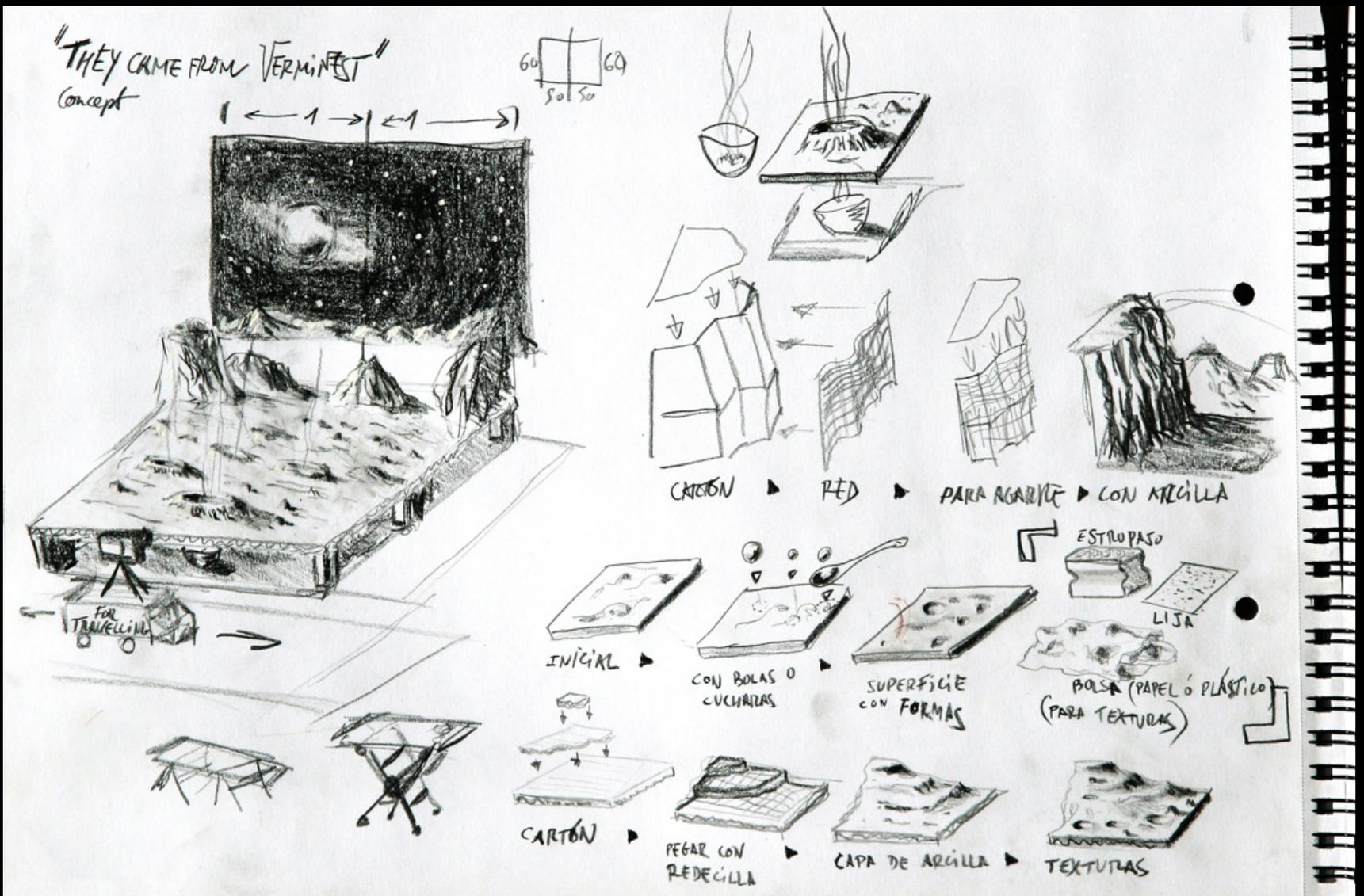


1d

1A, 1B: ALGUNOS PAISAJES ESPACIALES (ILUSTRACIONES DE FANTASÍA)

1C: BOCETO ORIGINAL (SUPERFICIE DEL PLANETA)

1D: BOCETO ORIGINAL (FONDO)



1e

1E: BOCETO DEL PLAN GENERAL

2. Primer Modelo

Teniendo en cuenta un planeta real (cuadro 2a), estuvimos estudiando las características del terreno y sus niveles.

Entonces decidí hacer una prueba menor antes de la maqueta definitiva.

En un recorte de cartón pequeño preparé distintos niveles y algún que otro agujero (cuadro 2c).

