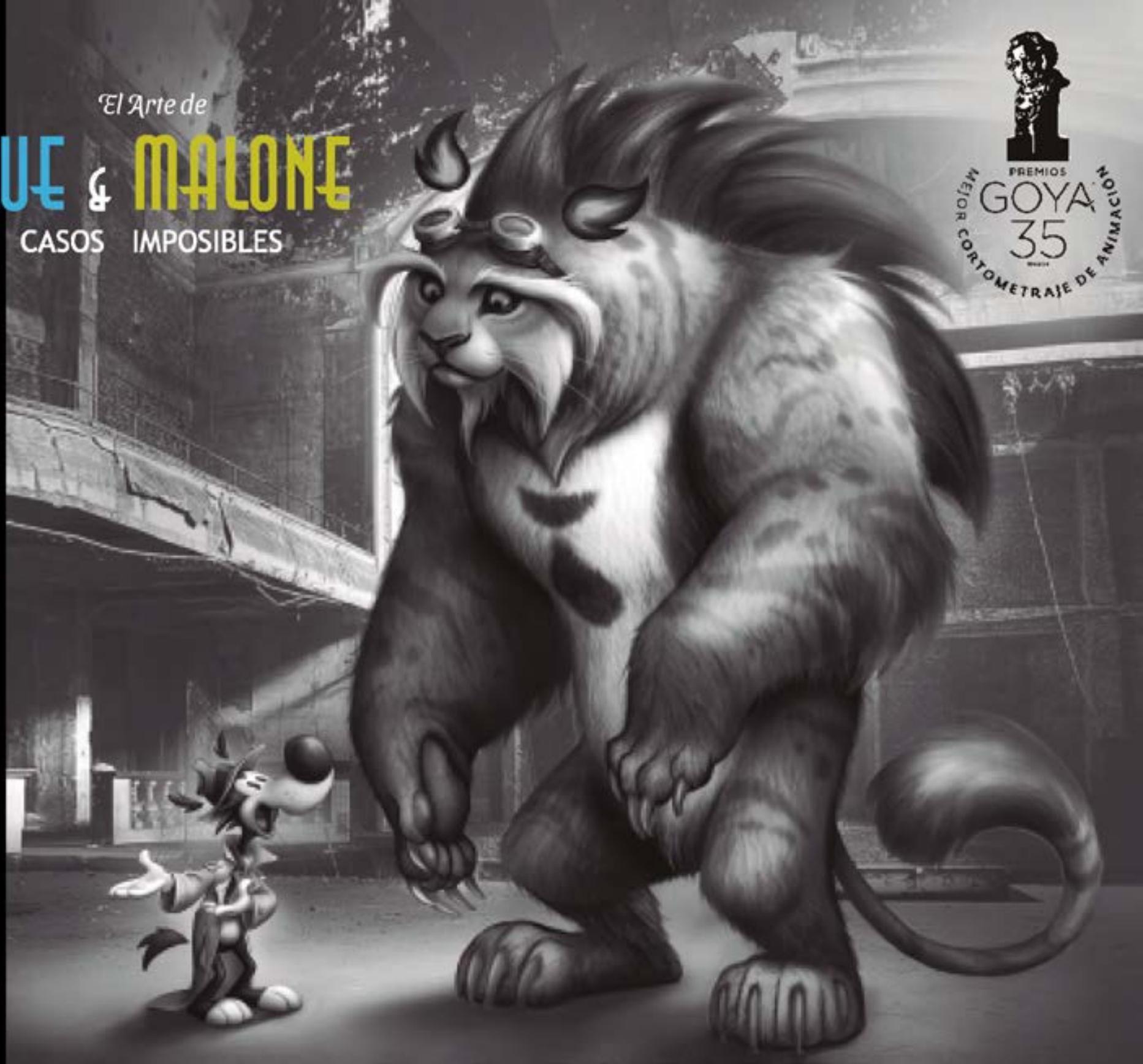


El Arte de
BLUE & MALONE
CASOS IMPOSIBLES



Por David Villarrubia, Elena Manzano y Manuel Carbojo



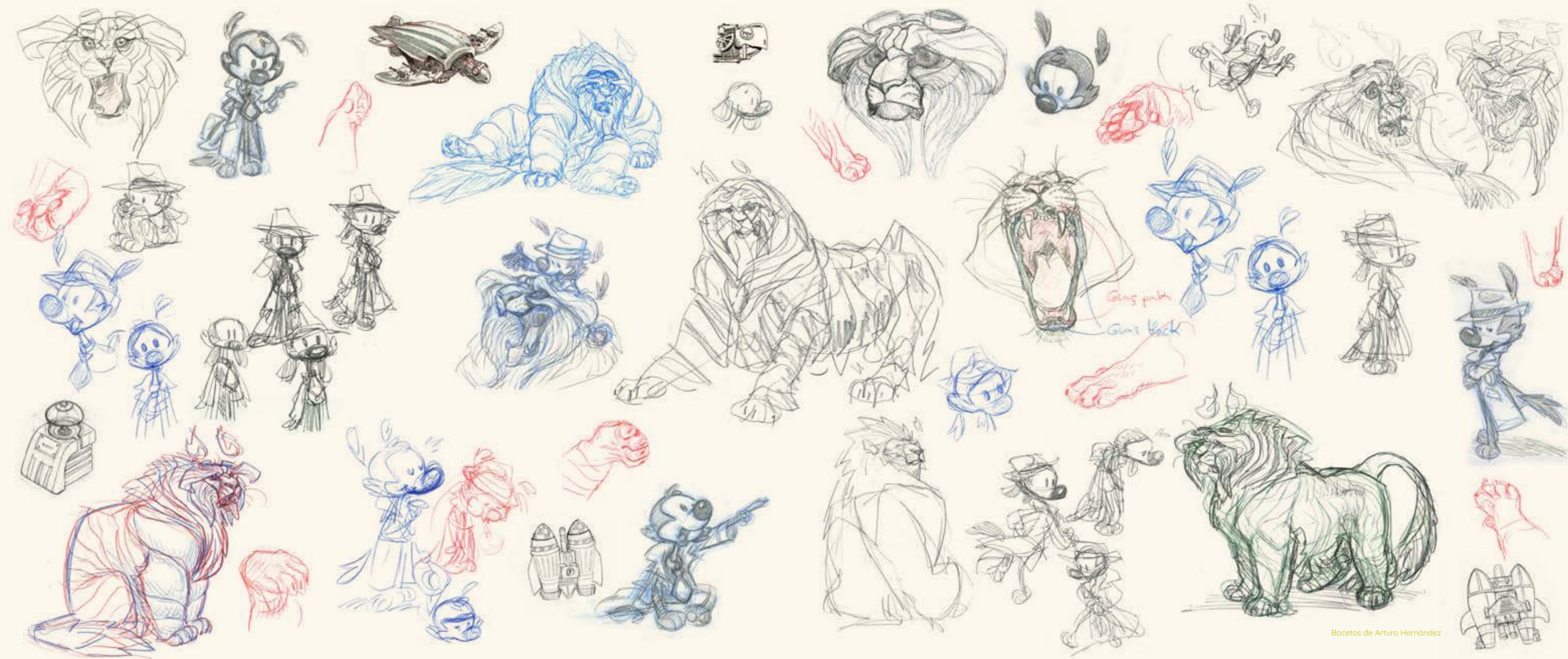


Ilustración de portada
de Óscar Vargas

El Arte de
BLUE & MALONE
CASOS IMPOSIBLES

© ESDIP Animation Studio
Todos los derechos reservados

©2021

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor.





Boceto de Mortando Malone
de Arturo Hernández

ÍNDICE

- 7 **INTRODUCCIÓN DEL DIRECTOR**
- 8 **PRÓLOGO**
- 10 **INTRODUCCIÓN**
- 14 **ANIMAR RODAJES, RODAR ANIMACIÓN**
- 24 **BLUE & MALONE**
- 52 **EL SPOT FINAL**
- 60 **CHISMES, CACHARROS Y COSITAS**
- 66 **SE LEVANTA EL TELÓN**
- 76 **LA SALA DEL TELÉFONO**
- 88 **LA MARÍA LUISA**
- 98 **Y EL VIAJE CONTINÚA**
- 112 **UNIVERSOS ALTERNATIVOS**
- 118 **AGRADECIMIENTOS**
- 120 **UN CORTO DE MUCHA GENTE**

INTRODUCCIÓN DEL DIRECTOR

“Bienvenidos al *Libro de Arte de Blue & Malone: Casos Imposibles*. Espero que en él os podáis zambullir en un universo creado por un gran número de artistas, muchos de los mejores de España. Naves espaciales, teatros abandonados, monstruos, robots, pelusas mutantes y tortugas voladoras os están esperando en su interior. Y, no solo eso, el trabajo conjunto de un equipo humano y profesional que se ha adentrado en lo más profundo de la creación y la innovación visual, desarrollando procesos increíbles con unos medios muy, pero que muy limitados.

Me inventé a Blue y Malone para los que no se nos da bien del todo ser adultos. A veces no entendemos nada, nos sentimos tristes o un poco perdidos y nos dan miedo los malos. Nada mejor para esas ocasiones que un tigre gigante y azul que camina contigo. Es invisible. Solo tú puedes verlo. Y va acompañado de un pequeño sabueso detective que siempre acaba haciéndote reír.

Me inventé a estos personajes para recordarme a mí mismo que no hay que dejar de imaginar cosas, por tontas que te parezcan. No hay que dejar de soñar ni olvidarse de sonreír, sobre todo sin motivo. No hay que dejar que derriben el teatro de nuestra

infancia para construir un restaurante de comida rápida o una sucursal de banco porque, aunque ya no entremos mucho, ese teatro no está del todo deshabitado. Hay tortugas que vuelan y piratas y aventuras que aún nos están esperando.

Vale, *Blue & Malone: Casos Imposibles* es sólo un corto de cine de animación. Pero el cine también sirve para vivir cosas imposibles, ¿no te parece?”

Abraham López Guerrero
Director y guionista



Boceto de Big Blue Cat,
Adonay Cordero

PRÓLOGO



“*Blue & Malone: Casos Imposibles* es el resultado de varios años de trabajo e ilusiones de muchas personas. Lo forma un universo que empezó en la cabeza de Abraham, que acabó concretado en un primer corto, *Blue & Malone: Detectives Imaginarios* y que creció seis años después con este segundo corto y un montón de ideas y proyectos que lo amplían hasta hacerlo enorme.

Para los que no estéis familiarizados con el proceso de creación de un cortometraje de animación, es muy laborioso. Hay que cocerlo a fuego lento y lleva muchos, muchos ingredientes. Durante la creación del nuestro, hicimos muchos bocetos, diseños, pruebas, aciertos, errores, juntamos ideas locas, también alguna que otra idea razonable y un sinfín de horas de trabajo de más de 150 personas, para llegar al resultado final.

Este libro de arte se creó para recoger parte de ese trabajo y poder hacerlo llegar al público en un formato distinto y así dejaros mirar detrás de las bambalinas para que podáis saber un poco más sobre lo que ocurrió desde la idea original hasta el corto finalizado.”

Emilio Luján Canalejo
Director de ESDIP Animation Studio



Izquierda: Emilio Luján, director de ESDIP Animation Studio

Arriba: Fotograma final del corto y concept de Gato, de Óscar Vargas

Derecha: Imagen promocional





INTRODUCCIÓN

“Todo comenzó con un cine abandonado. Abraham López Guerrero, nuestro director y guionista, entabló amistad con Alfredo, el proyeccionista de los emblemáticos cines Roxy de Madrid, durante el estreno del primer cortometraje de la saga. Poco después, Alfredo llamó a Abraham: “*Vuestro corto ha sido una de las últimas proyecciones de este cine. Amigos, han cerrado los Roxy*”. Ahí nació la idea. Los detectives imaginarios tenían que volver. Había un nuevo caso.

En un guiño a la primera parte, *Blue & Malone: Detectives Imaginarios*, la historia trata de Berta, la misma niña que protagonizó la primera aventura, pero 20 años después. Berta es ahora una periodista agobiada por las responsabilidades del mundo adulto que vuelve al teatro, al que su abuela la llevaba de niña, la noche antes de que lo derriben. Berta necesita conservar un último recuerdo del teatro antes de que lo destruyan y levanten en su lugar alguna tienda de ropa o una sucursal bancaria. Allí descubre que no está del todo deshabitado y que viven en él sus antiguos amigos imaginarios, en la balsa de recuerdos que es el teatro.

Izquierda: Fotograma del cortometraje

Derecha: Concept art de Vito Sicilia



Así pues, se presentaba sobre nosotros un desafío doble. Contar una historia emotiva e inspiradora y hacerlo mezclando animación y rodaje real con una imagen especialmente evocadora. Un reto técnico y artístico que nunca antes habíamos emprendido.

Desde el principio nos marcamos la clara intención de que la integración formara una unidad total con la animación. Desarrollar un solo lenguaje, una sola película, donde acercar tanto la animación a la imagen real, como a la inversa. Decidimos tratar a todos los personajes, reales y generados en 3D, como iguales. Acercar la animación al teatro, no solo como espacio, sino como forma de expresión artística. Desde el comienzo hablábamos de "*rodar animación*", filmar a nuestros personajes digitales.

El guión se escribió literalmente dentro de la sala de cine de ESDIP - Escuela de Arte, a través de largas reuniones de las que Abraham extrajo el material con el que finalmente dio cuerpo al libreto. En este punto el proyecto tomó forma dentro de la escuela, más específicamente en su productora *ESDIP - Animation Studio*. Emilio Luján Canalejo, su director, se convirtió en nuestro cómplice y asumió el proyecto como propio dentro de la infraestructura de la escuela. Una decisión valiente. Sin su apoyo este proyecto nunca hubiese visto la luz.

Semejante reto sólo podía pasar por diseñar, dibujar y conceptualizar todas las ideas plasmadas en el guión. Un descomunal trabajo de arte con varias vertientes y muchas dificultades. Una de las frases que más escuchamos al principio fue: "*Eso no lo podéis hacer*". Sin embargo, lo hicimos.

Acompañadnos en este apasionante viaje para resolver esos "*casos imposibles*". Un viaje en busca de nuestros sueños perdidos."

Manuel Carbajo
Director de producción



Pág. izq. arriba: El cine Roxy de Madrid cerrado. Julio 2017

Pág. izq. abajo: Concept art de Óscar Vargas

Página dcha: Concept art de Vito Sicilia

ANIMAR RODAJES, RODAR ANIMACIÓN

EL CONCEPTO





“Trabajar en animación es, con cada proyecto, como revivir la ilusión que tenemos en nuestra infancia. La belleza de todos los diseños y sus múltiples posibilidades te transportan a mundos a los que normalmente sólo les damos entrada cuando somos pequeños. Me encanta ser parte de un engranaje que crea piezas fantásticas y abre las puertas de la imaginación sin límites.”

Sara Velázquez
Directora de arte

Izquierda arriba:

Boceto de Arturo Hernández

Izquierda abajo:

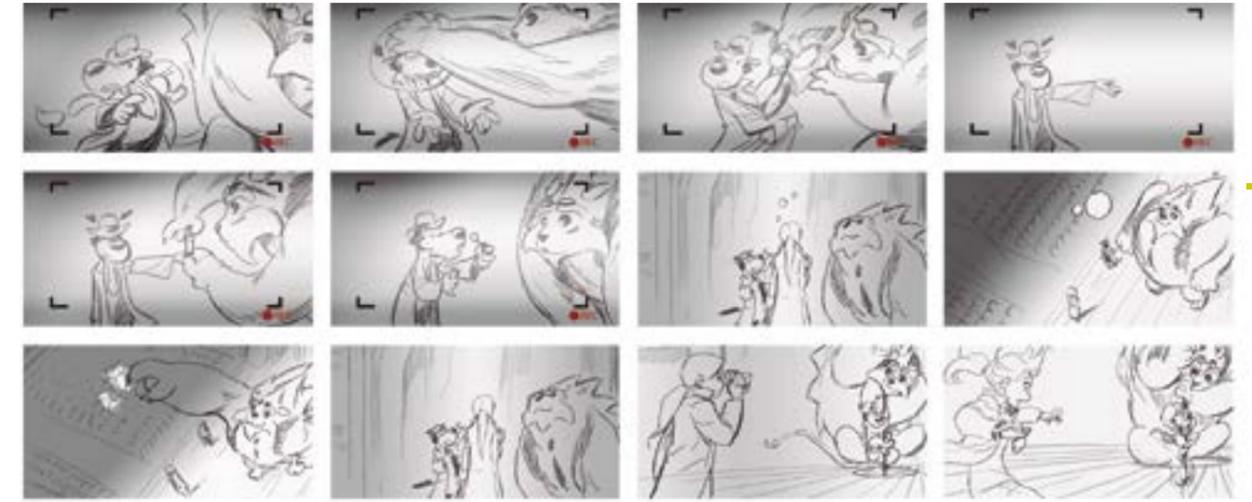
Concept art de Raúl Morales “Neko”

Derecha arriba:

Storyboard de Kenny Ruiz

Derecha abajo:

Prueba de render de Mortando



“En el mundo de la animación, con todas sus fases en cadena, la espontaneidad es un tesoro esquivo. Pero muchas ideas de grandes directoras y directores nacieron en un momento concreto, en el propio set. Improvisar es una palabra complicada en animación. Sin embargo, desde el origen de la idea y el guión, *Blue & Malone* tenía que ser como el teatro, como el jazz. Tenía que estar sucediendo en el momento.

Kenny Ruiz y yo nos encerramos en la *Sala de Teatro Lagrada* del madrileño barrio de Lavapiés. En nuestras manos el libreto del corto y una libreta en blanco. Comenzamos a interpretar a los personajes, a visualizar la acción, a inventar y crear. En definitiva, a improvisar. Yo escenificaba y Kenny dibujaba sin parar. Las principales ideas del corto nacieron aquel día. La narrativa, los momentos emo-

cionales, las acciones concretas de los personajes. El plano de la falsa bajada a la sala de teléfonos, los trampantojos desplegados de pop-up, la transformación del teatro o el secreto de “*El Desadultador*” surgieron así.

Fue esa la primera de las piezas que llevaron a la construcción de todo un sistema de trabajo, una filosofía de producción completamente atípica, casi impropia, que intentamos mantener y trasladar a lo largo de todo el proceso, desde el layout hasta la música, desde el diseño a la animación, devanándonos los sesos para encontrar formas de hacerlo viable en producción: queríamos poder improvisar.”

Abraham López Guerrero
Director y guionista





PREVIS

Izquierda:

Comparativa entre previs, rodaje con ficticios y fotograma final

Derecha arriba:

Abraham López Guerrero, Aura Garrido y Rubén Querol durante el rodaje en el teatro

Derecha abajo:

Concept art de Vito Sicilia



FICTICIOS

“Lo más complicado del proyecto fue articular a todos los miembros del equipo con disponibilidades y perfiles muy distintos. Teníamos perfiles senior que trabajaban en grandes productoras, acostumbrados al ritmo y metodología de trabajo del sector pero con horarios y disposición muy limitada e irregular. Pero, también teníamos exalumnos de la *Escuela de Arte ESDIP* y de la productora *ESDIP Animation Studio* con perfiles más junior pero con muchas ganas y gran talento. Esa dificultad de articular todos estos engranajes para que la máquina funcione y se pueda avanzar, no deja de ser un reto.

Otro aspecto que también me ha gustado mucho de este trabajo es la horizontalidad. Creo que las grandes cabezas del proyecto han sido totalmente accesibles al resto del equipo, se han pedido y se han tenido en cuenta las distintas opiniones e ideas de todos los miembros del equipo y hemos remado tod@s junt@s. Algo que, sin duda, se ha notado en el resultado.”

Raquel Nieto
Line producer



FINAL FRAME

“Uno de los puntos más innovadores del cortometraje se encuentra en el proceso de layout y animación.

La narrativa del corto se sostenía dos terceras partes simulando la grabación que el personaje de Berta hacía de su peripecia en el teatro. Esta decisión fue tomada por dos motivos: el primero, artístico y el segundo, técnico. Por un lado, mediante la cámara en mano, el público podía vivir una experiencia a tiempo real, inmersiva. “*Un REC para niños*” decíamos. Por otro, minimizamos la interacción física entre Berta y los personajes animados, cuidando al máximo esa interacción en unos pocos planos en vez de en todo el corto. Para ello contamos en rodaje con la supervisión técnica de Gerardo Álvarez, uno de nuestros productores ejecutivos, y de Jorge Medina, que también fue el supervisor CGI de todo el proyecto.

Además, procuramos que, excepto en el tramo final, la cámara “*mund0*”, es decir la cámara tradicional, permaneciese fija para poder así trabajar mejor la integración entre los elementos digitales y los reales.”

Manuel Carbajo
Director de producción



Izquierda:
Rodaje casero previo en el teatro

Derecha:
Abraham dando indicaciones en el rodaje en el teatro



“Por cuestiones de agenda teníamos un año antes de rodar con nuestra protagonista, Aura Garrido. En ese tiempo asentamos una buena pre-producción para poder enfrentarnos a un rodaje muy complejo técnicamente. Nuestra herramienta principal fue la previsualización o, dicho de otro modo, *“la madre de todas las previs”*, en tres fases:

Primero, en base a los planos del teatro, Sebastián Urcelay y yo desarrollamos una previs 3D muy básica (la llamamos pre-previs).

El objetivo era explorar distintas opciones de lentes y movimientos de cámara según la animática pero ya en un entorno completamente tridimensional.

Con eso, un reducido equipo de seis personas, rodamos el corto completo en la localización en dos sesiones, todo muy casero, y lo llamamos posvis. Esto nos sirvió para recabar información práctica y corregir aspectos de la pre-previs que no estaban claros.”

Manuel Carbajo
Director de Producción

“Hacer una previs robusta es usual en películas de gran presupuesto, pero no en el común de los largometrajes españoles y mucho menos en cortos. La necesitábamos por motivos tanto de producción como creativos.

Entre los primeros estaba la necesidad de rodar en poco tiempo, con disponibilidad limitada de Aura Garrido, un gran equipo de rodaje y una localización muy particular. Además, Esther Encabo debía poder anticipar todos los problemas técnicos y Jorge Medina los requisitos de la preparación de efectos especiales.

Entre los motivos creativos estaban nuestros propios límites. Yo jamás me había enfrentado a dirigir un proyecto tan complejo y tan ambicioso técnica y narrativamente. Además, decidimos explorar y experimentar, sin seguir fórmulas ni recetas. La manera que acordamos Sebastian Urcelay y yo de



convencernos mutuamente de que las ideas funcionaban, era verlas como las vería el público. Incluía apuestas bastante arriesgadas como ficcionar la cámara en mano de la protagonista, cambiar de formato de pantalla (16/9 cuando estamos fuera de la cámara de Berta y pantalla completa desde su punto de vista) o realizar planos secuencia larguísimos (poco comunes en animación) que empezaban en imagen real, pasaban a ser full 3D en mitad de plano y volvían después a ser rodaje físico de nuevo.

