

CASO DE ÉXITO

simplecloud
animation

Powered by



ESDIP

“Blue y Malone Casos Imposibles” es una coproducción llevada a cabo por **Esdip Animation Studio**, productora de contenidos nominada a los premios Goya por cortometrajes como “I Wish” y galardonada con premios internacionales por las producciones “Just The Beginning”, “Oldie But Goldie” y “Mars Love”.

Otras productoras que han participado en el corto son:

- **El Viaje Imposible Producciones Cinematográficas**, nominada a los Goya.
- **Indien Salon Films**, responsable de documentales como “The Other Kids” y “Diego el Cigala Indestructible”.
- **Wise Blue Studios**, estudio de animación responsable de la serie “Hero Dad” y el proyecto de largometraje “Mibots”.



Abraham López
Director y Guionista



EL PROYECTO

“Blue y Malone Casos Imposibles” es un cortometraje de temática fantástica y **técnica híbrida, que mezcla animación 3D integrada en imagen real**, y protagonizada por Aura Garrido, Alex O’Dogherty y José Luis García Pérez.

Berta (Aura Garrido), una joven periodista al límite por el estrés y las responsabilidades del mundo adulto visita el viejo teatro en el que trabajaba su abuela justo la noche antes de que lo derriben. Allí descubrirá que el teatro no está del todo abandonado. Mortando Malone (Alex O’Dogherty) y Big Blue Cat (José Luis García Pérez) sus antiguos amigos imaginarios, pondrán la vida de Berta patas arriba ayudándole a resolver un caso verdaderamente imposible: recuperar sus ganas de soñar. ¿Qué pasa si no lo consiguen?

Con una imagen única, una iluminación evocadora, personajes entrañables y una historia tierna y emocionante “Blue y Malone Casos Imposibles” es un proyecto que encarna el mejor espíritu del cine, aunando espectáculo y emoción.

Simple Cloud fue esencial para llevar a cabo un proyecto de esta magnitud, que es más como una producción de un gran estudio, pero haciéndolo de manera distribuida.

En otras palabras, “Casos Imposibles no existiría sin Simple Cloud.”



RETOS Y NECESIDADES

Desde el comienzo, **“Blue y Malone Casos Imposibles”** nació con la vocación de ser un proyecto de calidad desarrollada por una productora de tamaño medio con recursos limitados.

Se usaron medios tecnológicos punteros como escaneado 3D del teatro, fotogrametría y reconstrucción 3D de escenarios y elementos y al mismo tiempo, medios tradicionales, como marionetas y ficticios de tamaño natural para ayudar a actores y miembros del rodaje a trabajar con los personajes animados, un gato gigante y un perrito detective.

El reto ha sido crear un mundo propio, en el que la imagen real sea tratada casi como animación, y la animación 3D, tanto de personajes y escenarios pareciera filmada como si fuera imagen real, creando así una sola atmósfera, un solo universo a medio camino entre lo real y lo fantástico.

Esto incluía planos que comienzan en imagen real y terminan en entornos 3D, interacción total entre la actriz real y los personajes animados, entre ellos un gigantesco gato azul de varias toneladas de peso, además de robots y otras criaturas imaginarias.

Se invirtieron alrededor de dos años en preproducción, trabajando en paralelo con una potente previsualización 3D del rodaje, y al mismo tiempo el desarrollo y estilo de los personajes, la animación, y el diseño y modelado de los dos escenarios full 3D que incluye el cortometraje.

Se ha trabajado con software de simulación de efectos especiales, creación y simulación de pelo y telas, trackeo de cámaras, rodaje en cromas interactivos, con cámara robot y entornos 3D. Arnold, Maya, Blender, Yeti, Nuke, Substance y Mari, son solo algunas de las herramientas de software utilizadas en la producción.