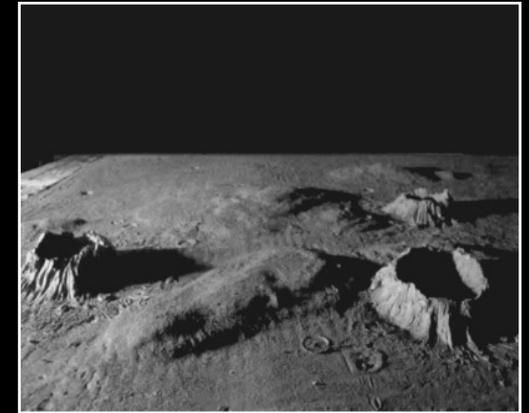
Pegué los trozos con cola y lo cubrí todo con una red de plástico que se usa en las plantaciones para protegerlas de los pájaros (cuadro 2d). Pensé que esto era bueno para el agarre de la arcilla. Luego mezclé harina y agua para obtener un engrudo barato y bien fuerte (cuadro 2e).

Una vez cubierto todo con arcilla, pasadas 24 horas el terreno se había quebrado, y me dije: “Hum, esto puede ser interesante con las luces y sombras...”

Ahora estábamos listos para explorar lo desconocido: el experimento de ‘crear una maqueta de un planeta’ y rodar en ella el tráiler podría ser un éxito o un completo desastre...



2a



2b



2c



2d



2e



2f

2A: SUPERFICIE DE UN PLANETA

2B: SUPERFICIE DEFINITIVA USADA EN LA MAQUETA FINAL

2C: PIEZAS DEL PRIMER MODELO

2D, 2E: PREPARACIÓN DE LA RED Y EL ENCOLADO

2F: SUPERFICIE TRAS EL SECADO

Pintamos algunas partes de gris claro para crear contrastes al pasarlo a blanco y negro (cuadro 2g).

Hicimos unas compras, y tuvimos la suerte de encontrar unas cajas llenas de bichos de goma e incluso unas montañitas 'made in China' por menos de un euro (cuadros 2i, 2j, 2k).

En el tráiler final aparecen estas montañitas y bichos en las primeras secuencias, como se ve en los cuadros 2h y 2l.

Cuando se aplican unos focos y un poco de 'blanco y negro', surge la magia...

Al principio creímos que todos los bichos saldrían en el tráiler, pero sólo unos pocos fueron 'contratados'.

Sin embargo, el verdadero protagonista estaba a punto de aparecer...

Mientras tanto decidimos empezar con los fondos. Dos o tres cartulinas serían suficientes. Había que dibujar estrellas, planetas, e incluso una galaxia.



2g



2h



2i



2j



2k



2l

2G: SUPERFICIE QUEBRADA EN EL MODELO DE PRUEBA

2I: LA CAJA DE LOS BICHOS DE GOMA

2J: DOS MONTAÑITAS (10 CM DE ALTO)

2K: UN ESCORPIÓN, DOS ABEJAS Y UNA MOSCA BUSCANDO UN PAPEL IMPORTANTE EN EL TRÁILER

2L, 2H: SECUENCIAS REALES DEL TRÁILER (CAPTURAS DE YOUTUBE)

3. Fondo

Con unas cartulinas, una sanguina blanca y un difumino hice un planeta tipo 'Saturno' y algunas estrellas alrededor, con sus fulgores y estelas. Luego las pegamos a la pared. En algunas partes realizamos el contraste blanco/negro.



3a



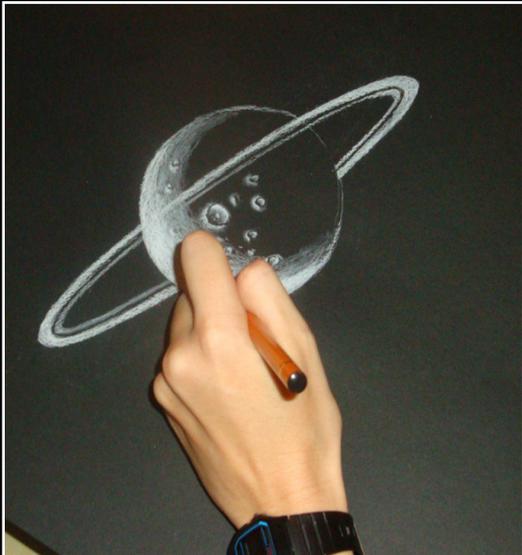
3b



3c



3d



3e



3f

3A: EFECTO DEL FONDO SOBRE EL MODELO FINAL

3B, 3E: DIBUJANDO EL PLANETA

3C: ASPECTO FINAL SIN CONTRASTE

3D: TODO EL FONDO COLGADO DE LA PARED

3F: EL FONDO CON TRATAMIENTO DE CONTRASTE

4. Modelo Principal

Estabamos listos para construir la maqueta general. Un rectángulo de cartón de 90 x 70 cm fue suficiente.

Sólo se necesitaron unas cuantas herramientas comunes (tijeras, lápiz, regla y cúter).

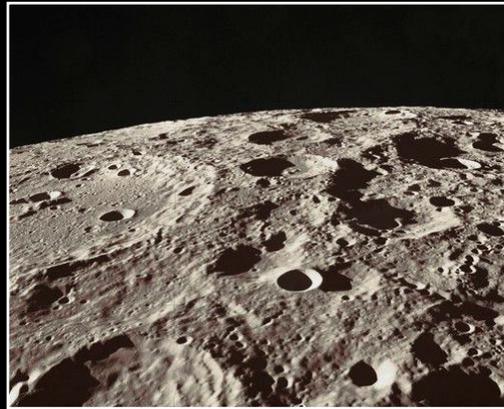
Teniendo como referencia la imagen se un planeta real, cortamos varias piezas de cartón para hacer los niveles y relieves del terreno.