Una vez tuvimos una película completa hecha en 3D, en un teatro exacto al teatro de rodaje, con acciones desarrolladas, ritmo, planos y emociones, convencer a Emilio y al equipo de que hacer el corto no era imposible fue un poco menos complicado.”

Abraham López Guerrero
Director y guionista

Arriba:
Foto del rodaje en Ópera (Madrid).

Abajo: Equipo de rodaje casero. De izquierda a derecha:

Elena Manzano, supervisora de modelado,
Esther Encabo, directora técnica,
Abraham López Guerrero, director y guionista,
Pablo de la Chica, productor ejecutivo,
Dalia Gutierrez, Supervisora de Scene Compo y
Sebastián Urcelay, Previs y Fx.

Haciendo la foto: Manuel Carbajo, director de producción.







BIG BLUE CAT

UN PERSONAJE CÓSMICO

Quisimos hacer que Gato estuviera inspirado en las estrellas. La forma del pelo, las cejas y los mechones de la barba son como las puntas de una estrella. Las orejas, al final del corto, se convierten en dos llamas azules. Pero también debía ser un personaje tierno y entrañable, porque es quien lleva la carga emocional del corto.

Izquierda: Concept art Vito Sicilia

Derecha arriba: Propuestas de color de Vito Sicilia

Derecha abajo: Abraham en el Jaguar Rescue Center en Costa Rica

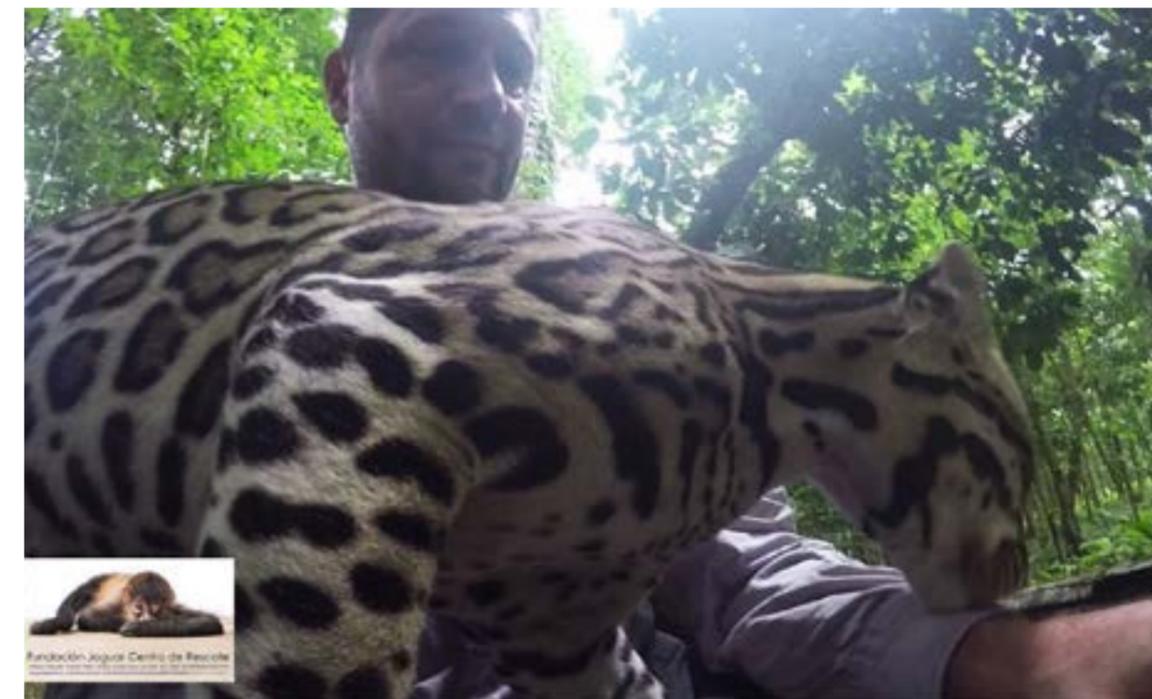


EL ORIGEN

Para crear a Gato y revestirlo de esa verdad y credibilidad, Abraham contacta con el *Jaguar Rescue Center* de Costa Rica, un centro de recuperación de fauna salvaje.

Lo que empezó siendo un viaje de documentación visual, terminó siendo un descubrimiento narrativo. Allí conoció a Namú, un ocelote de un año de edad, y a Nerea, la cuidadora que lo había rescatado de una muerte segura a manos de cazadores furtivos. Nerea enseñaba a Namú a valerse por sí mismo para poder ser reintegrado en la selva. De esta manera dos seres unidos por el destino, que se quieren terriblemente, estaban al mismo tiempo condenados a separarse. La relación entre Namú y Nerea sirvió de base para construir la relación entre Berta y Big Blue Cat. Lo primero que hizo Abraham cuando volvió de Costa Rica fue reescribir el guión del corto.

Buscábamos un personaje situado en el centro de cuatro puntos cardinales: debía ser imponente y majestuoso, con un elemento cósmico, pero también entrañable y por último, muy animal.





EL DISEÑO

Los primeros artistas en comenzar a diseñar a Gato y Mortando, antes de que el proyecto recayera en ESDIP, fueron Arturo Hernández y Óscar Vargas, de la mano de *El Viaje Imposible Producciones Cinematográficas*.

Después se incorporó Adonay Cordero, exalumno de *ESDIP* y character designer en *Spa Studios* y *Dreamworks TV*, que realizó una serie de bocetos de Gato de una calidad increíble, descubriendo, por ejemplo, el elemento de la cresta superior de Big Blue Cat.

Más adelante, Óscar Vargas, responsable de algunos diseños de *Love Death And Robots* y *Justin y La Espada del Valor*, exploró una enorme cantidad de posibilidades donde surgieron elementos gráficos enriquecedores en la cohesión de los dos personajes. Mortando y Gato son, en realidad, los dos aspectos de una misma naturaleza, como el Yin y el Yang. De esta nueva etapa empezaron a surgir algunos dibujos que se convertirían en la piedra angular de la mezcla de estilos y equilibrio único que representa el dúo de detectives.

En una última fase, Arturo Hernández, animador con muchísima experiencia y que trabajó en *"Buñuel en el Laberinto de las Tortugas"*, fue el encargado de recoger muchos de los hallazgos y consolidarlos en la versión de diseño 2D final. Se adentró a fondo en la naturaleza de los dos personajes tratándolos como uno solo y dándoles un cariz más animal y más expresivo. Gato comenzó a reunir rasgos de dragón y león de la mitología china, combinados con reminiscencias aztecas pero conservando el pelaje en forma de llamas convirtiéndose en algo a medio camino entre las criaturas de Jim Henson y personajes de estudios como Pixar o Ghibli.

Por el camino, contamos también con la inestimable ayuda de dos genios de la talla de Borja Montoro, diseñador de personajes



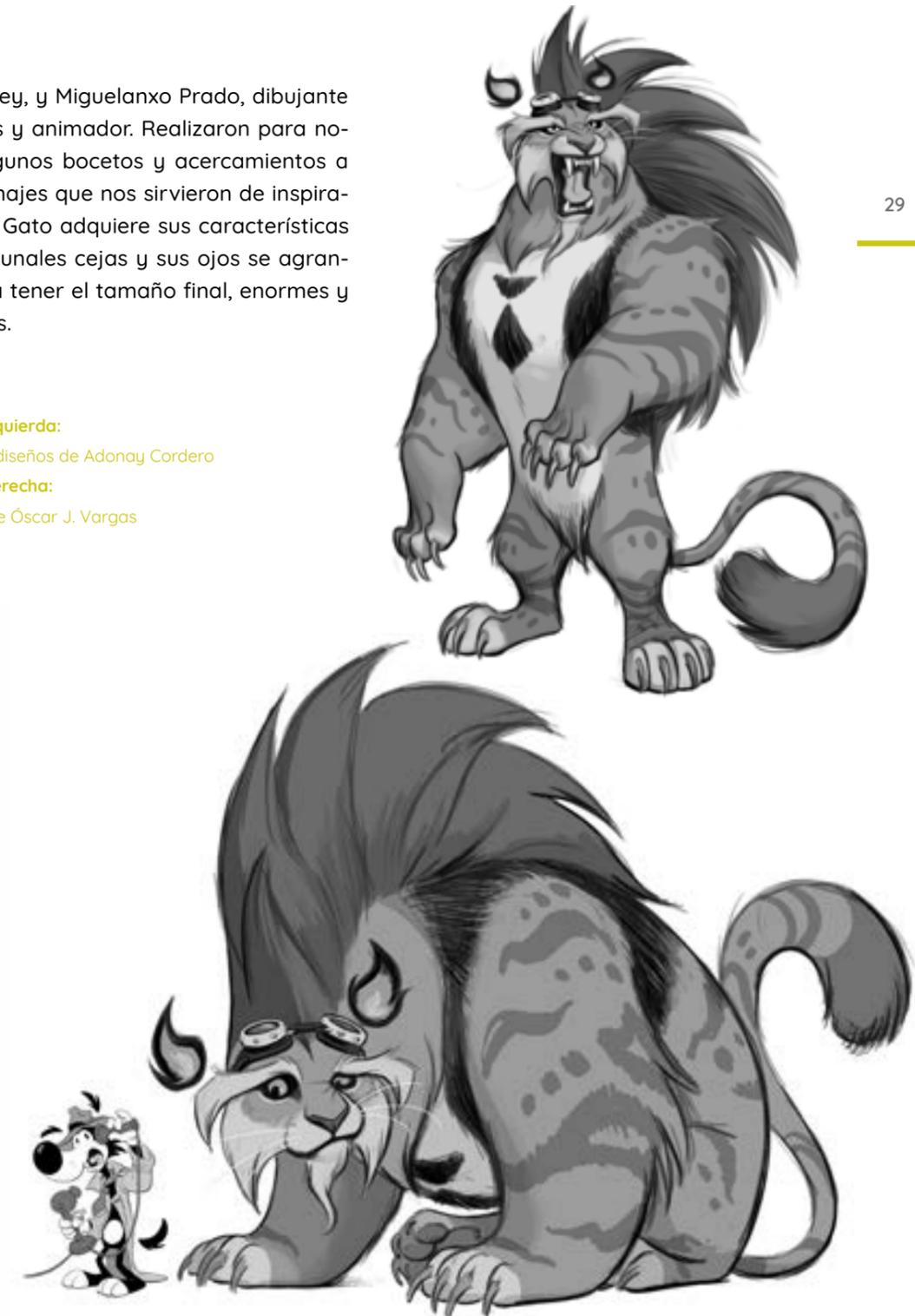
para Disney, y Miguelanxo Prado, dibujante de cómics y animador. Realizaron para nosotros algunos bocetos y acercamientos a los personajes que nos sirvieron de inspiración. Así, Gato adquiere sus características y descomunales cejas y sus ojos se agrandan hasta tener el tamaño final, enormes y expresivos.

Página izquierda:

Primeros diseños de Adonay Cordero

Página derecha:

Diseños de Óscar J. Vargas





La propia naturaleza dual de Gato, que mezcla animales y significados, se extiende también a su proceso de creación, por lo que Gato no acabó de diseñarse en concept, se usó el propio modelado para destilar nuevas formas y multitud de matices, comprender su esencia y su estructura, descomponerlo y recomponerlo hasta tener una construcción sólida.

En estrecha colaboración con Arturo, Elena Manzano, supervisora de modelado y profesora de modelado en *ESDIP* hizo numerosos bocetos en *ZBrush*, explorando varias de las ideas que salían de los concepts e investigando la capacidad de Gato de caminar a dos y a cuatro patas.





EL MODELADO

La dificultad era notoria, por un lado, debido a lo inexacto y espontáneo de los diseños de Arturo, por lo que Elena y él utilizaron la arcilla como lenguaje común para traducir los diseños de Arturo a las tres dimensiones y acabar de definir los volúmenes exactos. Por otro lado, había que modelar a Gato con y sin pelo, pues la mitad de su forma iba a conseguirse sobre un modelado calvo en el que después iría el *groom*, pero también teníamos que tenerlo modelado con pelo para que los animadores tuvieran una referencia.

Por si fuera poco, Gato debía de funcionar a dos y a cuatro patas durante el corto. Necesitábamos que Gato pudiera caminar como una bestia, pero también manipular objetos con las manos cuando estuviera de pie. Abraham, en colaboración con Elena se sentó a diseñar, en *Zbrush*, unas manos gruesas pero alargadas y, para los pies, Elena se basó en las patas traseras de sus cobayas, que parecían caminar de puntillas y apoyar toda la planta solo cuando se ponían de pie.

Gato era ya una construcción sólida y la prueba de ello fue el fabuloso trabajo de guía de expresiones faciales que Elena realizó esculpiendo directamente en *ZBrush* sin guía de diseño de ningún tipo. Aún no podíamos visualizarlo al 100% pero sí comenzar a sentirlo.

Pág. izquierda:

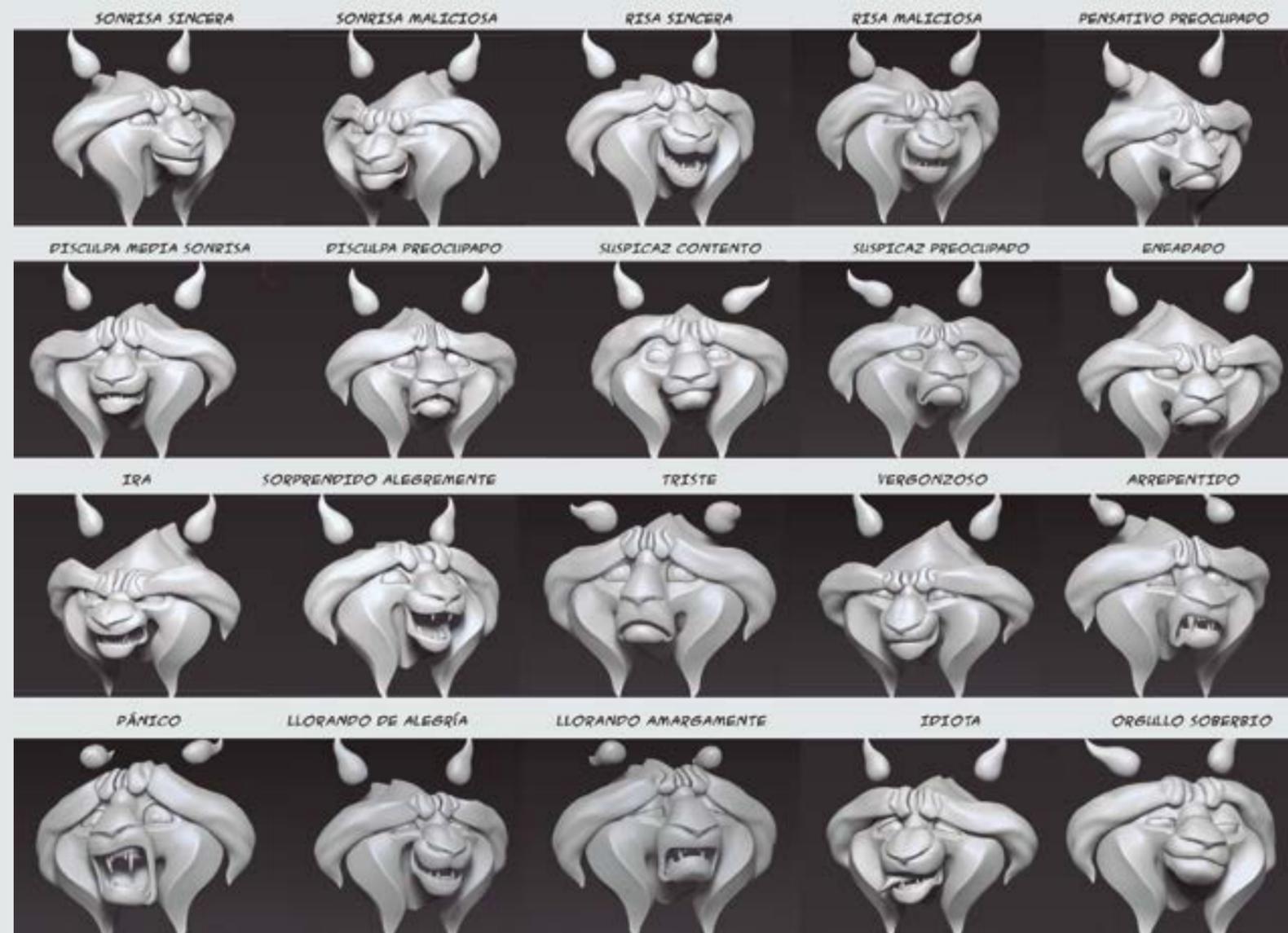
Escultura en arcilla de Arturo Hernández.

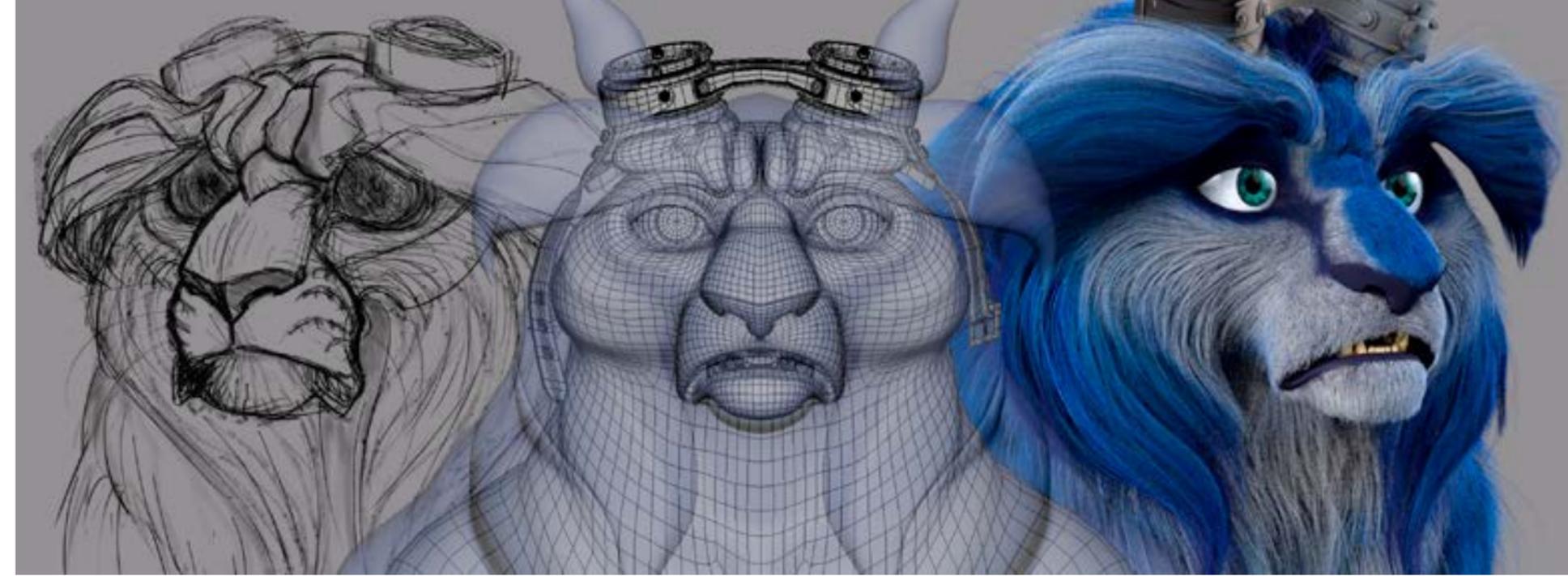
Modelados en ZBrush de Elena Manzano

Pág. derecha:

Algunas de las expresiones

modeladas en ZBrush por Elena Manzano





EL PELO

Una vez se cierra la fase de modelado, Silvia Montes, Elena Manzano, Sara Velázquez, la directora de arte, y Abraham como director, buscaron dar con un concepto novedoso de pelo: éste debía simular unas llamas congeladas. No es el pelo de un animal cualquiera, debía ser rígido en algunas partes, incluso ingrávito, pero tenía que seguir pareciendo real. Son largos y duros meses de pruebas y retakes, pero si hay algo que nos ayuda a seguir, es que el resultado es cada vez mejor.

Silvia Montes, que había trabajado en *"El libro de la selva"* y *"El parque mágico"*, se lanza por completo a la labor de creación y

simulación del pelo. Trabajo que retomó Nacho Cuesta, que ya colaboró con nosotros en el primer cortometraje: *Blue & Malone: Detectives Imaginarios*.

Después de una enorme investigación y depuración, Nacho acabó desarrollando un sistema mixto de simulación en Yeti y Maya que hizo de Gato, por fin, un personaje físico con peso y presencia más allá de lo que podíamos imaginar.

Por fin teníamos al Gato que soñábamos. Íbamos a llevar a la pantalla toda esa búsqueda de diseño y creación, esa relación entre Namú y Nerea, entre la realidad y la imaginación, entre personajes fantásticos y seres humanos.

Página izquierda:
Boceto de Santiago Vélez y primeros estudios de pelo de Silvia Montes

Página derecha arriba:
De izquierda a derecha: boceto de Arturo Hernández, modelado de Elena Manzano y resultado final

Página derecha abajo:
Elena Manzano supervisando el modelo de Gato

“La creación de Gato ha supuesto más de tres años de mi vida. Participaron varias personas diseñándolo, peinándolo, texturizándolo... Pero en el área de modelado siempre estuve yo desde el principio. Empezamos haciendo bocetos en 3D cuando aún no teníamos clara su forma pero sí quién y cómo era. En total habré modelado unos cinco o seis Gatos distintos hasta que llegamos al definitivo. Junto con el director, Abraham López, definimos a Gato primero desde su esencia, luego desde su carácter y finalmente las diferentes facetas de su forma. Gato tiene un 70% de felino, un 20% de oso, un 9% de gorila, una pizquita de mis cobayas y un maravilloso 1% de chanquete. Hay mucho más de Gato de lo que se deja ver a simple vista. Al principio, tenía hasta un universo de constelaciones en las sombras cambiantes de su pelaje, porque él no es un amigo imaginario más... Pero con suerte todo esto lo descubriréis en futuras aventuras de nuestros detectives imaginarios.”

Elena Manzano
Supervisora de modelado



MORTANDO MALONE

UN DETECTIVE RELLENO DE ALGODÓN

EL ORIGEN

Mortando quiere ser un gran detective, pero solo es un perrito de dibujos animados. Quiere ayudar a los niños con sus pequeños casos pero, mientras los demás están atando cabos, él ni siquiera ha visto la cuerda.

Mortando tiene la gabardina y el sombrero perfectos de un detective pero, además de una pizca de sagacidad, le faltan un par de puñados de valor. No es que no lo intente, es que sus miedos son más grandes que él. Especialmente le asusta todo lo que tiene que ver con los poderes de Gato.

