

Blender permite modelar animaciones en 3D:

Este programa gratuito y de código abierto está detrás de "Flow", la película animada que ganó el Oscar

CONSTANZA MENARES

Un gato negro flota a la deriva en un mundo donde el agua lo ha cubierto todo. A su alrededor, otros animales, como un capibara, un perro y un lémur, buscan también refugio. No hay diálogos en este escenario posapocalíptico, solo miradas, movimientos e instinto.

Se trata de "Flow" —una historia de 84 minutos de duración dirigida por el cineasta letón Gints Zilbalodis (30)— que ganó el Oscar a mejor película animada. Detrás del filme hay un equipo de 20 personas que apostó por crear personajes virtuales realizados completamente en

El *software* está a disposición de la comunidad, por lo que cualquier interesado puede modificarlo o mejorarlo. Según los expertos, es relativamente sencillo de utilizar, pero se debe tener un equipo adecuado para que "corra".

Blender, un programa informático gratuito y de código abierto.

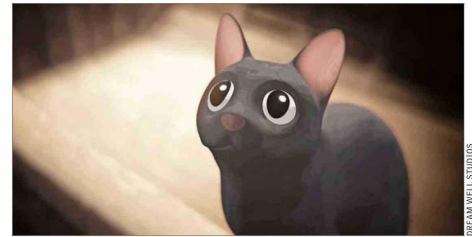
"Blender es un programa computacional dedicado especialmente al modelado, animación y creación de gráficos en 3D. Que sea de código abierto significa que, primero, cualquiera lo puede usar sin pagar un solo peso. Pero también, que el código utilizado para programar el *software* está a disposición de la comunidad, entonces cualquier-

ra lo puede modificar, mejorar o agregar nuevas funcionalidades", explica Juan Reutter, director del Instituto Milenio Fundamento de los Datos.

"Tiene incorporadas varias características que lo hacen un *software* ideal para la producción de contenido audiovisual. No se necesita pagar ni adquirir una licencia comercial para utilizarlo. Además, es relativamente sencillo de usar, existen varios tuto-

riales y distintas herramientas que permiten que la curva de aprendizaje de Blender no sea elevada, lo que facilita que distintas iniciativas independientes puedan utilizarla para hacer diseño tridimensional o animación con facilidad", añade Marcelo Mendoza, académico del Departamento de Ciencia de la Computación de la Escuela de Ingeniería de la U. Católica.

Y continúa: "Sin embargo, pa-



El director del filme, Gints Zilbalodis, aseguró en una entrevista publicada en el sitio de Blender que había aprendido a usar el programa mayoritariamente de manera *online*. En la imagen, el gato negro protagonista de "Flow".

ra usarlo se requiere de una infraestructura computacional adecuada, debido a que no en cualquier computador se puede correr un *software* de diseño gráfico. Hay que tener procesadores de unidades gráficas adecuados, por ejemplo, para que funcione de manera eficiente".

Claudio Álvarez, académico de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Aplicadas de la U. de los Andes y experto en ciberseguridad, dice que la herramienta es muy versátil: "Se puede usar para cortometrajes, videojuegos, etcétera. Es súper atractiva

para quienes se quieren iniciar en animación porque hay muchísima información disponible, sobre todo en YouTube".

Y asegura que "el hecho de que exista una película premiada como 'Flow' puede encender una llama en quienes tienen las aptitudes, la creatividad, la curiosidad y las ganas de aprender a usar este programa".

Al recibir el premio, Zilbalodis dijo: "Estoy conmovido por la cálida recepción que nuestra película ha tenido, y espero que le abra las puertas a los cineastas independientes en animación".