También pusimos huecos redondos para construir cráteres encima.

El plan era cubrir todo con arcilla y dejar secar. Si se iluminaba con intención, las quebraduras producirían sombras interesantes.

Si toda la superficie tenía éxito, el próximo paso sería modelar las montañas y la nave del jugador.

La cobertura de arcilla fue fácil, sólo tuvimos que tener cuidado con las texturas de la esponja (cuadro 4g, página siguiente).



4a



4b



4c



4d



4e

4A: UNA FOTO DE UN PLANETA (¿LA LUNA?)

4B: HERRAMIENTAS SOBRE EL CARTÓN

4C: JUSTO AL COMIENZO: TODAS LAS HERRAMIENTAS POR MEDIO

4D, 4E: NIVELES DE TERRENO LISTOS PARA PEGAR Y CUBRIR



4f



4g



4h



4i



4j



4k

- 4F: RELIEVES DE TERRENO FINALES (CARTÓN)
4G: APLICANDO TEXTURAS CON LA ESPONJA
4H, 4I: PREPARANDO Y APLICANDO LA ARCILLA
4J: SUPERFICIE CUBIERTA DE ARCILLA (SIN TEXTURA)
4K: SUPERFICIE 'TEXTURIZADA' CON LA ESPONJA

Tras crear algunas texturas con la esponja, hicimos los modelados de los cráteres y toda la superficie.

Tuvimos que tratar las quebraduras y arreglarlas con más arcilla, pero al final se obtuvo un resultado decente.



4l



4m



4p



4n



4q



4o

4L: UNA 'MERENDOLA' PARA REPONER FUERZAS

4N: SUPERFICIE CON ARCILLA ANTES DE SECAR

4M, 4O, 4P: A LA MAÑANA SIGUIENTE... (LA ARCILLA SECÓ Y QUEBRADURAS CREÓ :)

4Q: UNA FOTO RÁPIDA DE LA SUPERFICIE Y EL FONDO. LA LUZ ESTÁ POR EL LADO ERRÓNEO

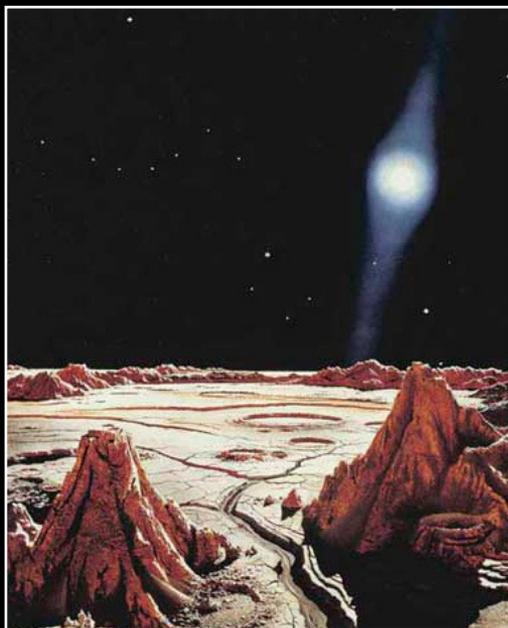
6. Montañas

La idea inicial fue “dar profundidad a la escena”. Entonces recogimos unas cuantas imágenes y empezamos a trabajar con cartón y cola.

Con las estructuras básicas secas (cuadro 6e, detrás), empezamos a cubrir todo con una masa para modelar color terracota y con un simple tenedor hicimos los relieves.

Una vez secas, las colocamos sobre la superficie para probar toda clase de ángulos con los focos intentando encontrar sombras interesantes.

Con el lugar definitivo, añadimos masilla para suavizar la transición con la superficie (cuadro 6j).



6a



6b



6c



6d



6e

6A, 6B, 6C: IMÁGENES INSPIRADORAS (LA 6C ES EXÓTICA, PERO DIFÍCIL DE MODELAR. LA 6B FUE LA ELEGIDA PARA EL MODELO)

6D: MODELANDO CON EL TENEDOR

6E: MÁS MODELADO (NÓTENSE LAS ESTRUCTURAS BÁSICAS DETRÁS)



6f



6g



6h



6i



6j



6k



4l

6F: BUSCANDO EL LUGAR CORRECTO PARA LAS MONTAÑITAS

6G, 6H, 6I: CREANDO LAS MONTAÑAS MÁS LEJANAS (Y MÁS PEQUEÑAS)