Pero Mortando sí tiene algo que es esencial para todo buen detective: no se rinde jamás. Su entusiasmo no tiene límites. En realidad, es él quien se preocupa de ir en ayuda de los niños, de responder raudo a su llamada y de que éstos siempre le hagan un dibujo al terminar. Nadie sabe qué sería de ellos sin la iniciativa de Mortando y sin su decisión, a menudo irresponsable, que les mete en toda suerte de líos de los que luego no sabe cómo salir.

Pág. izquierda: Dos de los primeros diseños de Mortando de Adonay Cordero

Pág. derecha: Bocetos de Arturo Hernández



EL DISEÑO

Cuando empezamos a darle una vuelta a los diseños de los personajes entendimos que Mortando tenía que cambiar, igual que había cambiado Gato. Ambos personajes son una dualidad, como las dos caras de la misma moneda, distintos pero parte de un mismo todo.

El genial Arturo Hernández recogió los diseños originales de Mortando, los estudió y dejó que el personaje y su esencia fluyeran por sus manos. Tenía varios cuadernos pequeños repletos de bocetos muy expresivos de Gato y Mortando desbordando sus páginas.



Inspirados por los diseños de Arturo, cargados de expresividad, Adonay Cordero y Óscar Vargas, le dieron una vuelta al personaje y empezaron a dibujar nuevos diseños de Mortando, explorando y jugando con las formas que tenía en el primer corto y cada uno dándole su toque personal. En seguida nos quedó claro que, fuera como fuera el Mortando final en esta nueva aventura, había tres elementos esenciales que teníamos que mantener: su gabardina, su sombrero y su corbata, que lo caracterizan por encima de todo como un aguerrido detective.

Izquierda: Diseños de Óscar J. Vargas

Derecha: Foto de "Vaca Vaquita" y bocetos de Arturo Hernández



Luego volvió a la carga Arturo Hernández, dándole el aire fresco que necesitábamos. Mortando se dulcificó y se le hizo más parecido a un peluche para acercarlo más a un niño pequeño. Sus características orejas, así como su cola, se separaron del cuerpo y quedaron flotantes como las de Gato, elemento que les da unidad de estilo y que responde a una de las leyes de los amigos imaginarios.

Nos basamos mucho en "Vaca Vaquita" el peluche de Olivia López, la hija de Abraham (que interpreta a la pequeña Berta en el corto). Queríamos que Mortando fuera achuchable y suave. Por otro lado, también queríamos que se moviera como una marioneta guiada por hilos, dándole una naturaleza completamente opuesta a Gato, que se movía de forma mucho más realista.



EL MODELADO

Elena Manzano recogió toda esta información sobre la marcha e hizo varios bocetos preliminares en *ZBrush* con diferentes propuestas. Según avanzábamos en el diseño, en estrecha colaboración con Arturo, fue añiando a Mortando, alargando sus miembros y redondeando su barriga como si se tratase del cuerpo de un peluche relleno de arena. Mantuvimos como única asimetría el característico penacho de su frente, aunque casi siempre queda oculto por su enorme sombrero.

Con ayuda de Santiago Vélez empezamos a indagar en sus expresiones faciales. Cambiábamos al frame de una pose de ojos a otra completamente distinta, muy al estilo de *Peanuts*, algo que ya habíamos empleado en el anterior corto de *ESDIP: Just the Beginning*.

El modelado de Mortando fue, en comparación con el de Gato, rápido y sencillo. Mortando iba surgiendo y ya desde el principio nos hacía sonreír. Lo difícil llegaría después, en animación, cuando teníamos que convertir ese peluche, que resultaba muy atractivo animar cartoon al estilo Disney, en algo completamente distinto. Tenía que quedar como una marioneta, una animación casi torpe, con sus saltos, deslizamientos y rebotes.

Pág. izquierda: Bocetos de Arturo Hernández y de Borja Montoro

Pág. derecha: Modelados en *ZBrush* de Elena Manzano



EL SHADING Y EL PELO

Teníamos muy claro el acabado de texturas y *groom* de Mortando, porque teníamos siempre a "Vaca Vaquita" a mano, a la que estudiábamos e intentábamos replicar. Queríamos que, además, pareciera una marioneta tradicional, así que estudiamos, entre otros, a la mítica rana Gustavo, uno de los personajes principales de *Los Muppets* de Jim Henson, que también nos serviría después como guía para animación.

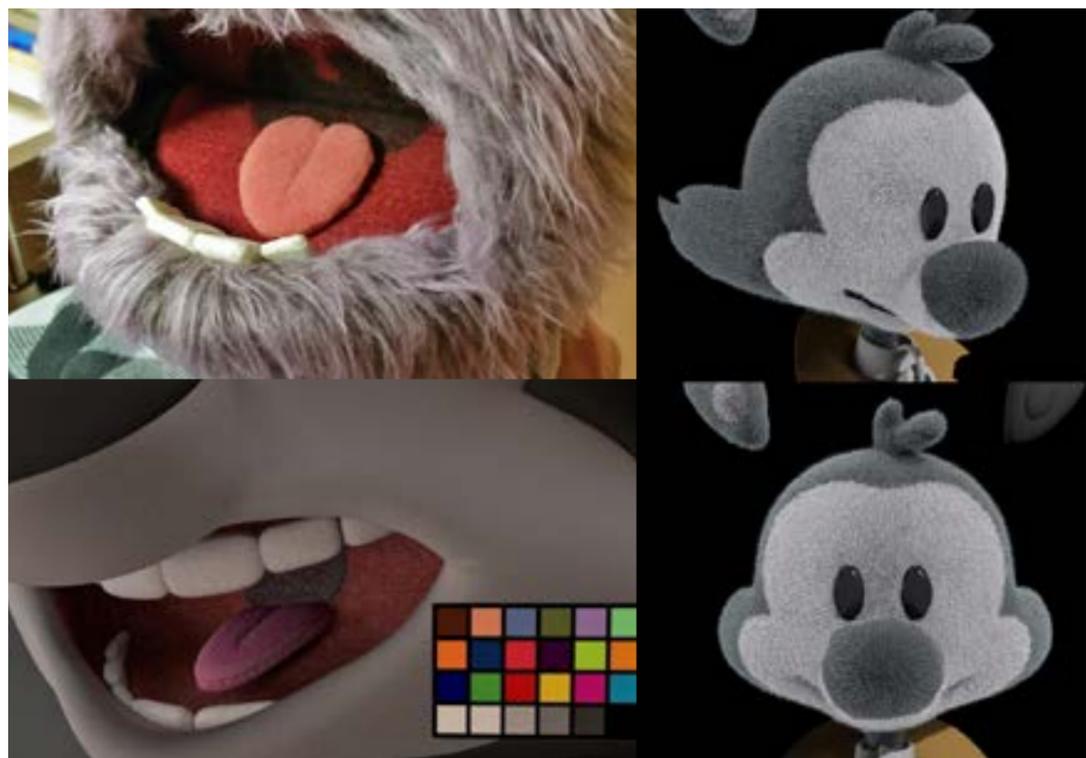
Para la ropa también queríamos un acabado realista, así que intentamos crear una gabardina y un sombrero que parecieran tan reales, que casi podíamos sentir su tacto. Alberto Rivas, David López, Ana Pimentel y Juan Francisco Pérez se encargaron de las texturas, mientras Silvia Montes y Nacho

Cuesta le daban forma al pelo. En general el proceso fue más sencillo y directo que con Gato gracias a la gran cantidad de referencias precisas que teníamos.

Pág. izq. arriba: Paintover sobre render de Vito Sicilia

Pág. izq. abajo: Texturas de la gabardina de Mortando. Pruebas de texturas y groom de Mortando

Pág. dcha abajo: Boceto de Arturo Hernández, modelado de Elena Manzano y resultado final



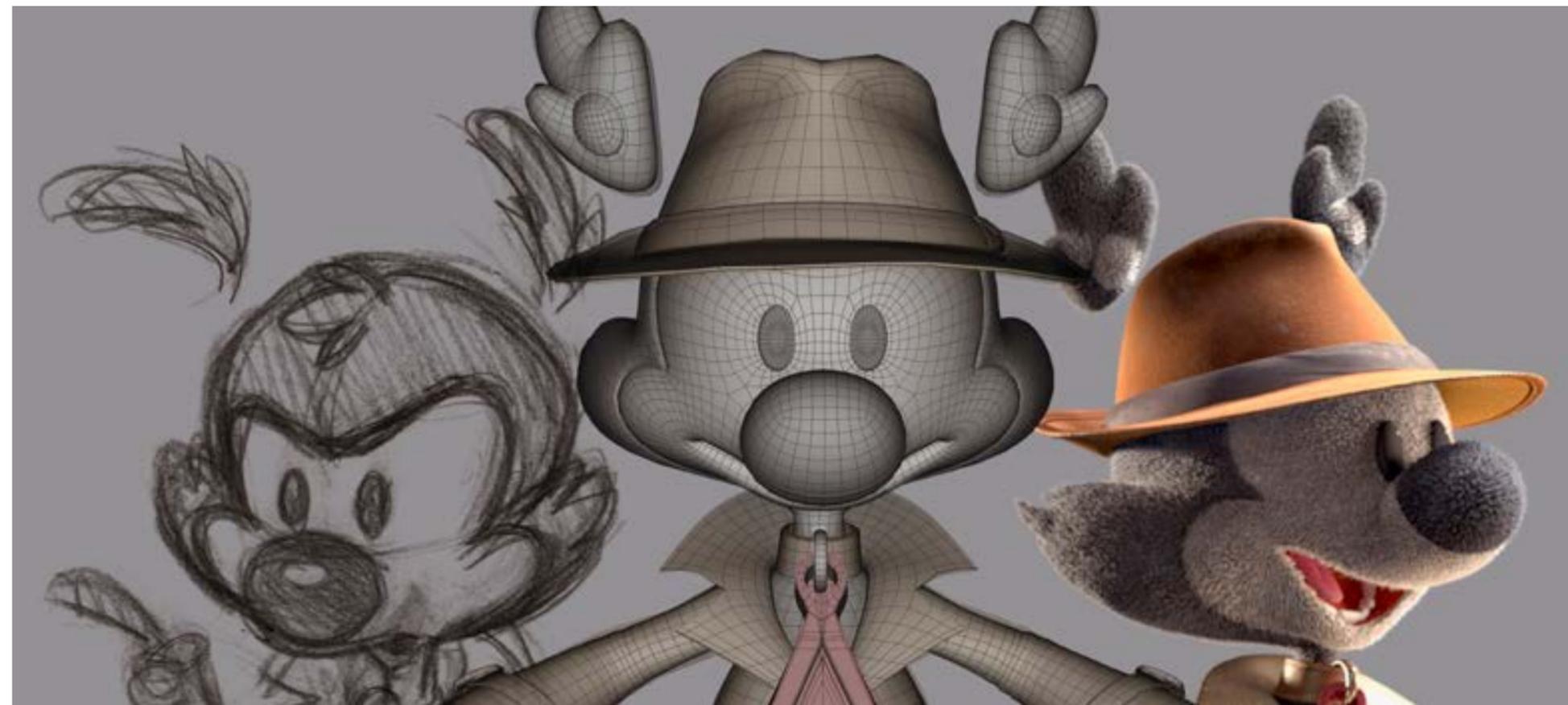
LA SIMULACIÓN DE LA ROPA

Para crear el sistema de *cloth* acudimos a Isabel Bertolo, una gran profesional con largometrajes a sus espaldas como *Mowgli*, *Aquaman* y *El Parque Mágico*. Isa diseñó un sistema de cloth sencillo y eficiente. Ana Pimentel y Daryl Ruiz, dos exalumnos de ESDIP, se pusieron manos a la obra para simular los 46 planos del corto en los que Mortando lleva cloth.

Era una tarea compleja ya que, debido al estilo de animación de Mortando, éste se movía mucho y muy rápido arrastrando la ga-

bardina con él y la golpeaba con sus brazos y piernas haciendo que toda la simulación se rompiera. Requirió tiempo y paciencia por parte de nuestros artistas conseguir un movimiento creíble y elástico de la tela. Eso sí, en el proceso nos echamos unas cuantas risas cada vez que Mortando perdía la ropa por el camino.

En la foto: Nacho Cuesta, Jorge Medina, Rubén Querol, Manuel Carbajo, Raquel Nieto, Elena Manzano y algunos alumnos de ESDIP trabajando en el estudio.





UNIVERSO POP-UP

EL 3D QUE VINO DEL 2D

Cuando Berta le pregunta a Mortando a qué se dedican los detectives imaginarios, éste le contesta con un número musical. Gato levanta a su alrededor todo un mundo desplegable y, de pronto, nos encontramos en espacios recortados de cartón.

Los pop-ups existen por la necesidad de contar las aventuras de *Blue & Malone* sin salir del teatro. Necesitábamos que se entendiera que ellos se dedican a resolver casos para llegar a la conclusión de que, en realidad, era ella, Berta, su nuevo caso.

Tres veces en la película Gato pliega cosas. Lo último que pliega es la realidad. Eso hace que el corto rime, que sea una especie de *haiku* que conecta el arte con el proceso.





Paintover de Sara Velázquez sobre la previs



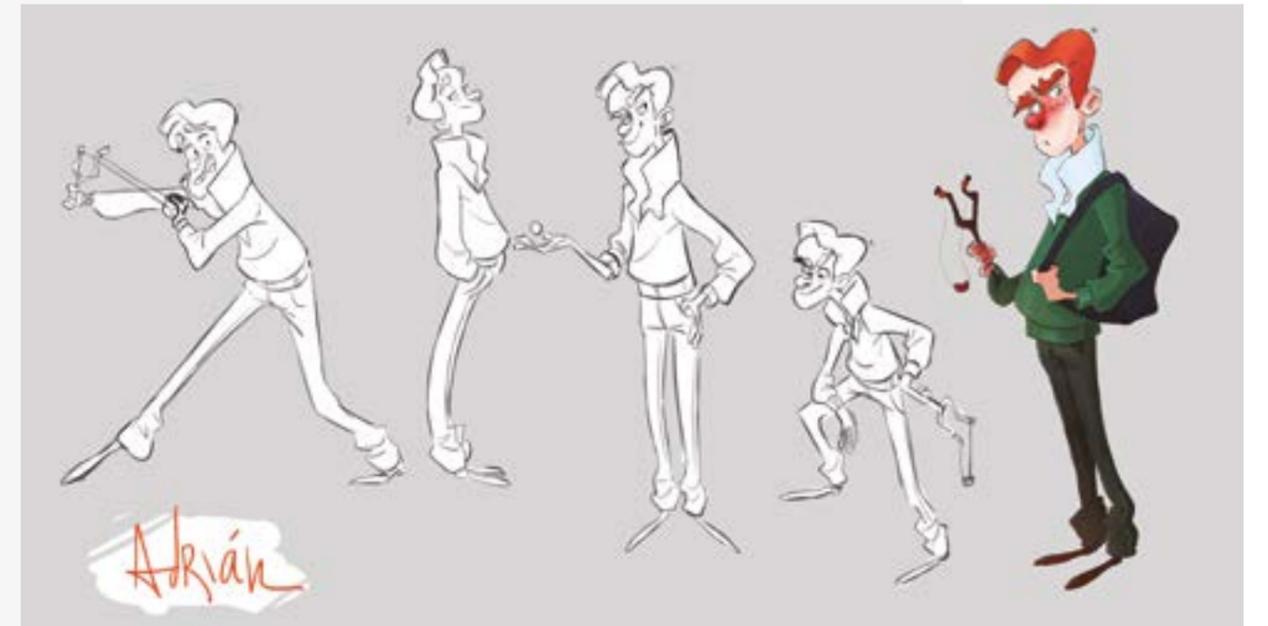
Model sheet de Olivia, de Naomi Calvo



Model sheet de la portera gruñona, de Naomi Calvo



Model sheet de las pelusas mutantes, de Santiago Vélez



Model sheet de Luisito, el Abusón, de Naomi Calvo

“Lo que más disfruté del proyecto fueron, sin duda, los desplegables de Mortando con las pelusas mutantes, Luisito, el niño malo y ¡la portera gruñona! Otro reto que al principio tampoco entendíamos muy bien y que gracias a las maravillosas mentes de Sebastián Urcelay y Jesús Guijarro (y sus maquetas hechas en papel), fue posible darle la magia que ahora vemos en pantalla. Todo lo que planificamos tenía la libertad de los diseños 2D pero con la lógica, lo más realista posible, de los libros desplegables, gracias a un sistema de rig que crearon específicamente para ello.”

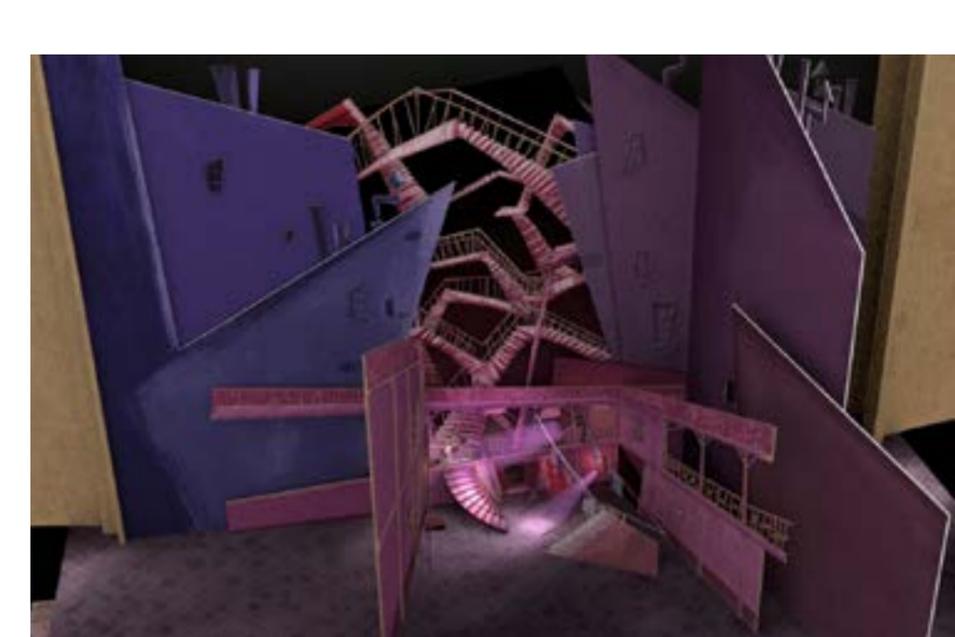
Sara Velázquez
Directora de arte



Arriba: Fotograma final del corto
Abajo: Estudios para la secuencia de pop-ups



Arriba: Fotograma final del corto
Abajo: Estudios para la secuencia de pop-ups



“La secuencia de pop-ups tenía una energía muy especial con toda clase de elementos materializándose ante los ojos del espectador a una velocidad frenética. Sara Velázquez quería combinar esa sensación de truco de magia con el sentido de la maravilla que transmiten los libros de páginas desplegables y empezamos a pensar cada prop como si de verdad fuera a construirse físicamente. A partir de maquetas hechas en papel, trasladamos la lógica de los pop-ups al espacio en el que se mueven los personajes y las transiciones entre cada uno de los ambientes para que cada aparición fuera única y sorprendente. Sebastián Urcelay se encargó de convertir todo eso en un layout funcional y Darío Pérez de rigear cada pieza para que fuera animable. Por último, Sara Velázquez, Cristina Ramos y yo, nos encargamos de pintar cada una de las piezas sobre las texturas que Juan Pérez desarrolló para dar esa apariencia sofisticada y, a la vez, casera que los personajes exhiben en cada nueva invención.”

Jesús García Guijarro
Desarrollo visual

EL SPOT FINAL

AVENTURAS 2D

Al final del corto, con los títulos de crédito, nos espera una sorpresa animada en forma de anuncio de televisión 2D, un mensaje secreto dirigido a aquellos niños que se quedan en la sala hasta que se encienden las luces. Si tienen problemas, sólo tienen que llamar a los detectives imaginarios y ellos acudirán volando.

Con esta pieza se expande el universo *Blue & Malone* mostrando más personajes, tanto reales (los niños), como imaginarios (sus amigos). Unicornios mustios por no recibir desayuno, seres todo pelo que tardan una eternidad en peinarse cada mañana y te hacen llegar tarde al colegio, o descubrir que, a veces, tener demasiados amigos imaginarios no es lo mejor (¿o sí?) si te toca quedarte atrapado en un atasco bajo la lluvia.





“Lo mejor de haber podido dirigir esta pequeña pieza ha sido contar con el equipo de artistas que estuvieron implicados en ella. Para los diseños en 2D contábamos con grandes personajes contruidos en tres dimensiones que nos ayudaron mucho a la hora de trasladarlos al lenguaje de la animación tradicional, gente como Arturo Hernández, Naomi Calvo o Xanti Vélez hicieron que animar esos personajes fuese una delicia. Javi García y Guillermo Álvarez terminaron de dar vida a esos personajes con una animación que cuidamos minuciosamente dibujo a dibujo. El diseño de arte, color keys y fondos, supervisados por Sara Velázquez y capitaneados por Jesús García, no pudo hacer otra cosa más que embellecer el resultado final.”

Nacho Subirats

Diseñador de personajes y director de animación 2D



Pág. izda: Fotograma final del corto y fondo de Cristina Ramos

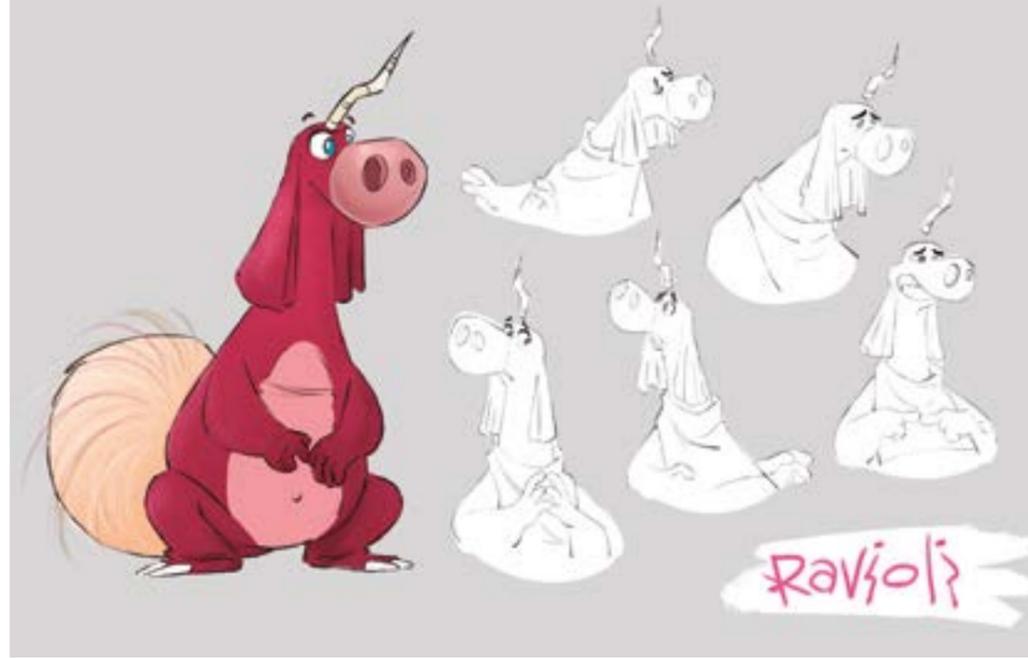
Pág. dcha arriba: Propuestas de diseño para Olivia, de Naomi Calvo

Pág. dcha abajo: Comparativa de tamaños de todos los personajes de la secuencia 2D, de Naomi Calvo, Nacho Subirats, Nacho Pesquera, Germán Michelena, Daniel Fernández y Santiago Vélez



“Tener la responsabilidad de desarrollar la parte de 2D del proyecto supone un reto y un privilegio a partes iguales. La misión tenía por objetivo ampliar y complementar el mundo de los amigos imaginarios, incluyendo casos imposibles alternativos y nuevos personajes. Por otro lado, personajes como Gato, Mortando y María Luisa plantean el desafío de rediseñar y ajustar los elementos para ser funcionales en animación tradicional. Todo ello, tratando de preservar el aroma nostálgico que traen los recuerdos de la infancia, en consonancia con el resto de la peli. Muchos artistas y estudiantes formaron parte de este mini-proyecto, el mérito es de tod@s ell@s.”