El equipo alcanzó las 200 personas, trabajando durante cuatro años y superando los 300.000 euros de presupuesto. Entre ellos se ha contado con animadores 2D y 3D, concept artist, modeladores, riggers, matte painters, artistas de shading, TDs, iluminadores, compers, atrecistas y directores de arte de imagen real, escultores, cámaras, foquistas, gaffers, departamentos de producción 3D y de imagen real trabajando juntos.



Elena Manzano
Supervisora de Modelado

Manu Carbajo
Director de Producción



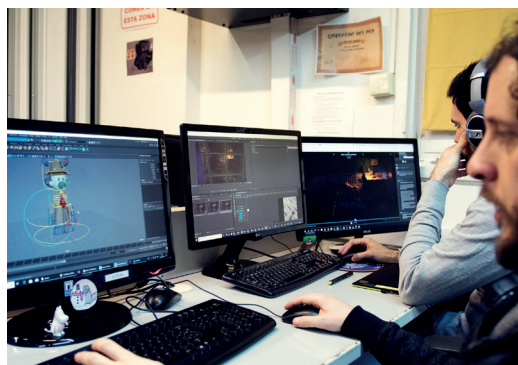
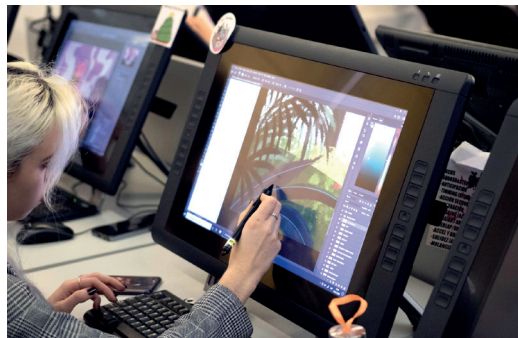
LA SOLUCIÓN

Simple Cloud fue esencial para llevar a cabo un proyecto de esta magnitud, que es más como una producción de un gran estudio, pero haciéndolo de manera distribuida.

En el contexto de esta producción, la solución basada en la nube **Simple Cloud Animation** ha sido una de las bases del proyecto. **Nos ha permitido completar nuestro pipeline convirtiendo, de forma real y efectiva, un pequeño estudio de animación en un estudio parcialmente virtual**, mucho más robusto, con multitud de artistas trabajando de forma coordinada no condicionando las posibilidades técnicas y artísticas a nuestro alcance.

Entre otras ventajas, **Simple Cloud Animation** nos ha permitido:

- Acceder a artistas freelances que han podido **colaborar con nosotros desde distintos lugares del mundo**, sin necesidad de actualizar sus equipos informáticos ni instalar herramientas o software adicional, pudiendo compatibilizar la colaboración con otros trabajos.
- Encontrar la **viabilidad de costes** y la capacidad de contar con los perfiles y artistas precisos para cada tarea.
- Gestionar de manera eficaz y rápida las **tareas de render** asignando los nodos disponibles en cada momento.
- **Supervisar estrechamente a los artistas** gracias al acceso a sus escenas y facilitando el perfil de máquina adecuado en cada momento.
- Mantener en **remoto** la relación entre el artista y el supervisor de manera mucho más estrecha y ágil, independientemente de la ubicación del artista.



“CONVIERTIENDO UN PEQUEÑO ESTUDIO DE ANIMACIÓN EN UN ESTUDIO PARCIALMENTE VIRTUAL”



RESULTADOS

Contar con **Simple Cloud Animation** nos ha supuesto la culminación y éxito del proyecto. Gracias a la solución Simple Cloud hemos podido **trabajar de forma remota desde cualquier parte del mundo con distintos perfiles de artistas en un entorno colaborativo, compartiendo estaciones de trabajo virtuales de altas prestaciones y gran capacidad gráfica**, todo ello en un entorno

totalmente basado en la nube que **IBM Cloud** proporciona a través de sus distintos data centers por todo el mundo. **Simple Cloud** ha sido la **herramienta definitiva para alcanzar un nivel de calidad** por encima de lo esperado influyendo de manera decisiva en casi todos los aspectos de la producción y en especial de manera muy positiva en el presupuesto del proyecto.