6J: RELLENANDO LAS TRANSICIONES CON EL SUELO

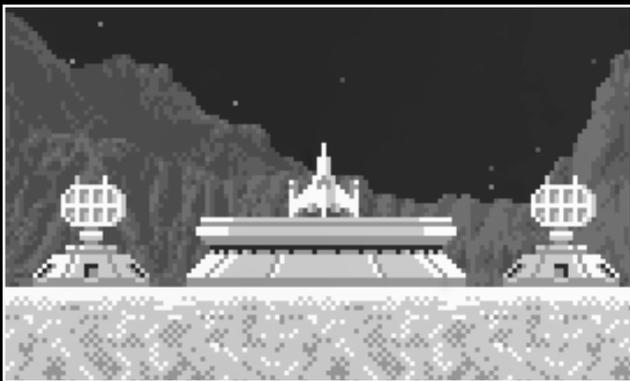
6K: MONTAÑA SECA EN SU SITIO FINAL

6K: ASPECTO DEL ESCENARIO EN ESTE PUNTO

7. Nave Espacial

Como sólo aparecería unos pocos segundos, esta nave no precisaba de muchos detalles. Locomalito la modeló con masilla blanca, y con un lápiz de colegial le pintó los detalles. Le pusimos un palito para manejarla mejor.

Él quiso que se pareciese lo más posible al *sprite* original, como vemos en el cuadro 7f.



7f



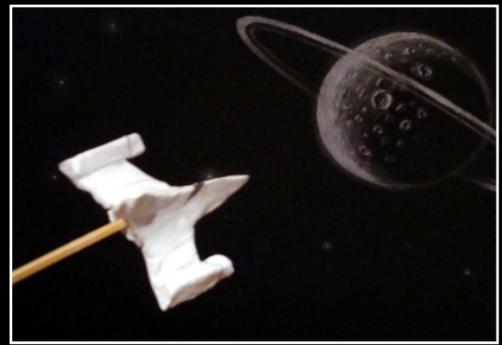
7d



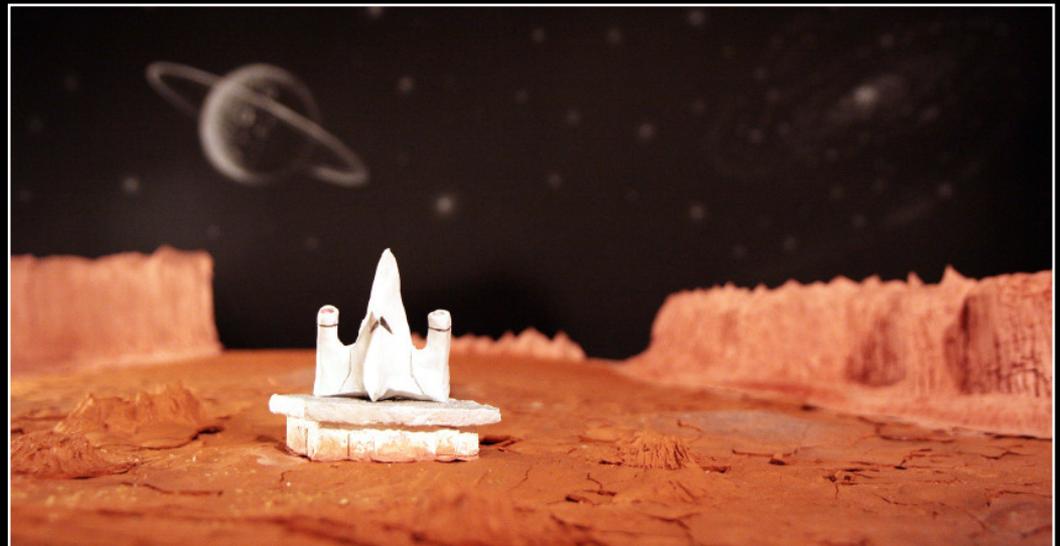
7a



7b



7c



7e

7A, 7C: PRIMER PLANO DE LA NAVE

7B: TRAZANDO LÍNEAS CON LÁPIZ

7D: MODELANDO LA NAVE. HAY MODELOS DE PRUEBA EN LA MESA

7E: LA NAVE EN SU BASE (MODELO FINAL)

7F: SPRITE ORIGINAL DE LA NAVE

8. Efectos y Luces

Ya estábamos listos para las pruebas, incluyendo humos, despegue, ataque del escorpión e iluminación.

Para el efecto del humo, tuvimos que elevar la superficie y dejar espacio operativo debajo para la combustión controlada, como vemos en los cuadros 8a y 8b.

Construimos unos conos forrados de papel de aluminio para concentrar la columna de humo (cuadro 8c) a través de los cráteres. En este punto hicimos varias pruebas (cuadros 8e, 8h, 8i, 8j).

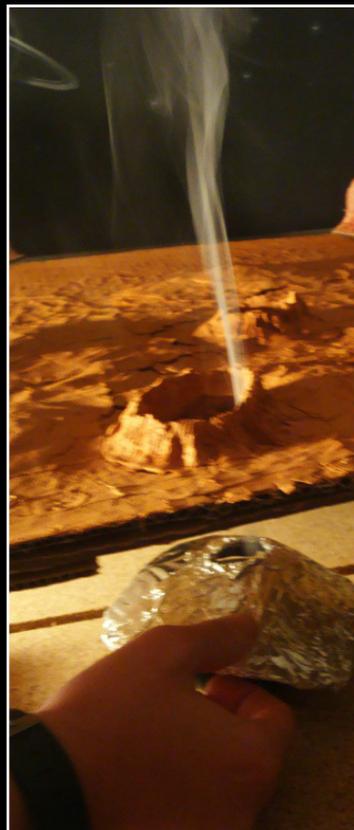
También se hicieron pruebas en blanco y negro, para ir teniendo una idea del aspecto final (cuadro 8d. Nótese la iluminación incorrecta -por la derecha en la superficie mientras el planeta del fondo la tiene por la izquierda).