Guillermo Hernández Alfaro
Producción 2D



Model sheet de Ravioli, de Naomi Calvo



Model sheet de Darwin, de Naomi Calvo



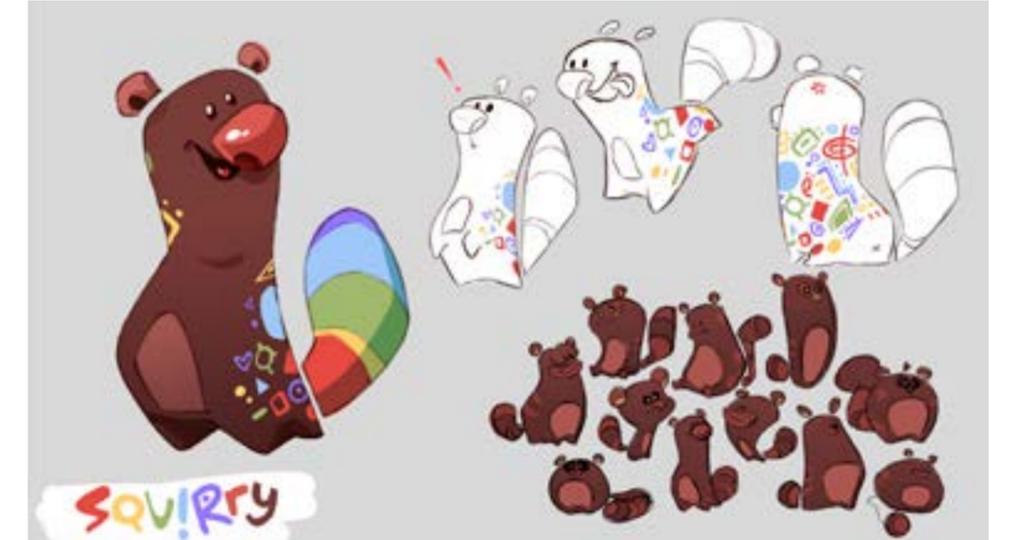
Model sheet de Noemí, de Naomi Calvo



Storyboard de Kenny Ruiz y layout del mismo plano



Model sheet de López, de Naomi Calvo



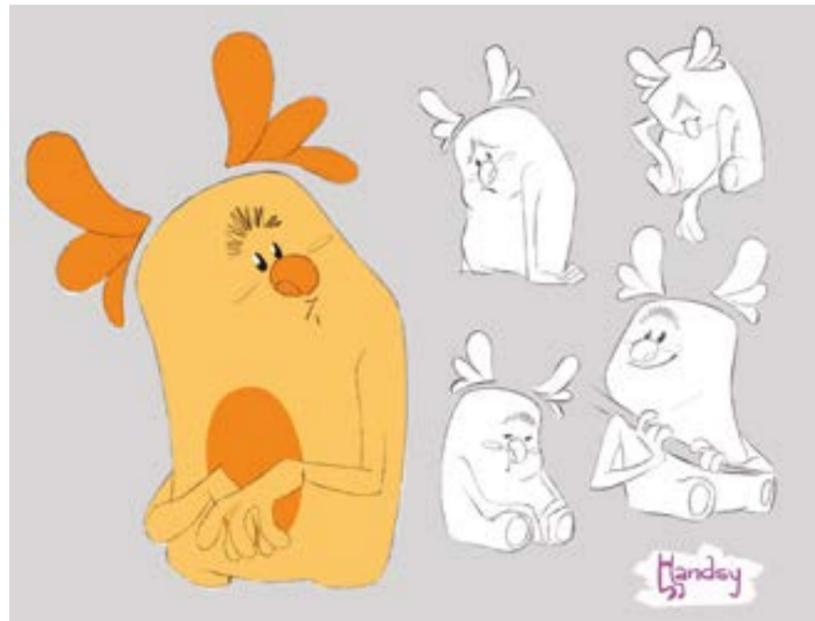
Model sheet de Squirry, de Naomi Calvo



Model sheet de Piña, de Santiago Vélez



Model sheet de Mr. Sockie, de Naomi Calvo



Model sheet de Handsy, de Naomi Calvo



Model sheet de Bob, de Germán Michelena

Estudio de iluminación de la secuencia 2D de Carlos Linares



01- COCINA



02- SALÓN



03- ATASCO



04- MARÍA LUISA

CHISMES, CACHARROS Y COSITAS

¡VAMOS A JUGAR!



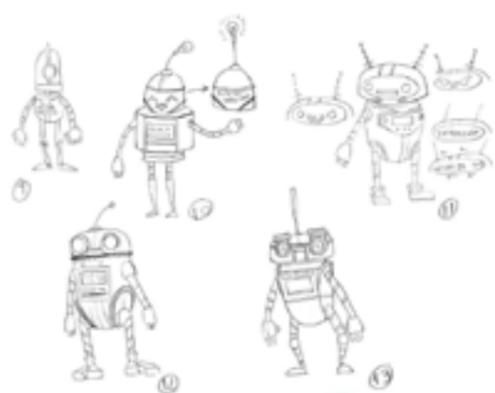
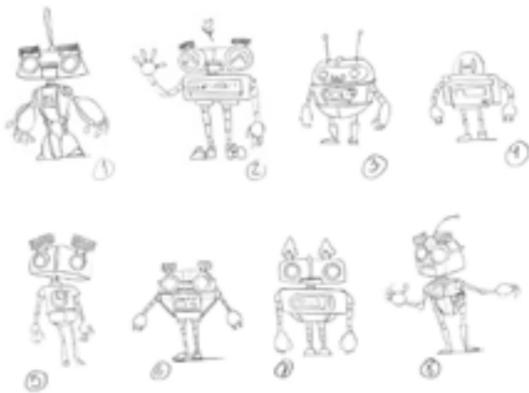
Para el cortometraje se diseñaron una amplia variedad de objetos. La mayoría de ellos fueron modelados en 3D pero algunos de ellos representaron un reto mayor, ya que también tuvimos que crear una réplica real, como es el caso del desadultizador o la María Luisa de juguete. Otros tienen su propia versión en animación 2D.



Arriba: Gafas de Gato. Modelado de Miguel Ángel Fernández y shading de Juan Francisco Pérez.

Medio y abajo: "El Robot que Hace los Deberes". Diseños de Elisa de la Peña. Modelado de Elena Manzano. Shading de David Martínez.

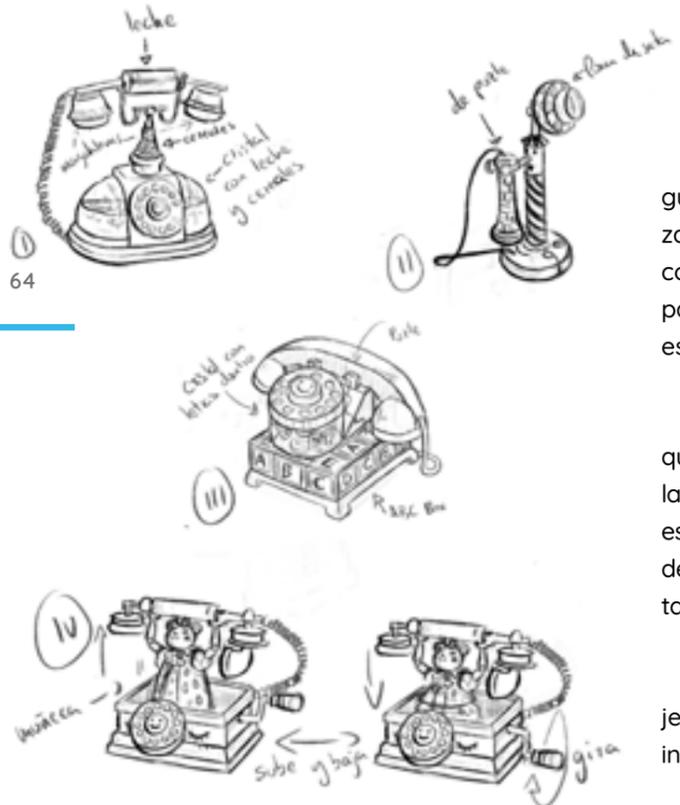
Derecha: "El pompero". Modelado de Miguel Ángel Fernández. Shading: Ana Pimentel.



Arriba: "Casco Repeleinsultos". Diseño de Jesús García Gujjarro. Modelado y Shading de Juan Francisco Pérez.

Abajo: "Mochila Jet Pack Anticastigos". Diseños de Elisa de la Peña. Modelado y Shading de Ana Pimentel.





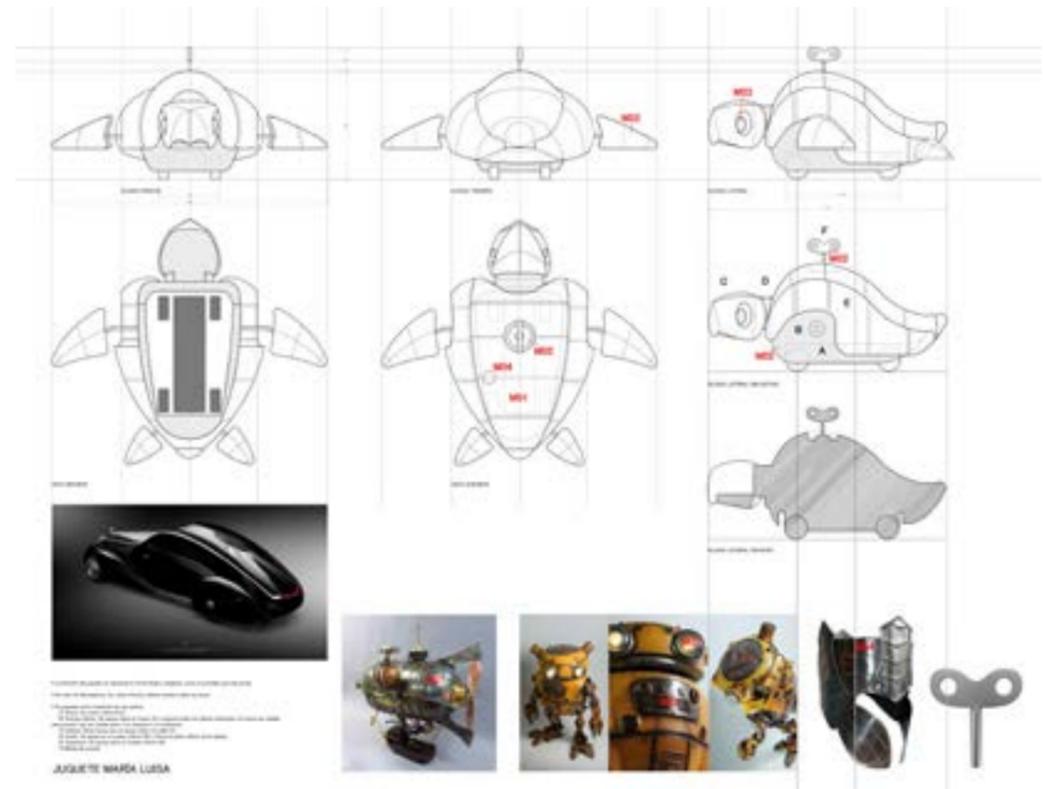
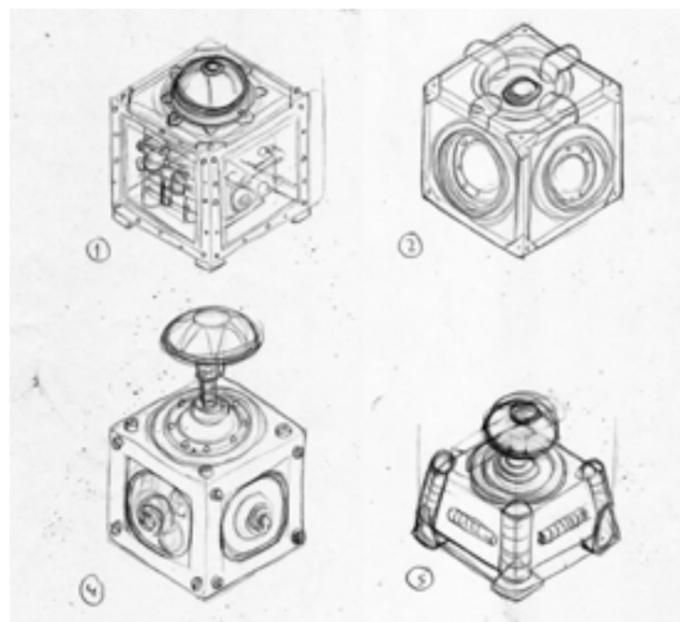
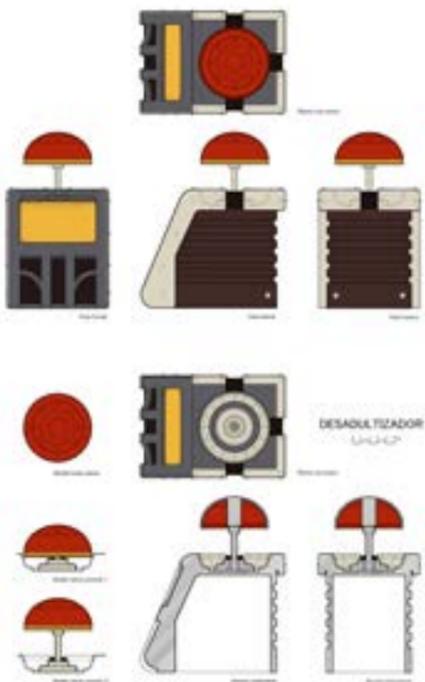
Para facilitar el trabajo de integración, algunos de los elementos, como "El Desadulzador", se generaron primero en 3D y luego construimos un modelo real en base a ese para que la actriz pudiera manipularlo en las escenas que fuera necesario.

En el caso del teléfono rojo que Berta tiene que sujetar mientras Martando se lo quita de la mano, hicimos el proceso contrario. Primero escogimos un teléfono real que nos gustase y después lo replicamos en 3D teniendo en cuenta hasta el más mínimo detalle.

Así, hay planos en los que aparece el objeto real y otros en los que es un elemento integrado en 3D.



Arriba izda: Diseños preliminares de Clara Lasala
Arriba dcha: El teléfono rojo. Fotogrametría de Sebastián Urcelay, modelado de David López y shading de Omar Nogueiras
Abajo: El Desadulzador. Diseños de Jesús García Guijarro, modelado de Miguel Ángel Fernández y shading de Guillermo Paz y Sebastián Urcelay



Arriba izda: María Luisa de Juguete. Diseño de Jesús García Guijarro
Abajo: El Osito de Gato. Diseño de María Lozano, modelado y shading de Ana Pimentel



"El Tranvía". Modelado de David López y shading de Juan Diego

Los objetos de *Blue & Malone: Casos Imposibles* son importantes, no solo como aporte narrativo ("El Desadulzador", La María Luisa de juguete...) o como divertidos gags ("El Jetpack Anticastigos", "El Casco Repele Insultos"...), sino también como parte del pacto ficcional de credibilidad que no debe romperse.



SE LEVANTA EL TELÓN

EL TEATRO, EL CUARTO PROTAGONISTA



“Un 75% del cortometraje transcurre en un viejo teatro pero, en esta historia, no era un mero decorado para la acción. El teatro, en el fondo y en la forma, era parte de la propia esencia del corto. Desde el storyboard, dibujado con mimo y maestría por Kenny Ruiz, ya quedó claro lo que necesitábamos para que la historia funcionase. Las tareas de localización comenzaron pronto, pero por diversos motivos no lo encontrábamos. Cuando ya estábamos algo desesperados, dimos con uno que podría funcionar y no estaba lejos de Madrid: el Teatro Dieguez de Colmenar de Oreja, construido a mediados del siglo

XIX sobre un hospital del siglo XVI. La sorpresa fue mayúscula desde el instante en que entramos por la puerta, no dábamos crédito: era simplemente perfecto. Hicimos muchas fotos, las comparamos con el storyboard y, sí, allí estaba, esperándonos para que se pudiera rodar esta historia. Otra vez, fue mágico”.

Manuel Carbajo

Director de producción



Concepts del teatro de Vito Sicilia. Indicaciones de Sara Velázquez.

“Problemas. La palabra que más repito a mis alumnos en mis clases de 3D. *“Problemas”* es lo que se van a encontrar durante el aprendizaje y durante su posterior trayectoria profesional, si se dedican a este apasionante mundo.

Y es lo que nos encontramos durante la preproducción y el rodaje de Blue & Malone: Casos Imposibles. Teníamos un teatro antiguo, muy bien conservado y con mucho encanto pero que tenía que aparecer destruido, decadente y en el que nuestros personajes 3D deberían de integrarse perfectamente.

En los días previos al rodaje Yusef El Khadir, experto tracker y machtmover, capturó el espacio tridimensional del teatro con un escáner *LiDAR* para conocer con exactitud todos los volúmenes y posicionar las cámaras reales de rodaje en el set 3D. También lo utilizaríamos para reconstruir íntegramente el teatro en 3D, una tarea titánica de modelado y despiece, shading y efectos especiales que se materializa en uno de los planos más espectaculares del corto.

Durante la grabación, capturamos la luz y los reflejos del entorno realizando fotografías con varias exposiciones. Combinando las imágenes fotografiadas, generamos una sola de alto rango dinámico que contiene la máxima información posible de luces y sombras, denominada HDRI (High Dynamic Range Image, imágenes de alto rango dinámico en español).

La combinación de estas dos tecnologías nos ayuda a iluminar e integrar, de manera exacta, los personajes, escenarios y elementos 3D en el entorno real rodado.”

Juanjo González
Supervisor de HDRI



Escaneado digital del teatro por Yusef El Khadir.
Modelado 3D a cargo de Sebastián Urcelay y Elena Manzano.

“Desde la pre-producción lo teníamos muy claro: queríamos *“rodar”* a nuestros personajes digitales. Abraham necesitaba poder capturar con una cámara inmersiva todo lo que teníamos planteado en la previs. La solución pasó por construir ficticios, unos muñecos de referencia que pudieran ser manipulados en rodaje.

Meses antes del rodaje hablamos con parte del equipo de *“Un Monstruo Viene a Verme”* para asesorarnos. También contactamos con *“Jim Henson’s Creature Shop”* en Londres, pero el presupuesto se nos hacía desorbitado. Era un sueño en ese momento inalcanzable. La solución, una vez más, estaba más cerca de lo que pensábamos: Esther Rodríguez, maestra fallera. Esther en seguida se entusiasmó con el proyecto y, en tiempo record y con un presupuesto más que ajustado, teníamos frente a nosotros a nuestros dos detectives imaginarios, un Mortando a escala 1:1 y articulable. Por cuestiones de escala no pudimos construir a un Gato completo (mide más de tres metros), pero sí su cabeza y parte del cuello, con un armazón metálico que nos permitía moverlo. Esther, que ahora hace atrezzo para cine al más alto nivel, también se hizo cargo de construir otros dos props físicos para el rodaje: *El Desadultizador* (indistinguible de su versión digital) y la *María Luisa de juguete* que aparece en una secuencia manejada por radiocontrol por nuestro supervisor CGI Jorge Medina.”

Manuel Carbajo

Director de producción



Arriba: Rodaje con ficticios. Abraham López Guerrero, Rubén Querol y Aura Garrido.

Abajo: Los ficticios a tamaño natural de Mortando y Gato, de Esther Rodríguez.

PREVIS



FICTICIOS



FINAL FRAME



“Pasa con demasiada frecuencia que lleguen cosas nuevas que desplazan a otras. La tele a la radio, el cine al teatro o los efectos digitales a los tradicionales. Ese es el propio espíritu del corto. Recuperar ingenuidad, volver a creer. Decidimos que Aura no supiera nada de los ficticios hasta que no empezáramos a rodar. La distrajimos con triquiñuelas hasta que todo estuvo preparado en el set. Los focos, el atrezzo y Gato y Mortando en el set, iluminados y listos para rodar. Entonces entró Aura en el escenario. ¡Se le saltaron las lágrimas! A mi también.”

Cuando vimos a los dos ficticios dentro del set, todas las dudas desaparecieron, fue como estar dentro de la película, fue mágico. Además, algunos animadores estuvieron allí, lo que resultó ser otra gran idea. Rubén Querol (lead de animación) y Antonio Romero (supervisor de animación) operaron en localización los ficticios de los personajes que posteriormente iban a animar digitalmente. Siempre rodábamos un ensayo con ficticios, después los retirábamos de escena y se rodaba la toma vacía, sólo con Aura. Esa *“toma de ficticios”* nos daba una información muy valiosa de cómo la luz y las sombras interactuaba con los personajes, algo fundamental a la hora de integrarlos con la imagen real en postproducción.”

Abraham López Guerrero

Director y guionista

Comparativa de previs, rodaje con ficticios y final frame.

Izquierda: Esther Encabo tomando notas en el rodaje

Derecha: Equipo de 3D e imagen real juntos en el rodaje en el teatro

“Esther Encabo, directora técnica, confeccionó una biblia de rodaje que hizo posible ir siempre asegurando cada paso. Fueron nueve días de trabajo intenso en el que Jorge Roig -director de fotografía-, Mario García -jefe de eléctricos-, Sara Gallego -ayudante de cámara-, Alberto Imaz -jefe de producción de imagen real-, Julian S. Urrea -director de producción de imagen real-, Victoria Paz Álvarez -directora de arte de imagen real-, Curro González -ayudante de dirección- y todo el equipo de Pablo de la Chica perpetraron más una gesta que un rodaje.

Pero aún no teníamos final.

Justo antes de rodar le pregunté a Julián, el director de producción, que qué le parecía

la película. “*Me quedé esperando algo que no sucedió*” dijo. Ahí entendí que no teníamos un final.

