

Los secretos detrás de la revolucionaria animación de “Spider-man: a través del Spider-verse”

En el FICG38, el animador Cruz Contreras brindó la conferencia magistral “La animación después de Spider-verse”

La esperada *master class* impartida por el animador mexicano Cruz Contreras, titulada “La animación después de Spider-verse”, abordó los detalles de la tecnología utilizada en *Spider-man: a través del Spider-verse* y su impacto revolucionario en la industria de la animación.

Carlos Gutiérrez, Director de *Día de muertos* (2019), fue el encargado de formular las preguntas dirigidas a Cruz, quien compartió que “cada departamento tiene una serie de herramientas que tuvieron que adaptar solamente para poder llevar *Spider-verse* a la pantalla”, herramientas que están patentadas por Sony y son transferibles para la elaboración de más películas suyas.

El flujo de trabajo establecido en Sony para otros largometrajes no funcionó con esta secuela de *Spider-man: un nuevo universo* (2018). Cruz contó que Phil Lord, uno de los directores de la película, dijo “qué bueno, porque significa que estamos haciendo algo nuevo”.

“*Spider-verse* es esta manera de decirle a los estudios (que) está bien arriesgarse, está bien hacer cosas locas, no tienes por qué caer sobre la norma”, afirmó el animador de 33 años.

El diseño de arte de este largometraje está inspirado en los cómics y se puede ver en los cuadros de diálogo; en la imitación de la aberración cromática que llega a ocurrir por errores de impresión; en las texturas que replican el efecto *halftone*, una técnica de impresión en la que los patrones de puntos crean imágenes; en el uso de *hatching lines*, una técnica de sombreado que se basa en la creación de líneas paralelas muy cercanas entre sí; en las *bit lines*, líneas utilizadas para representar el contorno y los detalles de los personajes; en los *smirs*, ilusiones de movimiento basadas en caricaturas como los Looney Tunes y que sustituyen el *motion blur* tradicional, entre otros elementos estilísticos.

Para definir el estilo visual del personaje de Pavitr Prabhakar se tuvo en cuenta el de los cómics de India, lo cual se observa en sus contornos gruesos. Por otro lado, se usó de base el arte marcial hindú *kalaripayatude* para sus movimientos. En el caso de Hobie Brown, emplearon diferentes *frame rates* para

su animación, en el cuerpo fue a 3 fps, en el chaleco a 3 fps, pero con retraso de 1 fps o 2 fps; en su guitarra a 4 fps y en el contorno a 2 fps.

Algunas películas que han tomado de referencia a *Spider-man: a través del Spider-verso* como referencia son: *Bad guys* (2022) y las nominadas al Oscar *La familia Mitchell vs. Las máquinas* (2021) y *Gato con botas: El último deseo* (2022).

Cruz mencionó que en los futuros estrenos de *Nimona* (2023), *Tortugas Ninja: caos mutante* (2023) y *Wish* (2023) también será posible seguir viendo esta influencia.

Atentamente

“Piensa y Trabaja”

“2023, Año del fomento a la formación integral con una Red de Centros y Sistemas Multitemáticos”

Guadalajara, Jalisco, 8 de junio de 2023

Texto: FICG

Fotografía: Iván Lara González

Etiquetas:

[Carlos Gutiérrez](#) [1]

[Phil Lord](#) [2]

URL Fuente:

<https://comsoc.udg.mx/noticia/los-secretos-detras-de-la-revolucionaria-animacion-de-spider-man-traves-del-spider-verso>

Links

[1] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/carlos-gutierrez>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/phil-lord>