Para las luces, pusimos un foco en la izquierda, bajo y horizontal. Lo cubrimos con una tela semitransparente para producir sombras suaves pero no difusas sobre la superficie.

Otra lámpara se usó para iluminar justo al fondo, y la cubrimos en una estructura de cartón (cuadro 8f).



8a



8c



8b



8d

8A: SOPORTES DE CARTÓN PARA ELEVAR TODA LA ESTRUCTURA

8B: LA SUPERFICIE DEL PLANETA ESTÁ ARRIBA Y EL ESPACIO OPERATIVO ABAJO

8C: UN CONO DIRECCIONANDO LA COLUMNA DE HUMO (FUNCIONA!!)

8D: TRATAMIENTO EN BLANCO Y NEGRO

Por supuesto que encontramos muchos obstáculos en el camino y tuvimos que probar algunas cosas por 'ensayo-error'. Intentamos coger unas piedrecitas blancas y ponerlas en la superficie, pero no obtuvo buen resultado con las imágenes, y tuvimos que rechazar la idea. En su lugar pusimos un poco de azúcar moreno y funcionó bastante bien!

Para el 'ataque del escorpión' compramos una figura de la serie 'Primeval' a Inglaterra, y alucinamos con la calidad del monstruo, altamente detallado y 100% articulado. Ya teníamos un serio protagonista para toda la sesión de fotos. Es tan mono!!!

Había que hacer la secuencia más importante de un sólo golpe: un 'travelling' a la derecha con el humo, el despegue y todo el escenario.