Estábamos en medio del rodaje, rodeados de una energía muy especial. Era un equipo maravilloso tocando una especie de melodía de imágenes. Decidí no entrar en pánico y escuchar esa música. “*El final está por ahí, en algún sitio*” pensaba. Por las noches llamaba a Marcos Valín, codirector de la primera parte y animador en Disney y Laika, y le contaba cómo íbamos. La última noche Marcos me dijo: “*¿Y si ella se llevase todo eso en una caja vacía que pueda abrir siempre que quiera?*” Y eso es exactamente lo que simbolizaba *El Desadulizador*. De repente todo encajó. Corrí a contárselo a Julián y a Curro, y a Manu y a Elena



que habían estado ahí desde el principio. Julián compró una botella de whisky y brindamos en el bar del pueblo, bajo un mural en la pared donde estaba mal escrito *Elios Ness*.

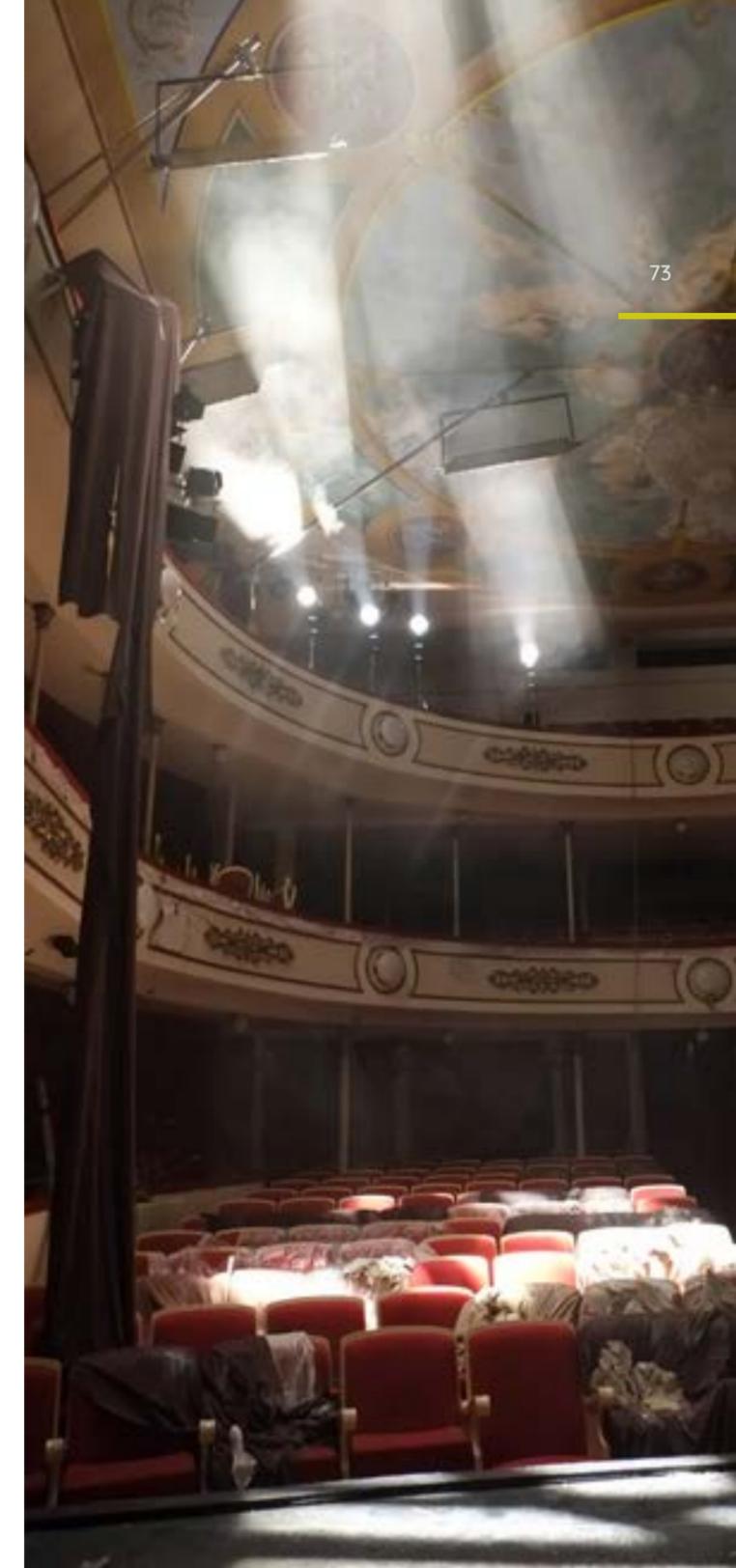
El final de *Blue & Malone: Casos Imposibles* nunca estuvo en el guión. Apareció de forma improvisada durante el rodaje.”

Abraham López Guerrero
Director y guionista

Arriba izda: Victoria Paz Álvarez, directora de arte de imagen real

Abajo izda: Set decorado

Derecha: Set decorado. Un hermoso teatro se transformó en una ruina





Arriba: Aura Garrido y el ficticio de Mortando esperando mientras Esther Encabo y Juanjo González capturan la luz para el HDRI.

Abajo: Set de rodaje en el teatro. Troquelado de Mortando, El Desadultizador y la María Luisa de juguete.

Derecha: Comparativa de storyboard, concept art y final frame.



STORYBOARD



CONCEPT ART



FINAL FRAME

ANIMATIC



ANIMATION



FINAL FRAME

Comparativa de animática, pase de animación y final frame.

“Mortando pasa por momentos en los que se comporta como una marioneta y otros en donde tiene un carácter más humanizado con cierto toque infantil, pero sin llegar a perder nunca su propia esencia.

Un buen ejemplo de esta dualidad tanto física como emocional se puede apreciar en un plano muy singular del corto, al que llamábamos POE (porque para nosotros era un poema en movimiento) donde Mortando reflexiona sobre su propia existencia mientras camina entre las butacas del teatro. El plano comienza con él siendo un adulto y termina siendo una marioneta casi sin vida en una transición sutil y delicada en una metáfora de su deshumanización al verse olvidado.”

Antonio Romero

Supervisor de animación

“El plano en el que Mortando se desplaza entre las butacas recitando su triste soliloquio fue uno de los más complejos a nivel técnico, hasta el punto de que nos llegamos a plantear hacerlo íntegramente en 3D aunque, finalmente, descartamos esa opción porque Abraham, el director, tenía muy claro que iba a funcionar mejor rodado en imagen real e integrando al personaje posteriormente. Para ello tuvimos que mover varias filas de butacas para que la steadycam pudiera desplazarse en paralelo al movimiento del personaje. Después hicimos el track de la cámara y, tras animar a Mortando, llegó el complejo trabajo de rotoscopia y añadir los haces de luz volumétrica en postproducción. Finalmente el resultado fue espectacular, sin perder el sentimiento melancólico que queríamos transmitir con esa secuencia.”

Manuel Carbajo

Director de producción

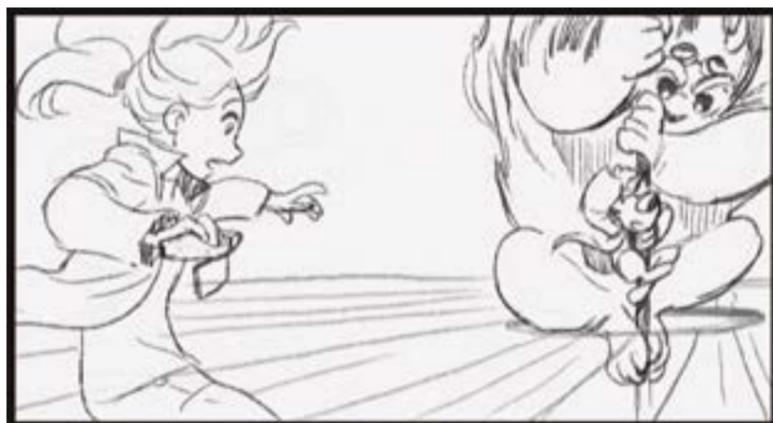
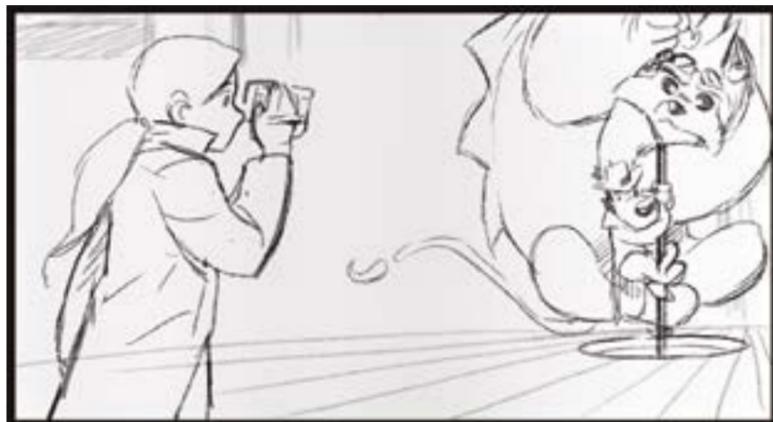
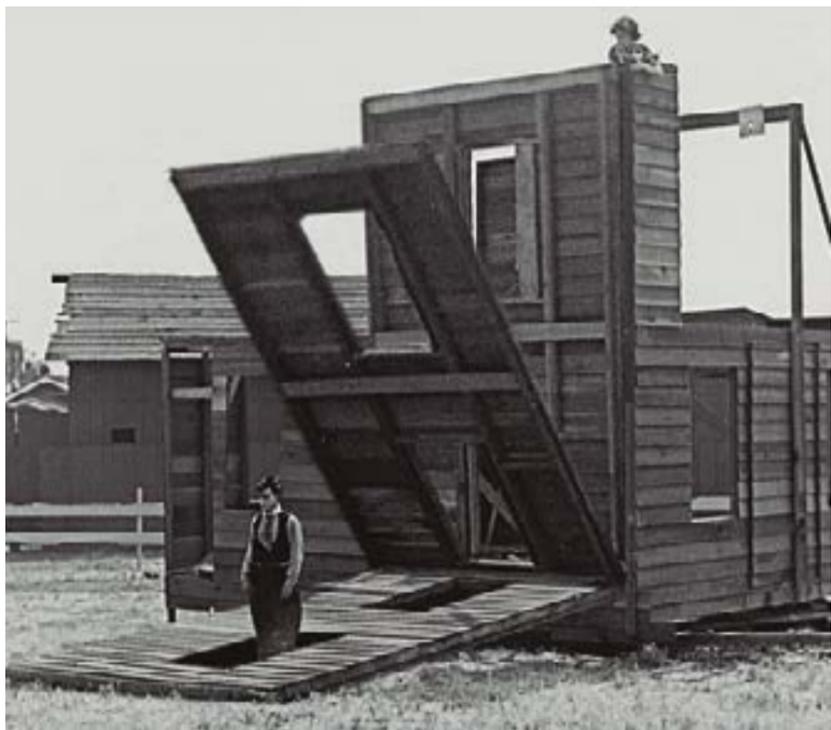
LA SALA DEL TELÉFONO

¿Y SI LOS NIÑOS NO LLAMAN?

Izquierda: Buster Keaton en "Steamboat Bill Jr."
Derecha: Storyboard de Kenny Ruiz

"En el universo de Blue & Malone la realidad se transforma. Una vez más necesitábamos cambiar de escenario pero sin salir del teatro. La Sala del Teléfono es un entorno mágico, mental, casi abstracto, el lugar secreto de nuestros detectives imaginarios, su centro de operaciones. En vez de "bajar" a un sótano, decidimos que los pisos subieran hasta el nivel del escenario del teatro, uno tras otro, sin que los personajes, en realidad, se movieran del sitio. El concepto en sí era complicado de explicar con palabras, así que nos basamos en uno de los gags visuales más célebres de Buster Keaton convertido en un gif e invirtiendo su movimiento."

Manuel Carbajo
 Director de producción



"La apuesta era que la secuencia de teléfonos, de más de cuatro minutos de duración, se viese casi íntegramente desde el punto de vista de la cámara de Berta, en un gran plano continuo. Dramáticamente era el momento esencial en el que el personaje de Berta se enfrenta a su dilema fundamental sobre creer en la imaginación o no. Necesitábamos que el momento fuera una relación íntima y directa entre la cámara de Berta como el propio público, anclando la duda en la propia mente de los espectadores. Pero toda esta duda se transforma en reacciones tanto de los personajes como del escenario completo, una gran máquina que simboliza la imaginación de Berta y que se va apagando y rompiendo al tiempo que la duda crece en ella."

Abraham López Guerrero
 Director y guionista



Arriba: Aura Garrido con la cámara en un fotograma final del corto
Abajo: Fotograma final del corto

“Para conseguir el resultado final de la secuencia de La Sala del Teléfono, volvimos a desordenar el proceso. Con ayuda de Juanjo González, supervisor de HDRI/I+D, grabamos la secuencia en la propia productora en base a un entorno de realidad virtual para poder capturar los movimientos de cámara en mano naturales que tendría Aura. Rubén Querol y Antonio Romero, lead y supervisor de animación respectivamente, animaron una primera versión muy trabajada de los personajes que yo usé para grabar un layout usando *VirtuCamera*, un fabuloso plug-in que permite manejar cámaras de programas 3D moviéndolas desde un iPad o desde un móvil. Esto daba la sensación de que realmente yo estaba grabando algo que estaba pasando justo en ese momento. Estábamos rodando animación. Como director de animación, esto me aportó una libertad que nunca había experimentado. Como encargado de hacer todo el layout de esa secuencia, gasté alrededor de un uno por ciento de mi vida encerrado en esa secuencia.

Una vez más, la tecnología y la creatividad se alimentaron mutuamente. Esta secuencia nunca acababa de funcionar para Antonio Romero. Hacerla invirtiendo tanto tiempo le dio a Antonio la oportunidad de sugerirme cambios y cambios de guión, de diálogo, de acting. Rubén animaba una versión tras otra sin desfallecer jamás. Gato acababa siempre esperando a que el teléfono sonara. Fue en una reunión de animadores, con Carlos García Amate (otro de los principales animadores del corto), Antonio y Rubén cuando surgió la idea del final de la secuencia: “*Gato no espera a que los niños llamen. Gato sabe que quien tiene que llamar es ella*”.

Abraham López Guerrero

Director y guionista

Izquierda: Aplicación VirtuCamera en un iPad

Derecha: Rubén Querol y Antonio Romero



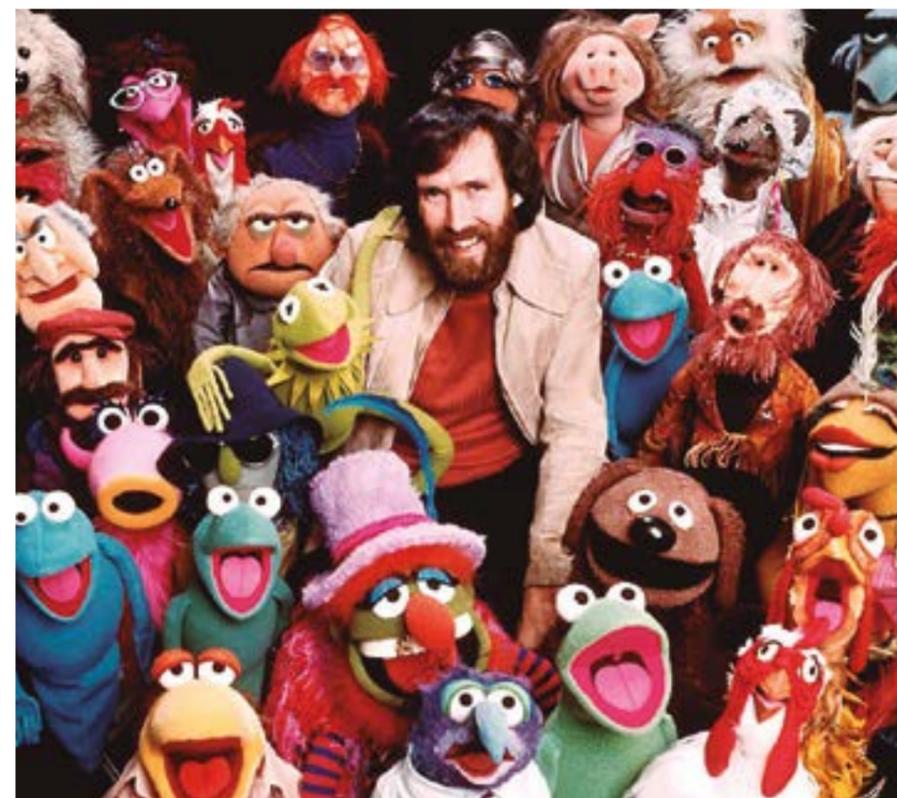
“Para el departamento de animación lo más complejo fue, sin duda, encontrar un estilo propio para Mortando, ya que es un personaje que, dependiendo del momento en el que se encuentra en la historia, cambia el modo de comportarse. Pasa por momentos en los que es totalmente una marioneta y otros donde tiene un carácter más humanizado con cierto toque infantil, pero sin llegar a perder nunca su propia esencia. Siempre buscamos el equilibrio para mantener la coherencia y evitar que se percibiese como dos personajes distintos. Esta búsqueda fue una etapa difícil, llena de pruebas y errores durante la preproducción, pero muy bonita a su vez, donde Jim Henson y su universo acabó siendo una de nuestras principales referencias a la hora de acabar de definir este personaje en particular.”

Arriba: Fotograma final del corto

Abajo: Jim Henson rodeado de sus criaturas y el señor Robinson de Gumball, otra importante referencia

Antonio Romero

Supervisor de animación





Izquierda: Vista general de La Sala del Teléfono

Arriba: El observatorio de Aughra en *"The Dark Crystal: Age of Resistance"*

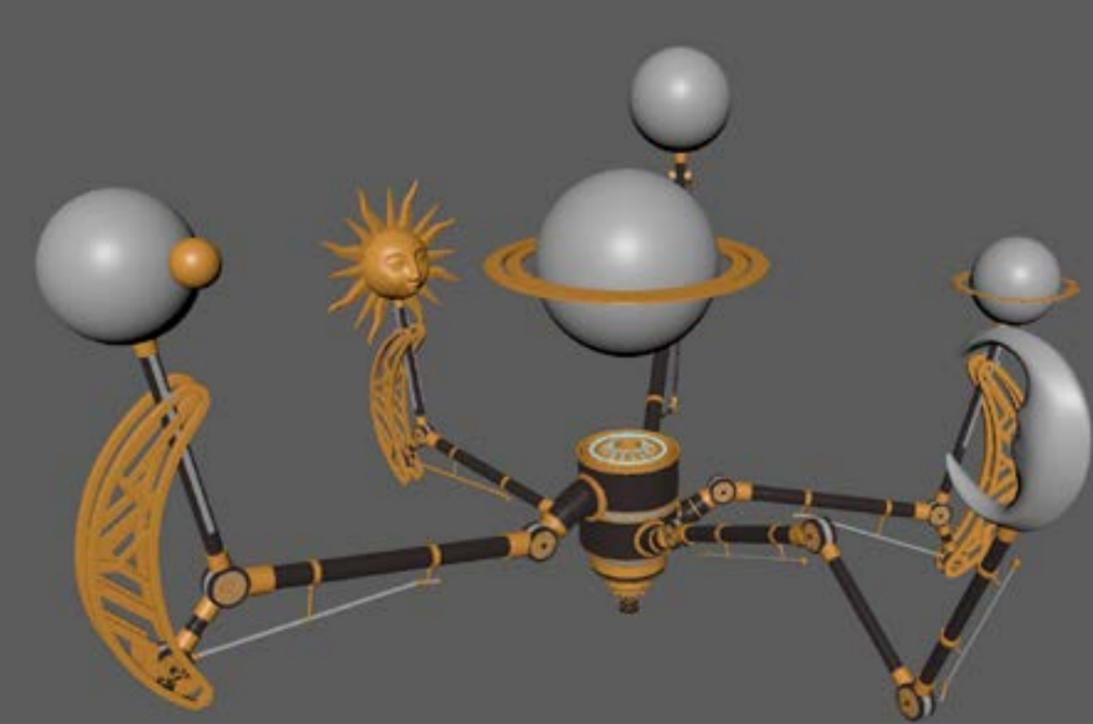
Abajo: Concepts de la peana del teléfono, de Dominik Rainova



“El diseño de La Sala del Teléfono fue mutando durante todo el proceso de producción. Al principio era *"La Sala de los Teléfonos"*, una enorme estancia donde había millones de teléfonos y cada uno comunicaba con un niño o niña del planeta. Los diseñamos todos distintos, asociados a la personalidad de cada niño y niña del mundo. Sin embargo, la parte emocional de la historia siempre manda y decidimos simplificar a un solo teléfono rojo, muy icónico, añadir unos relojes (el concepto del tiempo es muy importante en el universo de Blue & Malone) y, finalmente, desarrollar la gran máquina-planetario como metáfora de los sentimientos y pensamientos de Berta. Este último paso de diseño, la gran máquina planetaria, tuvo como una de sus principales referencias el observatorio de Ogra en *"El Cristal Oscuro"*. Una vez más, el trabajo de Jim Henson fue una fuente de inspiración permanente.”

Manuel Carbajo

Director de producción



“Trabajar en un escenario tan amplio y rico, netamente fantástico y totalmente digital, nos permitió jugar con el diseño y plantear distintas posibilidades. Nos basamos en los maravillosos concepts de Neko como punto de partida, y a partir de ahí fuimos sumando detalles. Desde el atril del teléfono rojo, diseñado por Dominik Rainova, pasando por los engranajes mecánicos que mueven la máquina modelados por David López, hasta la gran plataforma central con los puntos cardinales de Elena Manzano. Todos estos elementos se terminaron de crear y definir directamente en modelado y shading, un proceso de *"diseño continuado"* que implementamos en otros muchos elementos del corto.”

Manuel Carbajo
Director de producción

“En muchas ocasiones, hay decenas de detalles dentro de una película que pueden pasar desapercibidos a los espectadores. Nos gusta jugar con estos elementos porque le dan riqueza y vida a los escenarios. Un ejemplo: cada uno de los relojes de la sala tiene un funcionamiento mecánico interno que hace girar las manecillas y, además, marcan la hora de una ciudad distinta del planeta, ciudades donde viven algunos integrantes del equipo del corto. Fijaos bien y ¡descubridlos vosotros mismos!”

Manuel Carbajo
Director de producción



Arriba: Detalle de la plataforma central de La Sala del Teléfono. Modelado de Elena Manzano y shading de Juan Francisco Pérez.

Abajo: Engranajes de la plataforma central. Modelado de David López y Elena Manzano, y shading de Juan Francisco Pérez.

Arriba: Modelado del mecanismo de la energía azul, de David López.
Abajo: Los relojes de La Sala del Teléfono. Concept art de Raúl Morales "Neko", modelado de David López y shading de Juan Francisco Pérez.



Izquierda: Fotograma final del corto
Derecha: Concept original de La Sala
del Teléfono, de Vito Sicilia



LA MARÍA LUISA

LA NAVE-TORTUGA





“Mi día a día en Blue & Malone: Casos Imposibles, jera toda una aventura! He tenido la suerte de trabajar con muchos artistas, algunos de ellos, como yo, residiendo fuera de España. Y, el hecho de llegar a tener esa cercanía con casi todos a pesar de la distancia, ha sido un enorme aprendizaje. La coordinación diaria en remoto de tanta gente durante años, ha sido un reto que me ha dejado un montón de experiencias que aplico constantemente en mi día a día.”

Sara Velázquez
Directora de arte

Arriba: Paintover sobre render de la cabeza de la María Luisa

Abajo: Detalles del interior de la María Luisa de Dominik Rainova



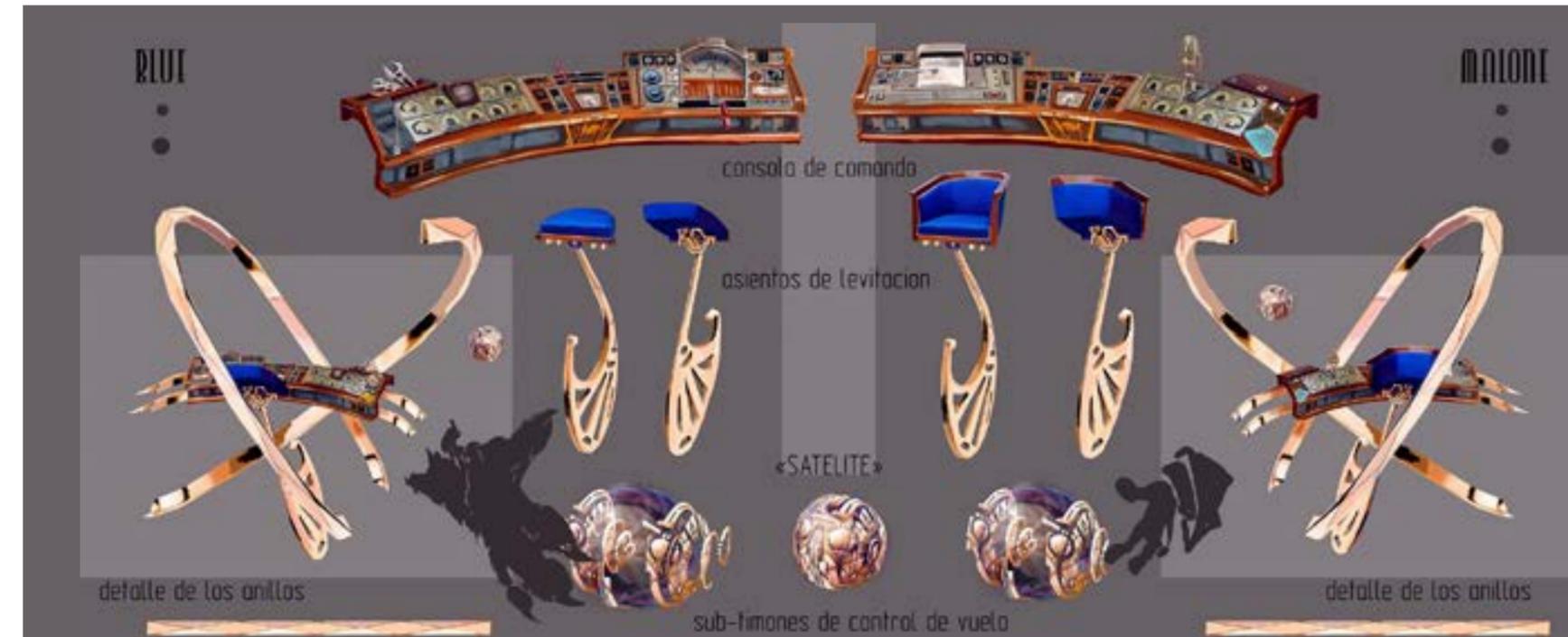
“Para mí, lo más complicado de todo el proyecto, a nivel coordinación, fue la creación de la María Luisa, la nave-tortuga. Nunca me había visto frente a un reto de esa magnitud y no sabía muy bien por dónde empezar a crear, desde cero, una nave espacial. Por suerte, tuvimos gente en el equipo realmente buena, como Jesús Guijarro y Dominik Rainova que, además de arquitectos, son unos artistas increíbles y le dieron la lógica y la estabilidad que necesitaba toda la estructura en sí.”

Sara Velázquez
Directora de arte



Arriba: Concept del timón, de Dominik Rainova

Abajo: Concepts de Dominik Rainova para los puestos de mando de Gato y Mortando



“Hacer los concept art del ambiente de la María Luisa fue un gran reto. Es una nave que tenía que convertirse en la encarnación arquitectónica de los sueños y aspiraciones humanas, e inspirarnos como un primer paso para dirigir nuestras vidas. Es un ser que está vivo, siempre cambia, como la conciencia humana.”

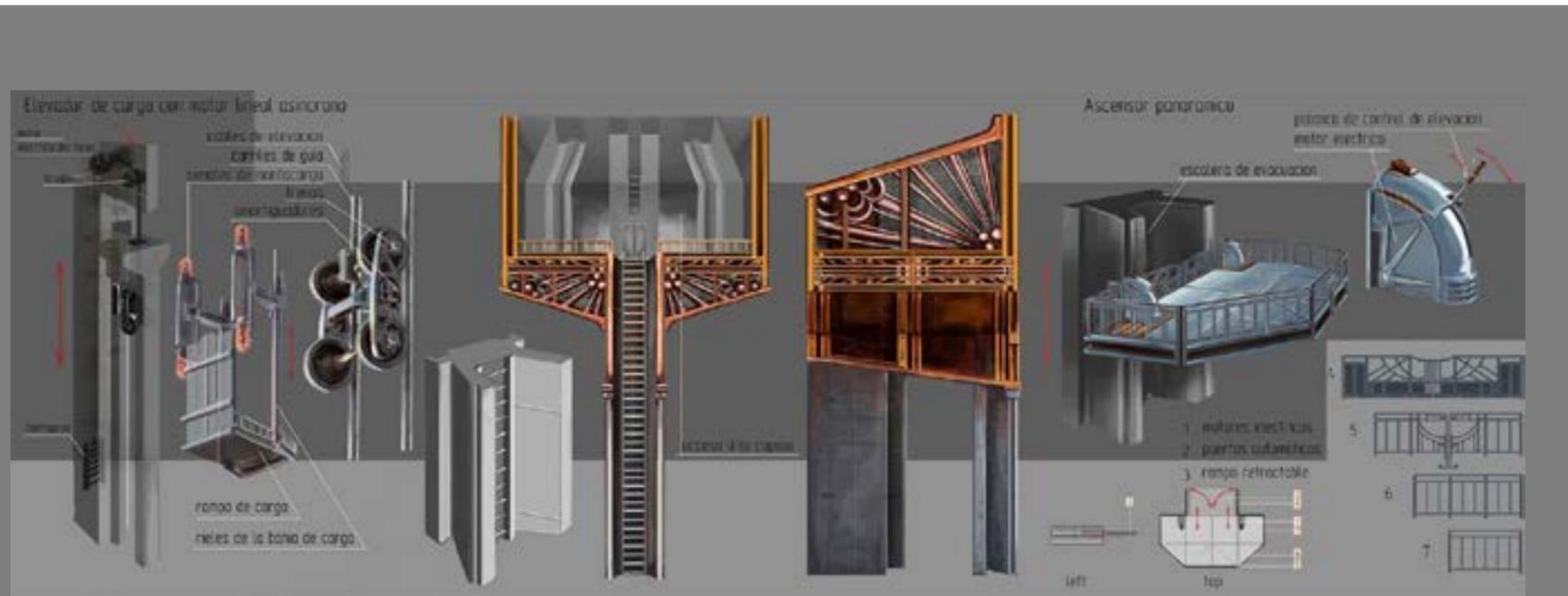
Lo más difícil y a la vez lo más interesante fue entender cómo unir el área de ingeniería y maquinaria con el puente de mando. Son dos zonas totalmente diferentes respecto a ideas y atmósferas. El área de máquinas es una encarnación del trabajo duro que el ser humano tiene que hacer a lo largo de su vida y, en contraste con eso, el espacio abierto del puente de mando tenía que dar una sensación de libertad de elección, de que el mundo entero está abierto para ti, esa sensación que todos los niños tienen y que muchos adultos olvidan.”

Dominik Rainova
Diseño de escenarios



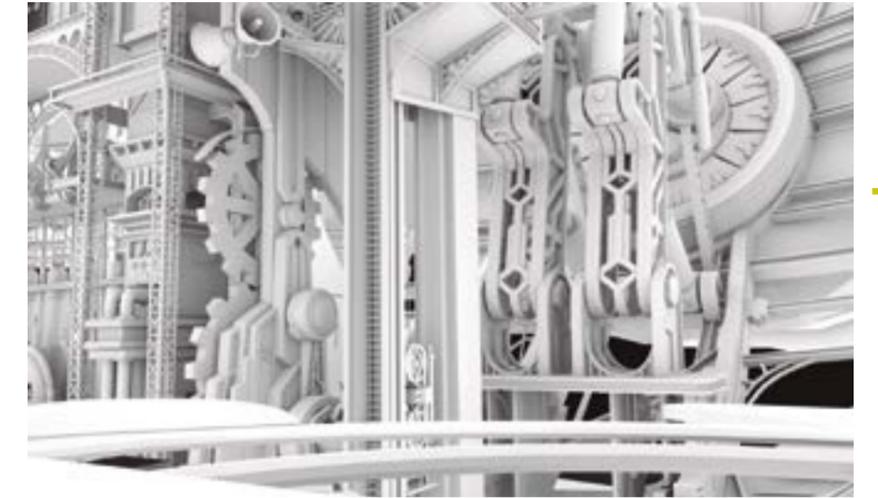
Arriba: Concept del interior de la María Luisa, de Dominik Rainova

Abajo: Diseños para el interior de la María Luisa de Dominik Rainova

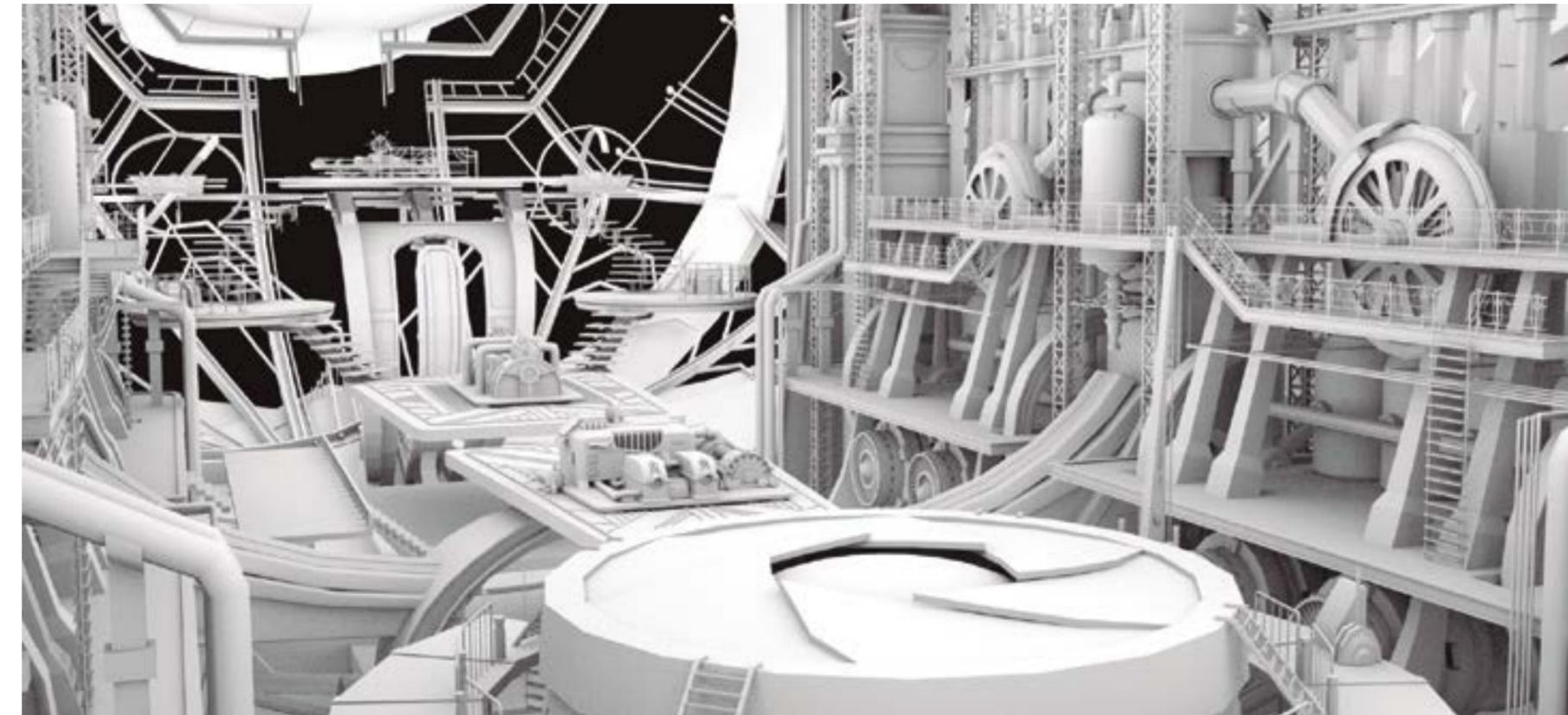


“El verdadero reto al que nos enfrentamos fue la María Luisa. Crear el exterior y, sobre todo, el interior de esa gigantesca nave-tortuga mecánica y hacer que todos sus componentes parecieran funcionar unidos para que semejante máquina se moviera, y encajasen por dentro y por fuera. La clave de este tipo de entornos no es tanto que funcionen realmente a nivel mecánico, sino que *“parezca”* que funcionan. Otro aspecto importante fue coordinar, junto con Sara Velázquez (la directora de arte), a un equipo de unos catorce o quince modeladores, alumnos y profesionales, para que todo tuviera la mayor coherencia y credibilidad estética, y se alcanzase el nivel de modelado realista que necesitábamos para que quedase fantástico, pero creíble, cuando el personaje de Berta estuviera dentro.”

Elena Manzano
Supervisora de modelado



Arriba y abajo: Pruebas de modelado del interior de la María Luisa





“Empezamos a modelar los distintos elementos que forman la María Luisa sin tener antes un diseño de arte. Íbamos modelando y con ello diseñando a la vez los interiores de la nave, lo cual dificultaba el proceso porque íbamos modelando un poco a ciegas. Fue un proceso largo y muy complejo porque es un gran escenario con muchos elementos que tenían que encajar entre sí de forma armónica y funcionar como partes independientes de una gran y compleja maquinaria que tenía que hacer posible el vuelo de una nave de esas dimensiones (un estadio de fútbol entero cabe dentro de la sala de máquinas).”

Para realizar todo este proceso de modelado se necesitaron 241 jornadas de trabajo y participaron 14 modeladores de distintos perfiles, algún senior, pero la mayor parte eran alumnos de ESDIP y exalumnos que estaban comenzando su carrera profesional.

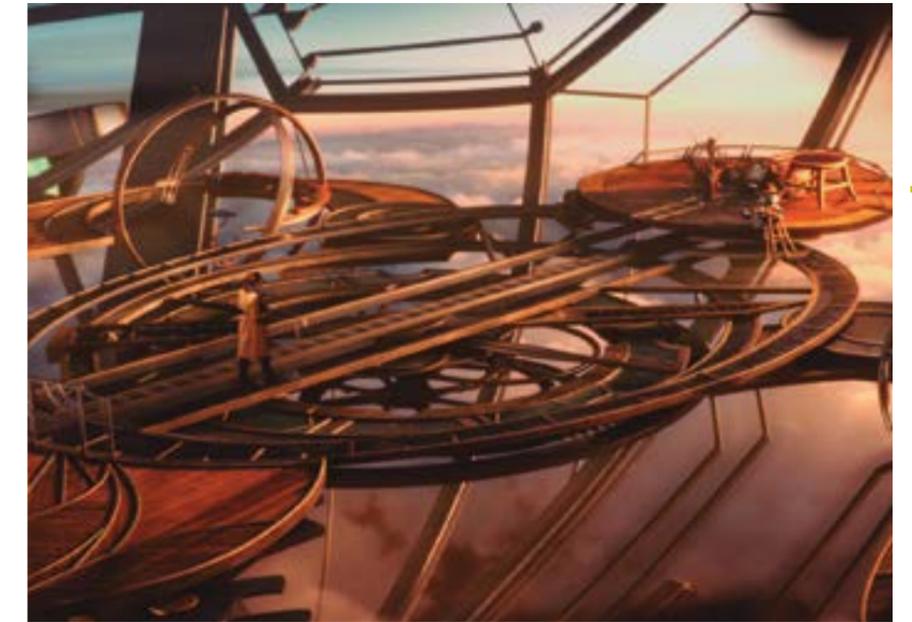
Pasó igual con el proceso de shading y texturizado, en el que participaron 10 artistas, también la mayor parte exalumnos de la escuela, y que se realizó en un total de 218 jornadas.”

Raquel Nieto
Line producer

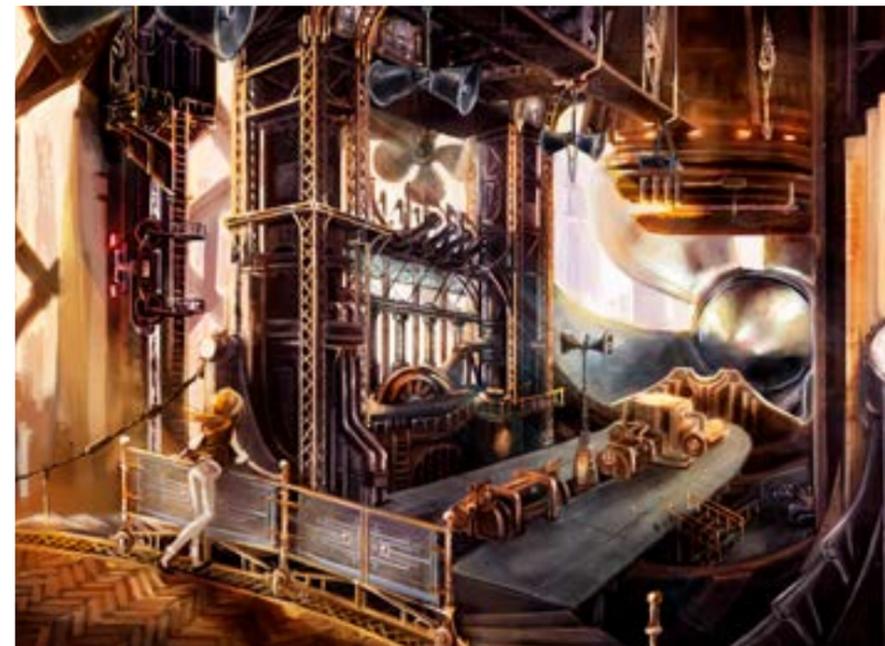
Organillo interior de la María Luisa. Modelado de Elena Manzano y shading de David López



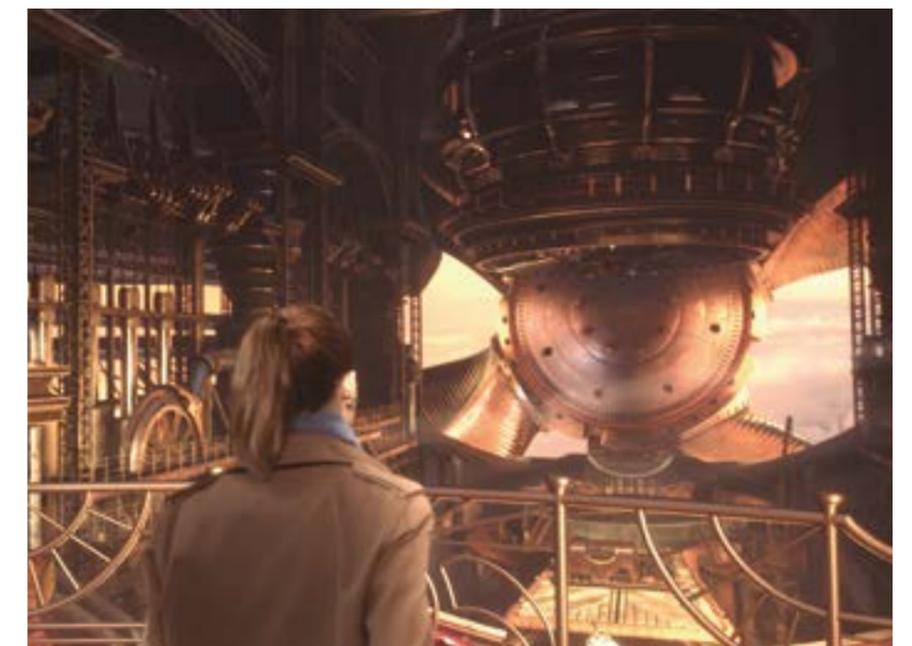
Concept de Dominik Rainova para la sala de mando



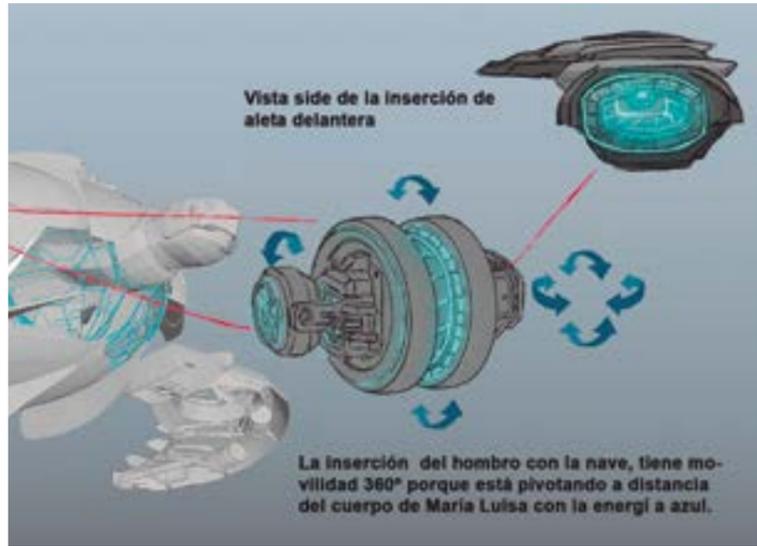
Final frame de la sala de mando



Concept de Dominik Rainova para la sala de máquinas



Final frame de la sala de máquinas



Arriba izquierda: Indicaciones de Nacho Pesquera de los mecanismos de las alas sobre el modelo en baja

Arriba derecha: Diseños de la estructura interna de la María Luisa, de Dominik Rainova

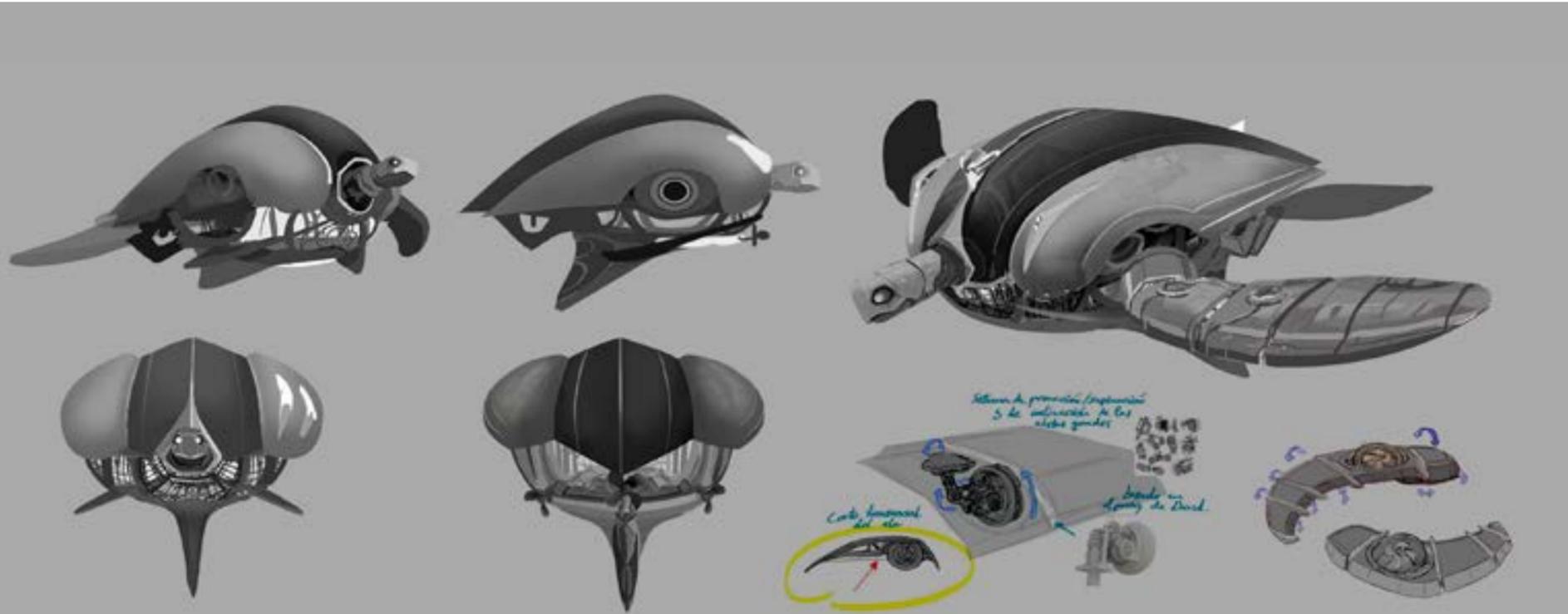
Abajo: Diseños del exterior de la María Luisa, de Nacho Pesquera



Arriba izquierda: Final frame del corto

Arriba derecha: Final frame, la María Luisa sobrevolando la Gran Vía madrileña

Abajo: Acabado final del exterior de la María Luisa. Modelado de Elena Manzano, David López y Victoria Fernández. Shading de David López e Íñigo Cores



Y EL VIAJE CONTINÚA

UNA PELÍCULA...