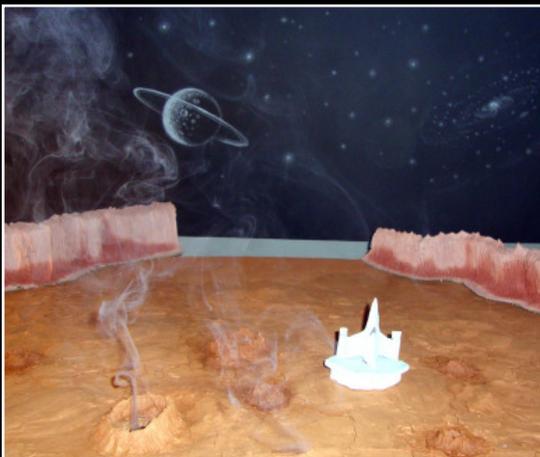
8e



8f



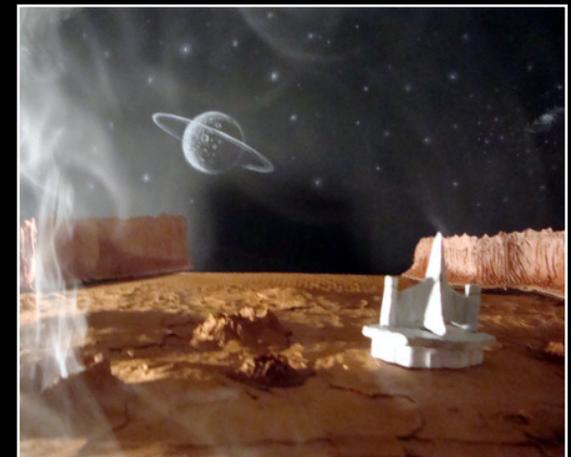
8g



8h



8i



8j

8E, 8H, 8I, 8J: PRUEBAS DE HUMO CON DISTINTAS INTENSIDADES

8F: UNA LÁMPARA CUBIERTA DE CARTÓN PARA ILUMINAR SÓLO EL FONDO DEL ESCENARIO

8G: LA BASE DE DESPEGUE SE HA QUEMADO UNA Y OTRA VEZ EN LAS PRUEBAS DEBIDO AL USO INTENSIVO DE LAS BENGALAS



8k



8l



8m



8n



8o



8p

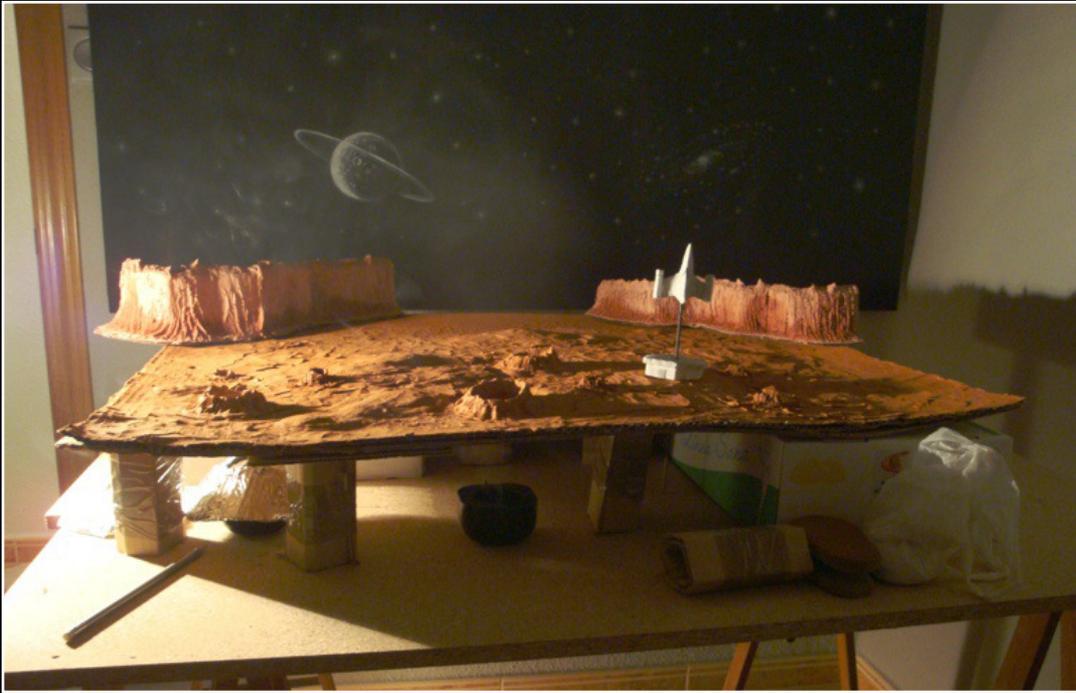
8K: NUESTRO DETALLADO PROTAGONISTA

8L, 8O: APARTANDO PIEDRECITAS Y PROBÁNDOLAS EN EL ESCENARIO (NO FUNCIONÓ)

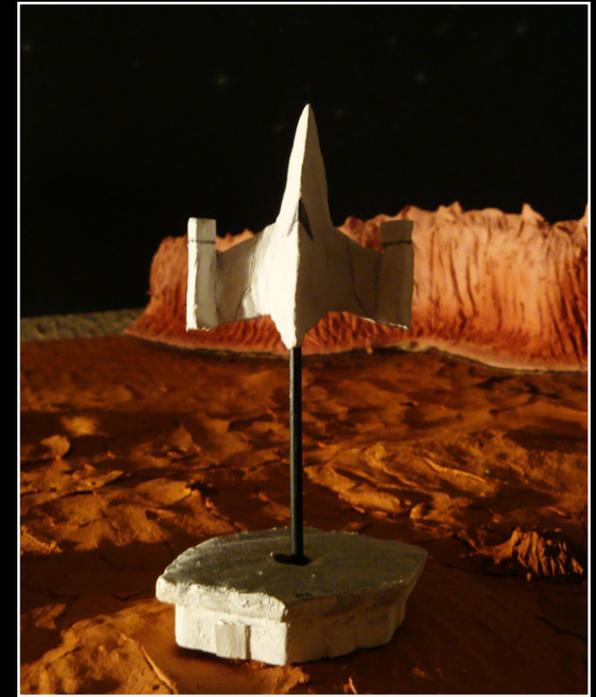
8M: DETALLE DE UN CRÁTER CON LAS MONTAÑITAS DETRÁS

8N: EL ESCORPIÓN TE AMENZA!!

8P: PLANO GENERAL (VÁLIDO)



8q



8r



8s



8t

8Q: SISTEMA DE HUMOS BAJO EL ESCENARIO

8R: EL MECANISMO MÁS SIMPLE PARA EL DESPEGUE: UN PALITO ELEVA LA NAVE MANUALMENTE

8S: NUESTRO ESCORPIÓN LISTO PARA ACTUAR

8T: VISTA GENERAL DEL ESCENARIO CON LUCES SUAVES

9. Filmación

Una vez que se pasaron todas las pruebas, estábamos listos para la escena más importante: un 'travelling' completo. Usamos un camión de juguete para deslizar la cámara suavemente. Esta pequeña Sony DSC-W210 estaba lista en su trípode. Genial!

Hicimos nueve o diez tomas completas y nos quedamos con la mejor.



8u



8w



8v



8x



8y

8U: NUESTRO CONDUCTOR PARTICULAR

8V: VISTA GENERAL DE TODO EL ESCENARIO

8W, 8X: MONITORIZANDO LA ESCENA EN LA PANTALLITA DE LA CÁMARA

8Y: ESCENA RECHAZADA DEL 'ATAQUE DEL ESCORPIÓN A LA NAVE'

10. Capturas del Trailer

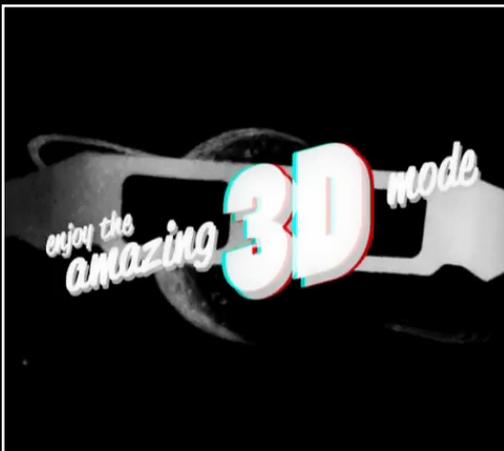
Estas instantáneas se han tomado directamente del tráiler de Youtube, ya terminado y con un tratamiento especial de blanco y negro. Que disfrutéis!



10a



10b



10c



10d



10e

10A: DESPEGUE (CON CHISPAS REALES INCLUÍDAS)

10B: VISTA GENERAL AL PRINCIPIO DEL 'TRAVELLING'

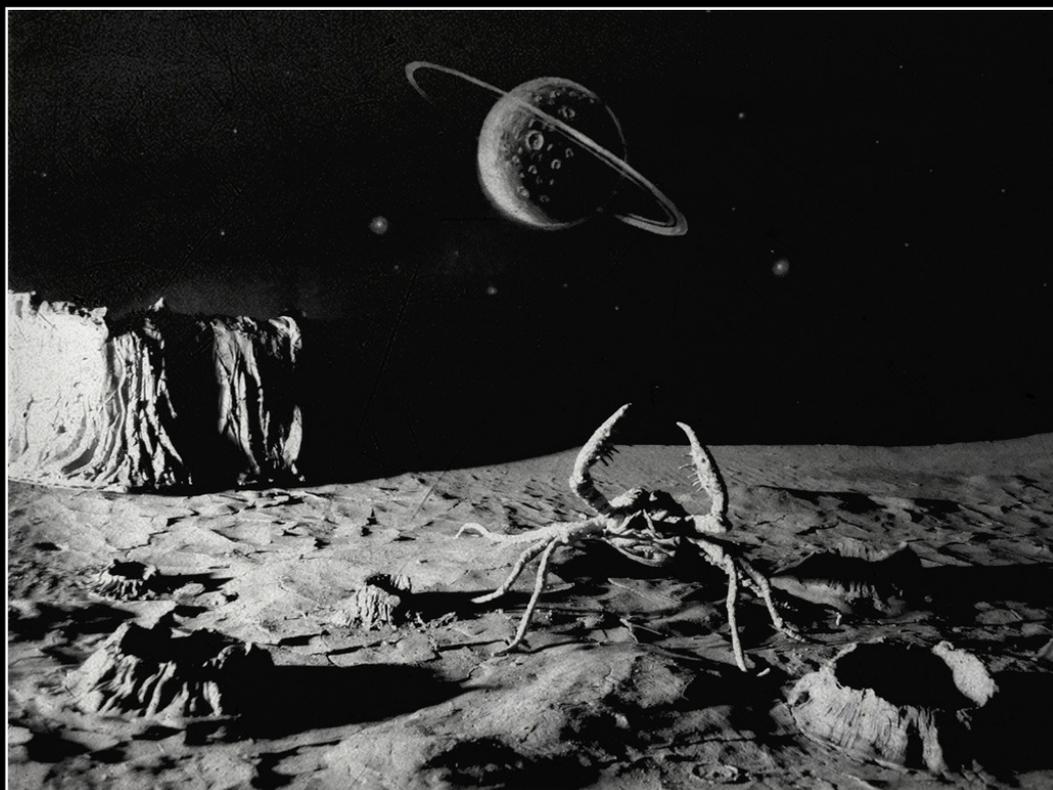
10C: ALGÚN COLOR SE AÑADE. LAS VIEJAS GAFAS 3D BICOLORS SE PUEDEN USAR CON EL JUEGO

10D: EL ESCORPIÓN LISTO PARA ATACAR

10E: CABECERA DEL TÍTULO AL FINAL

II. Álbum de fotos

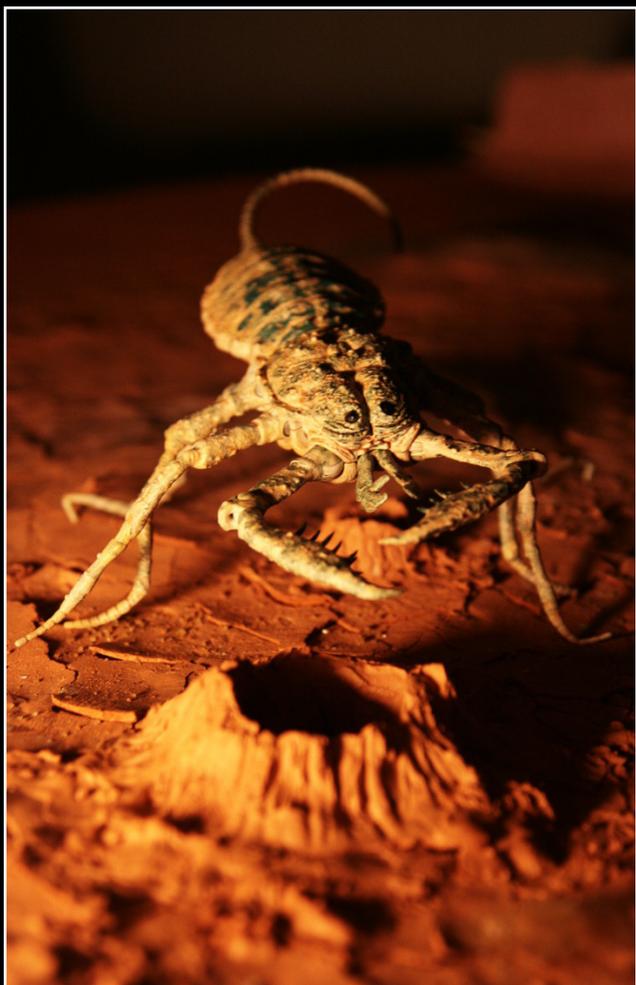
Estas fotos están hechas durante todo el proceso. Algunas tienen un tratamiento especial en blanco y negro. Obsérvense los detalles del escorpión (acabado excelente).