La historia empieza ese verano en el que las cosas cambian. Noah es un niño de diez años que vive aventuras imposibles con sus amigos imaginarios. De pronto, aparece Sara que corre como una centella, conoce los sitios secretos del bosque y sabe desde qué punto de la costa se pueden ver delfines. Delfines de verdad. Sara no necesita amigos imaginarios porque ella misma es fantástica. Entonces, algo sucede en el interior de Noah. De la noche a la mañana tendrá que elegir entre seguir viviendo en su mundo imaginario o emprender el mayor de todos los viajes: crecer. Pero, ¿qué les ocurrirá a Gato y a Mortando? ¿Qué sucede con un amigo imaginario cuando tu corazón cambia?





“Siempre tuvimos en mente convertir el mundo de Blue y Malone en un largometraje. Basándose en una historia original mía, el prestigioso guionista Fabrice Ziolkowski, responsable, entre otros, del guión de “The Secret of Kells”, película nominada al Oscar en 2009, junto conmigo escribimos un “first draft” o primer boceto de un guión completo y ambos estamos ya envueltos en la escritura de una segunda versión.

“El Viaje Imposible” será una película de aventuras ambientada en el sur de España,

brosos y momentos entrañables. Una película como las de antes, hecha con la tecnología de ahora.

Está planteado como un inicio de la saga, y narrará, a modo de precuela de nuestro cortometraje “Casos Imposibles”, cómo se conocieron realmente Blue y Malone, cómo perdieron a sus niños y decidieron montar la célebre agencia de detectives imaginarios para ayudar a todos los niños del mundo con sus problemas, ya sean causados por seres fantásticos o reales.”

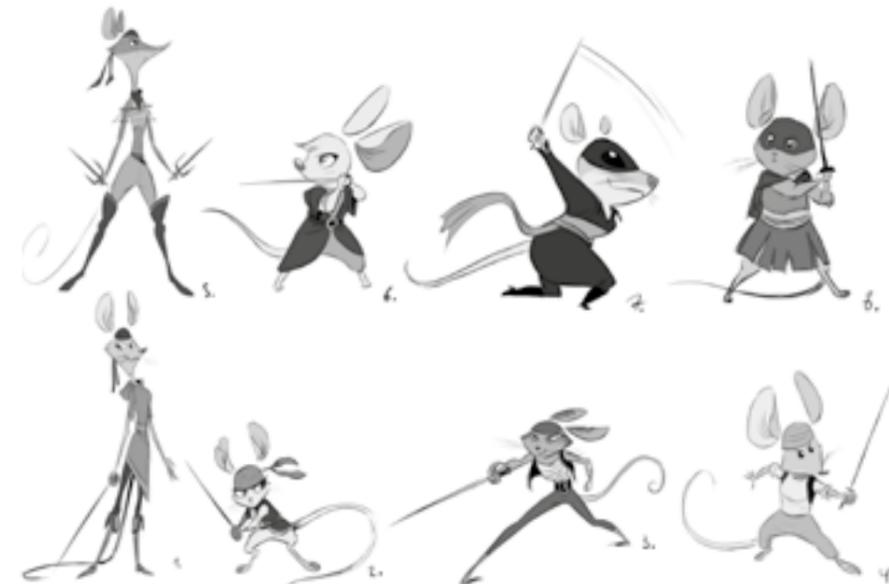
Imagen de integración 3D de Gato y Mortando viviendo aventuras

Nuestros protagonistas son Noah y Daniel, los niños raros del pueblo, ellos prefieren vivir aventuras y jugar con la imaginación. Están hartos del acoso de la pandilla local, que se ríe de ellos, y la incomprensión de los adultos. De manera que en cuanto conocen a Gato y, acompañados por Mortando, deciden embarcarse en un increíble viaje para intentar enviar al enorme felino de vuelta a su verdadero hogar... de vuelta a las estrellas.

Para ello tendrán que atravesar bosques, llanuras y hasta las peligrosas cuevas de Aracena. Entonces, aparece la valiente Sara que se unirá a ellos e intentará advertirles de que las cuevas no son ninguna fantasía sino, un peligro real.



Arriba: Imagen de integración 3D
Abajo izquierda: Diseños de Isabella de la Rosa, de Nacho Subirats
Abajo derecha: Isabella de la Rosa y Gato

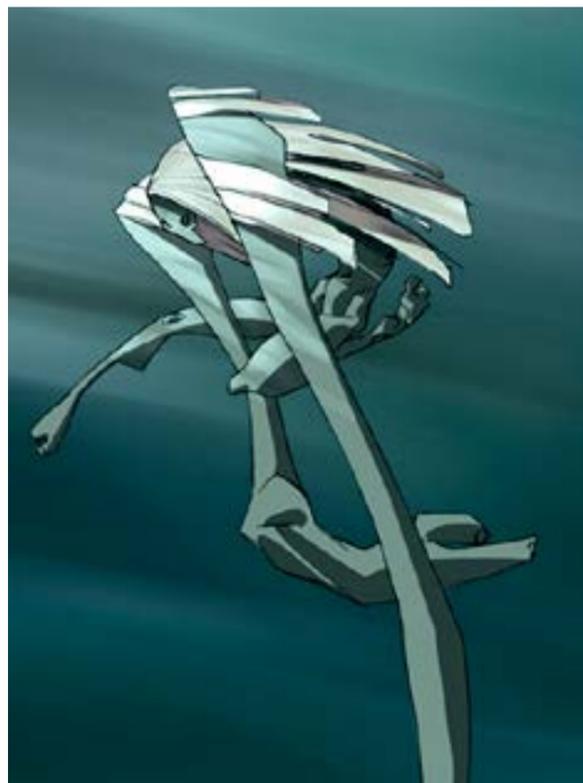


Por el camino conocerán a Isabella de la Rosa y Los Ratones Colorados, una banda de niños rebeldes, capitaneados por una ratoncita, que quieren robar el tiempo para que los niños no crezcan nunca más. También se toparán con Brazos Largos, un amigo imaginario abandonado cuyo corazón se ha vuelto oscuro y que hará todo lo posible para retener a los niños que se internan en el bosque y conseguir que se queden con él para siempre.



Pág. izquierda: Concepts de Brazos Largos, de Adrián Fernández

Pág. derecha: Concept art de Rafal Wojtunik (izda) y de Adrián Fernández (dcha)



“Blue & Malone: Casos Imposibles es una historia de animación e imaginación y, ni la animación ni la imaginación, tienen límites. Ambas son sinónimo de libertad, así que podemos hacer lo que queramos.

Estoy segura de que las historias de estos detectives imaginarios, sean en formato cortometraje, película o serie, llegarán muy lejos porque es un producto de gran calidad con una historia cercana y de valor universal, por lo que el recorrido que les espera seguro que será largo y fructífero.

Lo más difícil es dar alcance a los cortometrajes... ¡y es una pena! porque pueden ser tan grandes como una película.”

Raquel Nieto

Line producer



...Y UNA SERIE

Tres grandes leyes rigen el mundo de los amigos imaginarios:

1. Sólo pueden existir junto a niños que los imaginen.
2. No pueden intervenir en la realidad.
3. Los amigos imaginarios y los niños que los imaginan comparten corazón. Si el corazón del niño se vuelve nublado y oscuro, su amigo imaginario se transforma en un monstruo de pesadilla.

Concept art de
Eugenio Herráez

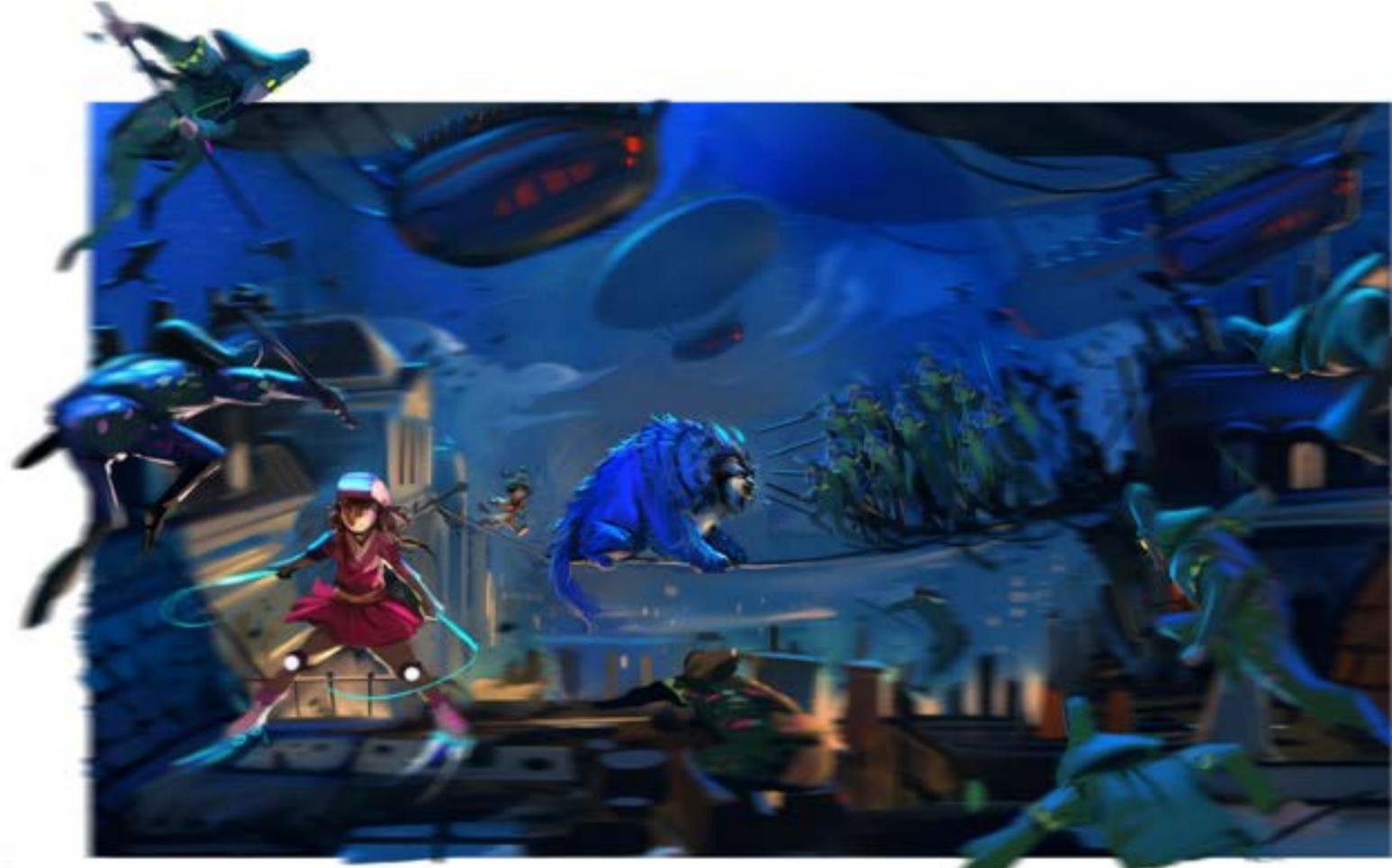




Arriba: Concept art de un accidentado aterrizaje de la María Luisa en el desierto, de Eugenio Herráez
Abajo: Concept de Adrián Fernández

Big Blue Cat y Mortando Malone perdieron a sus niños. Éstos se hicieron mayores y se olvidaron de ellos. Pero, cuando estaban a punto de desaparecer, Big Blue Cat inventó un teléfono especial capaz de contactar con todos los niños y, desde entonces, el teléfono nunca ha dejado de sonar. Gato y Mortando recorren el mundo resolviendo todos esos casos imposibles que los niños les encargan.

Big Blue Cat tiene extraordinarios poderes. En ocasiones, puede atravesar la frontera imposible. Es el único ser fantástico que puede intervenir en la realidad. Él sueña con usar esos poderes para ayudar a los niños, para cambiar el mundo pero, en Mundo Irreal creen que Gato es un peligro para el equilibrio y han jurado destruirle. La única forma de despojar a Gato de sus poderes es encontrar al niño que lo imaginó, pero este niño creció hace ya mucho tiempo. Gato inventa El Desadultizador, un artilugio capaz de hacer que los mayores vean a los seres fantásticos. Y, entonces... ¡entonces empiezan los verdaderos problemas!



Arriba: Concept art de un ataque de Los Cucurru machos a nuestros protagonistas en Uatlán, de Eugenio Herráez
Abajo: Diseños de Los Cucurru machos, de Eugenio Herráez

En el Mundo Irreal hay dos grandes ciudades: Uatlán, la ciudad de los sueños y Atitlán, la ciudad de los prodigios. Los estratos superiores de la gran ciudad voladora de Uatlán son luminosos y llenos de la alegría de los sueños buenos. Más abajo están los sueños raros, los incomprensibles. Y, aún más abajo, está el siniestro territorio de los contrabandistas de las pesadillas. Atitlán, más tecnológica, reposa sobre enormes columnas metálicas que la elevan hacia el cielo como las patas de una araña. Allí se guardan las grandes ideas que aún no han sido pensadas, los inventos que no han sido inventados, los libros que aún no han sido escritos...





Izquierda: Concept art de un rincón de la ciudad de Atitlán, de Eugenio Herráez

Derecha: Concept art de Juan el Oso y el Alcalde de Utatlán, de Jorge Sefy



Realizada siguiendo la misma técnica del cortometraje, integrando animación e imagen real, y producida usando las últimas tecnologías en plató virtual y cámaras robotizadas. *Los Casos Imposibles de Blue & Malone, Detectives Imaginarios* será la conclusión de la saga en forma de serie de episodios, basados en casos autoconclusivos, con una trama global que los unirá en un final explosivo.

Conoceremos a Brown Buster Bunny, el cazador de recompensas de seres irreales, a los Borrán, encargados de borrar a los seres que ya nadie imagina, y a Ossianne, el hada renegada, el único ser fantástico que puede conocer la verdadera razón de los poderes de Gato.

Concept art de Ossianne, Gato y Mortando en la taberna de los bajos fondos de Utatlán, de Eugenio Herráez

Concept art de
Eugenio Herráez



Brown Buster Bunny, Gato y los robots

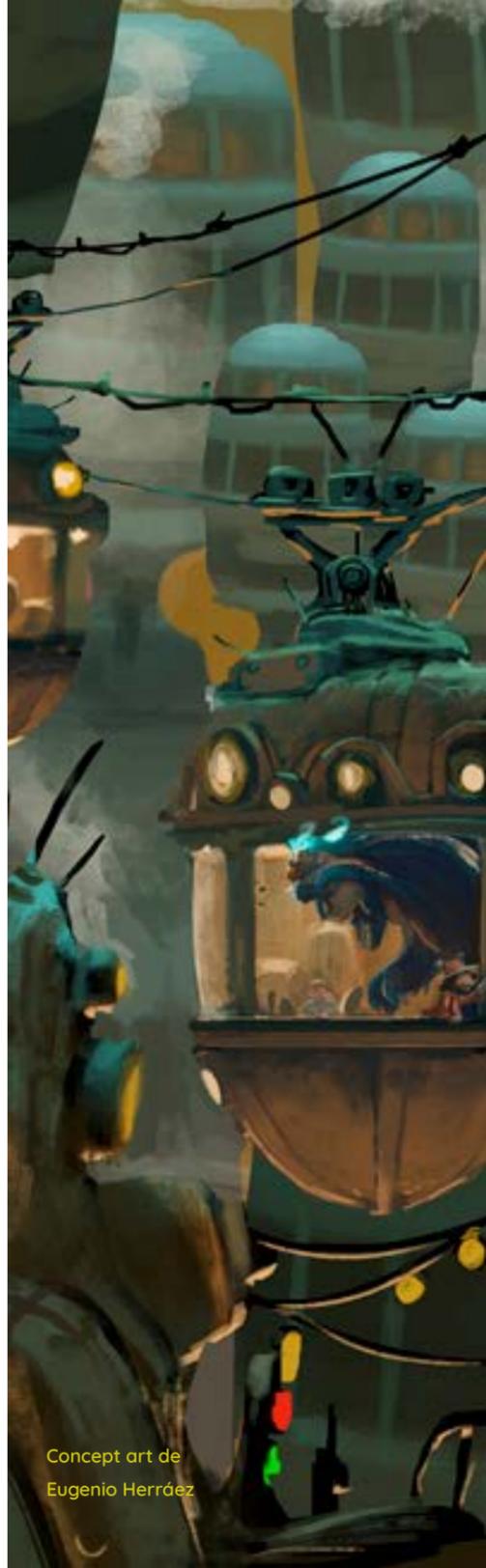


Brown Buster Bunny de Eugenio Herráez

Diseño de Ossianne, de
Jorge Sefy, modelado
3D de Elena Manzano
y shading de Juan
Francisco Pérez



Ossianne, el hada renegada



Concept art de
Eugenio Herráez

UNIVERSOS ALTERNATIVOS

MARKETING Y COMUNICACIÓN



Pág. izda: Póster publicitario

Pág. dcha: Juego de cartas de Blue & Malone.

Diseños e ilustraciones de Naomi Calvo, Santiago Vélez, Elena Manzano, Nacho Subirats y David Villarrubia

EL JUEGO DE CARTAS BLUE & MALONE CASOS IMPOSIBLES



“La idea es que este juego pueda ayudar a los niños y a los padres a entretenerse, evadirse y hacer volar la imaginación con sueños y fantasías, especialmente en estos días de distancia social. Que sirva de vía de escape, de ilusión y de diversión, a la vez que potencia los valores molones y optimistas de Blue y Malone.”

Abraham López Guerrero

Director de *Blue & Malone: Casos Imposibles*

JUEGOS PARA ALIVIAR EL CONFINAMIENTO

“Como ya sabréis a estas alturas, en marzo de 2020 nos pusieron a todos en cuarentena. Eso significaba que nada de salir, ni de pasear, ni de ver amigos, ni parques ni nada. Y eso lo tenía que cumplir toda la familia, incluidos los niños.

Los que tenemos hijos sabemos que el tema de salir a la calle es algo más que un ritual para ellos. Es una necesidad. Nuestra teoría es que están menos contaminados por los quehaceres de la vida moderna y están todavía en contacto con la naturaleza y la imaginación. No poder salir es algo que no entra en sus planes.

Como responsable de diseño gráfico y narrativa, propuse crear unas cartas falsas a modo de cromos o cartas de rol con los perso-

najes de *Blue & Malone*, y Abraham, que tiene una diabólica habilidad para sacarnos todo el potencial, fue más allá: “¿Por qué cartas falsas?, ¿por qué no hacer un juego de verdad?”

El material estaba ahí. Las aventuras de Gato y Mortando se remontan a años atrás, con un primer corto multipremiado, tiras cómicas, una gran cantidad de personajes imaginarios y situaciones delirantes y divertidas que aún no habían visto la luz. Además de Gato y Mortando teníamos robots, magdalenas karatekas, porteras gruñonas, pelusas mutantes y un sinfín de ideas que sólo estaban esperando tener su oportunidad para poder cobrar vida.

Elena Manzano, supervisora de modelado y responsable de personajes, a la par que una de las artistas más versátiles de la productora, se metió de lleno en el proyecto. Contactamos también con Javier Cobos, colaborador externo especialista en juegos de rol y de mesa, para asesorarnos y crear un juego estable y viable a la par que divertido para toda la familia.

Javier y Elena desarrollaron la mecánica del juego y las dinámicas de los distintos tipos de cartas, establecieron las normas e imaginaron pruebas, personajes y elementos. Elena diseñó el tablero y cuidó de que el universo del juego tuviera coherencia con el del corto y luego, junto a Nacho Subirats, director de animación 2D del corto, dibujaron personajes y cachivaches para las cartas sobre las pautas que habíamos establecido sobre el estilo visual general del juego.