11a



11c



11b



11d

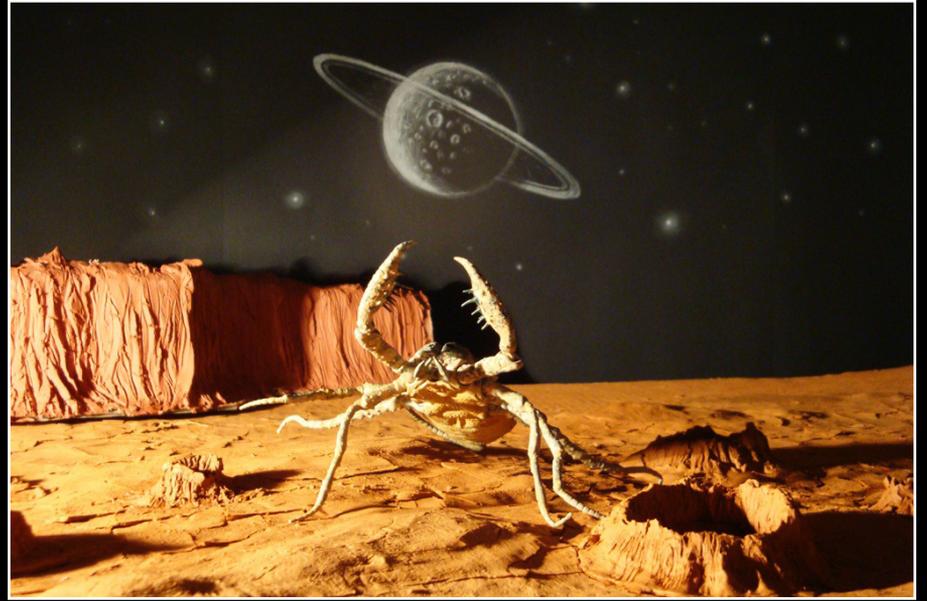
11A: VISTA DEL ESCORPIÓN EN LA SUPERFICIE DEL PLANETA

11B: PRIMER PLANO DEL ESCORPIÓN

11C, 11D: MÁS FOTOS DEL ESCORPIÓN



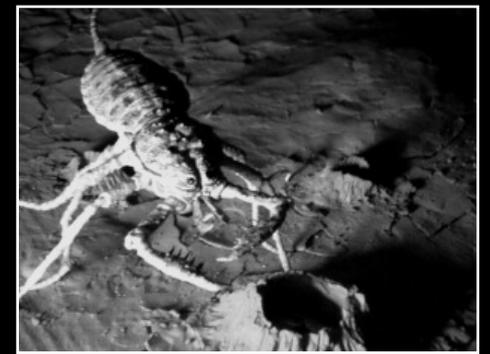
11e



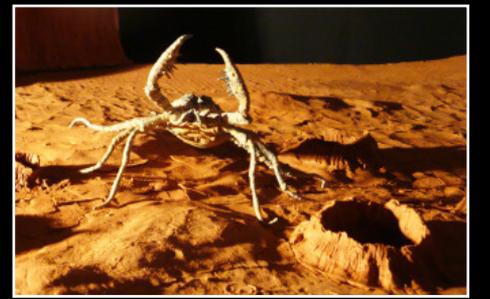
11f



11g



11h



11i

11E: UN INTRUSO SE HA COLADO TRAS LAS MONTAÑAS

11F, 11H, 11I: FOTOS DEL ESCORPIÓN

11G: PRIMER PLANO DE UN CRÁTER

Créditos

(sin orden particular)

Este documento.....Gryzor87

Modelado en arcilla.....Locomalito
Gryzor87
Canoug

Efectos de humo.....Canoug

Luces.....Roman Empress

Cámara.....Locomalito

Fondo.....Gryzor87

Voz (tráiler).....GregThomas

Postproducción.....Locomalito

AGRACEDIMIENTOS:

- Supermercado chino
- Pelis de monstruos de los 50's
- Figuras de la serie 'Primeval'
- H.R. Giger