Además había que hacerlo bien y rápido, porque un día sin juego era un día más de calamidad para los pequeños (y sus padres). La gente tenía que poder disfrutarlo durante el confinamiento para que los niños tuvieran algo divertido y nuevo con lo que entretenerse en casa con sus familias.

Así que en apenas un mes, ya estaba listo para ser disfrutado. El juego era descargable desde la web, imprimible y sobre todo, ¡divertido!

Podéis encontrarlo en: casosimposibles.com y, si habéis tenido un mal día, reunid a unos cuantos amigos, jugad y olvidaos de los problemas del mundo exterior.”

David Villarrubia
Diseño gráfico



Impresión física del Juego de Mesa



REDES SOCIALES

“¡Mucho más que un corto de animación! Aventuras, fantasía, nostalgia... La comunicación y el marketing de *Blue & Malone* la creamos cada día bajo estos valores y con la implicación de todo el equipo. Comunicación online y comunicación directa con el público, medios de comunicación y profesionales del sector, materiales impactantes y, por encima de todo, con mucha mucha fuerza visual. Que el público reconozca fácilmente los personajes y *Blue & Malone* sea una marca en sí misma. Un universo transmedia de personajes, escenarios y aventuras fantásticas convertibles en juegos, animaciones para redes sociales, libros, muñecos pantallas interactivas, contenidos exclusivos...”

Elsa Moya

Comunicación y marketing

Arriba: Imagen para Navidad

Abajo: Imagen de promoción Goyas 2021



Web de Blue & Malone:
casosimposibles.com



ALEX O'DOGHERTY
Actor de Mortando



MANUEL CARBAJO
Director de producción



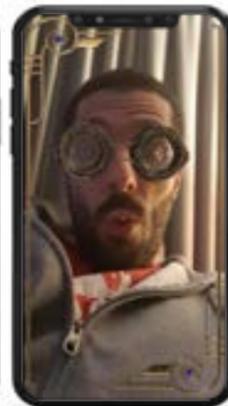
ELENA MANZANO
Supervisora de modelado



DARYL RUIZ
Cloth y postproducción



JOSE LUIS GARCÍA PÉREZ
Actor de Gato



JESÚS GARCÍA GUIJARRO
Desarrollo visual



DAVID VILLARRUBIA
Diseño gráfico

Como evento especial para celebrar el lanzamiento del corto en abierto en Movistar+ en Mayo de 2020 y, debido a que no podíamos reunirnos y celebrar el fin de proyecto como nos hubiera gustado debido al confinamiento, queríamos hacer algo que nos uniera en la distancia. Juanjo, supervisor de HDRI, creó

unos filtros para instagram con las gafas y el sombrero de Gato y Mortando. Muchos de los miembros del equipo en seguida nos mandaron sus fotos celebrando como niños el lanzamiento de un cohete, incluidos los grandísimos Alex-O'Dogherty y Jose Luis García Pérez, que pusieron vida y voz a los dos protagonistas.

Fue un momento muy emocionante volver a estar conectados como un gran equipo y celebrar juntos el inicio del nuevo viaje de nuestros queridos detectives imaginarios. Aquí tenéis una pequeña muestra de algunas de las fotos que nos llegaron ese día a [@blueandmalone](https://www.instagram.com/blueandmalone)



JOAN ANDREU QUILES
Supervisor de postproducción



IRENE COGOLLUDO
Ayudante de arte



JORGE SAN MARTÍN
Postproducción y color key



ESTHER RODRÍGUEZ
Ficticios



ABRAHAM LÓPEZ GUERRERO
Director y guionista



NACHO SUBIRATS
Director de animación 2D



ELSA MOYA
Comunicación y Marketing

AGRADECIMIENTOS



Ahora que estamos arribando a puerto y llegamos al final de este fabuloso viaje que ha supuesto *Blue & Malone: Casos Imposibles*, es hora de echar la vista atrás. Alejados ya del fragor de la batalla durante la que, en ocasiones, los árboles no te dejan ver el bosque, resulta apasionante volver a mirar todos estos diseños e imágenes con los ojos limpios y con la siempre sabia perspectiva del tiempo. Como autores de este libro, nos hemos sorprendido por la ingente cantidad de material que todo el equipo ha generado a lo largo de este tiempo y el talento derrochado, con el esfuerzo y el compromiso inquebrantable, con el trabajo duro y la búsqueda de la belleza. Ha sido realmente complicado seleccionar (y descartar) todo el material que puebla estas páginas, abrumados por estos cuatro largos años de trabajo e ilusión.

Así pues, el primer y sonoro agradecimiento va para vosotr@s, para todo el equipo que nos ha acompañado en este

viaje y a tod@s los que habéis colaborado en esta aventura, de una forma o de otra. Gracias también a tod@s los que habéis aportado vuestros textos, vivencias, comentarios y feedbacks: Raquel Nieto, Guillermo Hernández, Elsa Moya, Sara Velázquez, Jesús García Guijarro, Nacho Subirats, Domink Rainova, Juanjo González y Antonio Romero. ¡Gracias!

Gracias a Emilio Luján Canalejo, cuyo apoyo y compromiso ha sido imprescindible para que esta película pueda existir.

Y gracias a Abraham López Guerrero, el verdadero motor de esta locura y el faro que nunca dejó de iluminar el camino entre tormentas y huracanes, el capitán que nunca dio su brazo a torcer y siempre mantuvo el rumbo firme de esta nave.

Esperamos que disfrutéis de este libro tanto como nosotros.

Nada termina, la aventura continúa...

Los autores:

Manuel Carbajo, Elena Manzano y David Villarrubia

Pág. izquierda: Fotograma final del corto

Pág. derecha: El equipo de *Blue & Malone: Casos Imposibles*



UN CORTO DE MUCHA GENTE

ESCRITO Y DIRIGIDO POR
Abraham López Guerrero

Berta.....**AURA GARRIDO**
Mortando.....**ALEX O'DOHERTY**
Gato.....**JOSÉ LUIS GARCÍA PÉREZ**
Jefe.....**JORGE SANZ**
Berta(niña).....**OLIVIA LÓPEZ MARCOS**

PRODUCIDO POR
Emilio Luján Canalejo
Gerardo Álvarez
Pablo de la Chica
Manuel Carbajo
Nathalie Martínez

PRODUCCIÓN EJECUTIVA
Emilio Luján Canalejo
(ESDIP Escuela De Arte S.L.)
Gerardo Álvarez
(El Viaje Imposible P.C.S.L.)
Pablo de la Chica
(Salon Indien Films S.L.)

PRODUCCIÓN EJECUTIVA
MOVISTAR +
Guadalupe Arensburg

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN 3D
Manuel Carbajo

DIRECTORA TÉCNICA
Esther Encabo

SUPERVISOR CGI/VFX
Jorge Medina

DIRECTORA DE ARTE
Sara Velázquez

DIRECTORA DE ARTE IMAGEN REAL
Victoria Paz

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN
Abraham López Guerrero

MÚSICA
Miguel Malla

AYUDANTE DE DIRECCIÓN TÉCNICA
Dalia Gutiérrez

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA
Jorge Roig

LINE PRODUCER
Raquel Nieto

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN
Guillermo Hernández Alfaro

ASESORA DE PRODUCCIÓN
Belli Ramírez

CON LA COLABORACIÓN DE
Chelo Loureiro

COLABORADORES DE GUIÓN
Marcos Valín
Virginia Fuentes
Javier Moreno
Arturo Hernández
Gilberto Villarroel
David Villarrubia

STORYBOARD
Kenny Ruiz
Victor L. Pinel

COLABORADORES DE
STORYBOARD
Santiago Vélez
Sergio Molinero
Gonzalo Sánchez-Trasancos

DESARROLLO VISUAL
Vito Sicilia
Raúl Morales "Neko"
Jesús García Guijarro

DISEÑO DE PERSONAJES
Arturo Hernández
Elena Manzano
Adonay Cordero
Óscar Jiménez
Santiago Vélez
Naomi Calvo
Borja Montoro

CON LA COLABORACIÓN DE
Miguelanxo Prado

DISEÑO DE ESCENARIOS Y ASSETS

Raúl Morales "Neko"
Jesús García Guijarro
Dominik Rainova
Elisa de la Peña
Alberto Álvarez
COLOR KEY
Ignacio Pesquera
Jesús García Guijarro
Sara Velázquez
Jorge San Martín

SUPERVISIÓN PIPELINE
Esther Encabo

PIPELINE
Dalia Gutiérrez
Miguel Molledo
Sebastián Urcelay

PREVIS 3D
Sebastián Urcelay

SUPERVISORA DE MODELADO
Elena Manzano

MODELADO DE PERSONAJES
Elena Manzano

MODELADO DE ASSETS
Y ESCENARIOS

Juan Francisco Pérez
David López
Ana Pimentel
Rubén Barroso
Juan Anghelo Pillaca
Ubaldo Rivera
Paula Garrido
Javier Arjonilla
Dominik Rainova
Pablo Dobarro
Cristina Ortega
Juanjo González
Elena Manzano
Darío Pérez
Victoria Fernández
Miguel Ángel Fernández

SHADING DE PERSONAJES

Carolina Martorell
Alberto Rivas
David López
Ana Pimentel
Juan Francisco Pérez

SHADING DE ASSETS Y
ESCENARIOS

Omar Nogueiras
Julián Zurdo
David López
Juan Francisco Pérez
Ana Pimentel
Borja Gómez
Juan Diego
Paula Garrido
Ubaldo Rivera
Miguel Villoslada
Sergio Torres
Jesús García Guijarro

GROOMING
Silvia Montes

RIG DE CLOTH
Isabel Bertolo

SUPERVISOR DE SIMULACIÓN
Ignacio Cuesta

CLOTH
Ignacio Cuesta
Ana Pimentel
Daryl Ruiz

RIG DE PERSONAJES
Tiago Craft
Antonio Romero
Carlos Contreras

RIG DE PROPS
Joaquín Carrera
Darío Pérez
Antonio Romero
Ignacio Cuesta
Juan Francisco Pérez

SUPERVISION SCENE COMPO
Dalia Gutiérrez

SCENE COMPO
Dalia Gutiérrez
Ana Pimentel
Darío Pérez

LAYOUT
Dalia Gutiérrez
Abraham López Guerrero
Ignacio Cuesta

TRACKING/MATCHMOVING
Yusef El Khadir

- ANIMACIÓN 3D -

SUPERVISIÓN DE ANIMACIÓN
Antonio Romero

LEAD DE ANIMACIÓN
Rubén Querol

ANIMACIÓN
Carlos García Amate
Rubén Querol
Antonio Romero
Francisco Martín
Francisco José Díaz
Cristina Calles
Javier Barriola
Elsa Valverde
Juan Gabriel Carreño
Bruno Barrios
Abraham López Guerrero
Javier Vázquez
Alberto Herrera
Sergio Cifuentes
Juan Luis Gorjón
Miguel Ángel Fuertes
Jesús del Campo
Andersson Rey
Elena Manzano
Jesús García Guijarro
Santiago Campana
Silvia Santos
Ana Covadonga Sánchez

FIXING
Ignacio Cuesta
Daryl Ruiz

LEAD/SUPERVISOR LIGHTING
David Martínez Santos

LIGHTING
David Martínez Santos
Rosa Miraflores
Rodrigo García
Raúl San Román
Giacomo Pennichi
Jose Antonio Grimaldo
Guillermo Ávila
Irene Miquel
Andrés Burgos

- POSTPRODUCCIÓN -

SUPERVISOR DE POSTPRODUCCIÓN
Joan Andreu Quiles

COMPOSITING/POSTPRODUCCIÓN
Joan Andreu Quiles

Mauro Civera
Jorge Grandes
Daryl Ruiz
Guillermo Valero
Irene Miquel
Gabriel Sitjas
Sergio Escudero
Adrián Pueyo
Pedro Lara
User T38
Juan Francisco Pérez
Jorge San Martín

PRECOMP
Guillermo Valades
Iván Rubio
Daryl Ruiz
Julián Saavedra

VFX
Víctor Moreno
Jorge Medina
Diego Gortazar
Sebastián Urcelay

TOOL SUPERVISOR
Miguel Molledo

TOOLS
Alberto Sierra
Raquel Jarillo
Cristina Jurado
Mauro López

SHOTGUN DEVELOPER
Rebeca Cenamor

RENDER
Jorge Medina
Ignacio Cuesta
Daryl Ruiz
Dalia Gutiérrez
Juan Francisco Pérez
Summus Render

- EDICIÓN -

EDICIÓN FINAL
Juan Manuel Gamazo

EDICIÓN ANIMÁTICA
Joaquín García
Ángel Roda
Manuel Carbajo

COLOR
Gradepunk

- SONIDO -

DISEÑO SONIDO Y MEZCLAS
Fede Pájaro

EDICIÓN SONIDO
José Luis Canalejo
Alberto Álvarez

FOLEY
Carlos Riera
Alberto del Río

POSTPRODUCCIÓN SONIDO
"The Lobby" Team

- MÚSICA -

TROMPETA: **David Herrington**
CONTRABAJO: **Pablo Navarro**
BATERÍA: **Gabriel Marijuan**
VIOLÍN: **Ane Matxain Galdós**
CELLO: **Juan Pérez de Albéniz**
GUITARRA ESPAÑOLA: **Enrique Berro**

SAXO, CLARINETE, TECLADOS,
PROGRAMACIÓN: **Miguel Malla**

GRABADA Y MEZCLADA POR
José Nortés
(Black Betty Studios)

MEZCLADA POR
Alex Larraga
(Underground Music Studios)

- CANCIONES -

"Canción de cuna para Gabriel y Nicolás"
MÚSICA Y LETRA: **Miguel Malla**
VOZ: **Coque Malla**
TROMPETA: **David Herrington**
SAXO ALTO: **Guillem Ferrer**
TROMPA: **Miguel Peña**
TUBA: **Chiaki Mawatari**
PIANO: **Pablo Gutiérrez**
CONTRABAJO: **Francisco "Loque" López**
BATERÍA: **Daniel García**
SAXOS: **Miguel Malla**

GRABADA Y MEZCLADA POR
Shayan Fathi
(Camaleon Music Studio)
por cortesía de
Warner Music Spain S.L.

- EQUIPO 2D -

PRODUCCIÓN
Guillermo Hernández

DIRECCIÓN DE ARTE
Sara Velázquez

CONCEPT ART
Naomi Calvo
Ignacio Pesquera
Arturo Hernández
Jesús García Guijarro
Daniel Fernández
Estefanía Romón

LAYOUT
Carlos Linares Rivas

FONDOS
Jesús García Guijarro
Carlos Linares Rivas
Cristina Ramos
Kelly Van Caubenwerge

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN
Nacho Subirats

ANIMACIÓN
Javier García
Nacho Subirats
Guillermo Álvarez

CLEAN UP
Jesús García Guijarro
Rocío Moreno
Ana Berrocal
Álvaro García
Emma Terrón

POSTPRODUCCIÓN/VFX
Cristina Ramos
Guillermo Hernández
Jorge San Martín

ETALONAJE
Jorge San Martín

- IMAGEN REAL -

DIRECTORA DE CASTING
Ana Lambarri

DESARROLLO DE PERSONAJE
BERTA
Katia Klein
Kira Anzizu
Rebeca Salas
Raquel Burbano
Alicia Díaz
Elena Manzano

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Julián S. Urrea

JEFE DE PRODUCCIÓN
Alberto Imaz

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN
Andrés Alonso
David Torres

AUXILIARES DE PRODUCCIÓN
Cristian González
Katina Nicklas
Alberto Muñoz

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA
Jorge Roig

AYUDANTE DE CÁMARA
Sara Gallego

AUXILIARES DE CÁMARA
Sheila Rodríguez
Carlos Rodil

STEADYCAM
David Echevarria

AUXILIAR DE STEADYCAM
Danilo Carrasco

CHIEF GRIP
Hugo Fermín Sierra

GRIP CREW
La Vía Nivel S.L.

CASA DE CÁMARA
RC Service S.L.

JEFE DE ELÉCTRICOS
Mario García

ELÉCTRICOS
Héctor Perotas
Eduardo de la Cuesta
Alejandro Sánchez

CASA DE ILUMINACIÓN
Aluzine Rentals S.L.

AYUDANTE DE DIRECCIÓN
Curro González

SCRIPT
Elena Moreno

SCRIPT DRESSING
Ana Pimentel

SCRIPT LIGHTING
Ignacio Cuesta

AYUDANTE DE ARTE
Irene Cogolludo

JEFA DE VESTUARIO
María del Pilar Boix

JEFA DE MAQUILLAJE
Isabel de Diego

CASA DE MAQUILLAJE
Skin Obsessions Silicones

SONIDO DIRECTO
Fernando Aliaga

FICTICIOS
Esther Rodríguez

OPERADORES DE FICTICIOS
Rubén Querol
Antonio Romero
Guillermo Hernández
Manuel Carbajo

SUPERVISIÓN 3D EN RODAJE
Esther Encabo

ASESORES 3D EN RODAJE
Jorge Medina
Gerardo Álvarez

HDRI
Juanjo González
Esther Encabo

IT MANAGER
Nelson Iborra

ESTUDIO DE CROMA
Mr Factory

PRODUCTOR DE PRODUCCIÓN VIRTUAL
Óscar Olarte

PRODUCTOR EJECUTIVO DE PRODUCCIÓN VIRTUAL
Juan Luis Bravo

OPERADOR DE PRODUCCIÓN VIRTUAL
Francisco Llesta

SUPERVISOR DE PRODUCCIÓN VIRTUAL
Francisco Molina

- COMUNICACIÓN -

RESPONSABLE DE COMUNICACIÓN Y MARKETING
Elsa Moya

MARKETING Y COMUNICACIÓN
Patricia Len
Francisco Barrio
Alicia Díaz
Patricia Cano

REDES SOCIALES
Belén Llorente
Patricia Tablado
Diana Maján
(Community Madre)

MAKING OF
Patricia Cano
Jaime Lahoz
Raquel Xallas
David Villarrubia

DISEÑO GRÁFICO
David Villarrubia
María Luján

DISTRIBUCIÓN
Ismael Martín
Inés Paredes
(Selected Films)

CON LA COLABORACIÓN DE
Emilio de la Rosa

PRODUCTOR HONORÍFICO
Emilio Luján Sr.

- PRODUCTION BABIES -

Atreyu Subirats Alonso
Erik Ruiz Rodríguez
Leyre Barroso Díaz
Julia López Marcos



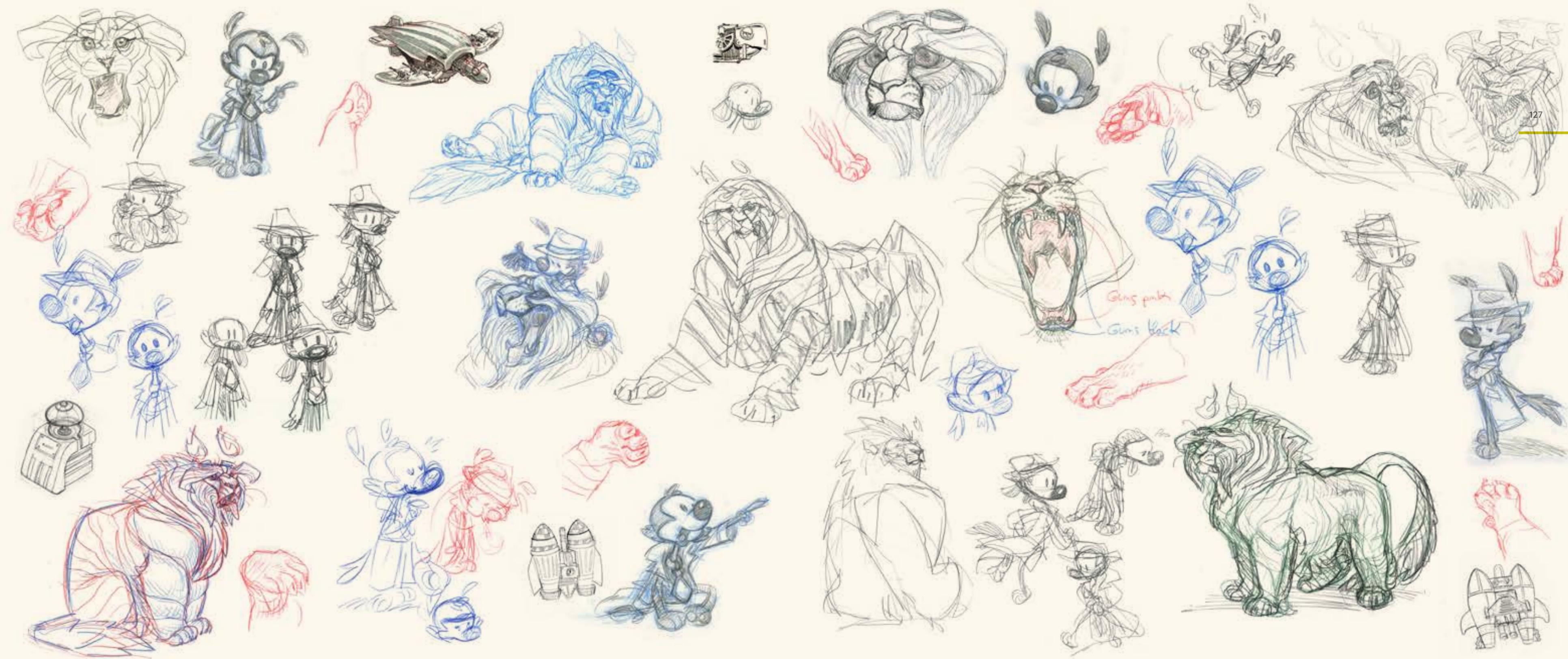
Miguel Malla, compositor e intérprete de la música de *Blue & Malone*, *Casos Imposibles*



(de izquierda a derecha, los actores con el premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación.)
Alex O'Dogherty (Mortando),
Aura Garrido (Berta)
y José Luis García Pérez (Blue)



(de izqda. a dcha. y de arriba abajo)
Abraham López Guerrero, Director;
Gerardo Álvarez, Productor El Viaje Imposible PC;
Nathalie Martínez, Productora Wise Blue Studios;
Manuel Carbajo, Director de Producción ESDIP Animation Studio;
Emilio Luján, Productor ESDIP
y Pablo de la Chica, Productor Salon Indien Films.



Blue & Malone: Casos Imposibles es una puerta abierta a la esperanza y a la imaginación. Un reencuentro con nuestro niño interior a través de la historia de Berta, que acude al teatro de su infancia para darle un último adiós y se encuentra con que no todo es imposible.

Este libro de arte, extraordinariamente ilustrado, recoge cientos de imágenes que abarcan desde el proceso creativo hasta la película terminada. Rodaje de imagen real, 2D, 3D y, ¡hasta marionetas! Una mirada privilegiada al increíble talento de los artistas que hicieron posible este cortometraje ganador del Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2021.

