

¿Por qué la película "Flow" hizo historia en el mundo de la animación?

¿Por qué la película "Flow" hizo historia en el mundo de la animación?

Como un **hito** para la industria, así consideraron especialistas del Tec de Monterrey el hecho de que la cinta **"Flow"**, **renderizada totalmente con un software gratuito**, ganara el **premio Oscar** a la **mejor película de animación**.

Dirigida por el animador **Gints Zilbalodis** y creada por un equipo independiente, la también ganadora del **Golden Globe** fue renderizada con **Blender**, software sin costo, y no tiene diálogo alguno.

De acuerdo con **Diana Robles**, directora de la carrera de Animación y Arte Digital (LAD) en el campus Monterrey y los profesores **Adoniram Rodríguez** y **Edgar Magro**, este logro puede ser considerado como un hecho histórico para la animación.

"Flow ahora es el referente. Con el uso de Blender, este software de código abierto que cualquiera puede utilizar, nos demostró que se puede crear un producto de muy alta calidad sin necesidad de seguir los estándares de la industria", señaló Rodríguez.

Renderizar es el proceso de generar una imagen o video a partir de un modelo digital, aplicando texturas, luces, sombras y efectos para obtener un resultado final realista o estilizado.

https://www.instagram.com/p/DG3f_n6JlnC/

Así es como 'Flow' marcó la historia con un programa gratuito

De acuerdo con Robles, la **recepción positiva de este proyecto de animación** se está considerando como es un suceso de peso para la industria al **haber sido realizado en un programa sin costo**.

"Esta película demuestra que ya no necesariamente necesitas una producción multimillonaria con la aprobación y el respaldo de estudios enormes. Es acercar al creador independiente la posibilidad de comunicarse con el mundo entero", comentó.

Por su parte, Rodríguez y Magro concordaron en que esta película animada es un **cambio en los estándares de la industria** en cuanto al software que se utiliza, particularmente el de grandes estudios como **Disney, Pixar**, etc. donde se utiliza **Maya**.

“Flow es un parteaguas (...) antes veías una película nominada de Pixar o de Disney y sabías que ya iba a ganar una de ellas, pero ahora estamos viendo más diversificación tanto en las herramientas como más diversidad de estudios nuevos”, dijo Magro.

“Esta película demuestra que ya no necesariamente necesitas una producción multimillonaria con la aprobación y el respaldo de estudios enormes”.- Diana Robles

Flow ganador de Golden Globe

La película animada de 2024 fue galardonada con más de 50 premios internacionales y alrededor de 70 nominaciones. Foto: Shutterstock

Si bien Rodríguez reconoció que los **estudios que dominan la industria**, particularmente en animación cinematográfica, **no necesariamente van a cambiar su proceso**, destacó que esta visibilización **abre las puertas a nuevos jugadores e ideas**.

“Estudios como Disney ya están muy consolidados y van a seguir trabajando con sus softwares, pero este reconocimiento (Óscar) al trabajo de Flow y a Blender definitivamente es un parteaguas para los creadores independientes, ya que les abre puertas y los inspira.

“Creo que Blender viene cada vez más rápido y viene para quedarse. Espero que cada vez haya más propuestas en lo que la industria lo va agarrando. No dudo que se vaya a volver la herramienta favorita para la creación independiente”, agregó Robles.

Captura de pantalla blender

De acuerdo con su plataforma, Blender es una herramienta de software gratuita, de código abierto y multiplataforma que puede ser utilizada para la creación de películas animadas, efectos visuales, arte, modelos impresos en 3D, gráficos en movimiento, entre otros. Foto: Blender

El programa gratuito que está haciendo ruido

Para la directora, el **uso de Blender para este proyecto** a la par de la transparencia del equipo de Flow sobre su uso es una noticia positiva no sólo para la disciplina, sino para **brindar reconocimiento y validación profesional a esta herramienta**.

“Es una gran percepción sobre Blender (...) y es que esta herramienta te permite modelar, te permite animar no solo en 3D, también en 2D, te permite iluminar, editar, etc. y aparte es muy ligera”, remarcó.

“Blender es muy fácil de descargar, no necesitas un equipo especial, la puedes llevar en tu laptop o en cualquier equipo porque aparte no tiene límite de licencias por usuario, pero lo que hace a Blender tan especial es lo gratuito”, subrayó.

Según Robles, los **programas de modelado en 3D con los que “compite” Blender**, como lo son Maya, 3ds Max o Cinema 4D, suelen tener **planes de pagos** que en su gran mayoría sobrepasan lo que un artista independiente puede sustentar.

<https://www.instagram.com/p/DGvAQ3Nq7ZC/>

“Que sea una **herramienta gratuita** y que con esta herramienta **se pueda crear la calidad que tiene Flow** quiere decir que tal vez es momento de que **nos replanteemos los costos por los programas** que se utilizan para crear arte 3D. Es algo increíble”, añadió.

Asimismo, la directora expresó que el éxito de *Flow* también continúa alentando a más personas a **indagar sobre el proceso de modelaje y animación en Blender**, popularizando y democratizando este aprendizaje que antes podría ser más “nicho”..

“Ya es más común ver a creadores independientes, estudiantes que van iniciando la carrera, o incluso creadores de contenido que no se dedican al 3D, que **se acercan a Blender porque es gratuito**, lo agarran y eso **los inspira a empezar a crear**”, reflexionó.

Ejemplo blender exatec

Manuel Castro -EXATEC de Animación y Arte Digital (Monterrey) y animador- explicó que, a la par de ser gratuita, Blender destaca por su diversidad de funciones, siendo capaz de crear texturas hiperrealistas (como muestra Castro en la imagen) hasta texturizados "imperfectos" que asemejan a una pintura, como es el caso de 'Flow'.

Foto: Cortesía Manuel Castro

Poniendo el ejemplo a través del talento y corazón

A pesar de que los docentes destacaron la **accesibilidad e intuitividad de Blender**, los profesores aclararon que un proyecto de la **calidad de Flow** es el resultado de **un dominio excepcional de la herramienta** y del compromiso del equipo creativo.

No obstante, tanto Rodríguez como Magro señalan que esto no es un desmotivante, sino un **ejemplo y un referente a seguir para aquellos que desean utilizar este software** para plasmar y contar sus propias historias.

“**Crear algo como Flow en Blender requiere mucho trabajo y tiempo** (...) son muchos años que le tienes que dedicar, pero es accesible e intuitivo, incluso para una **persona que está empezando** y tiene en mente una historia que quiere contar”, expresó Rodríguez.

“Como ya ha dicho el director de *Flow* en entrevistas, ese proyecto fue un trabajo que duró años, pero **la clave fue no estar quitando el dedo del renglón**”, puntualizó.

Magro, quien actualmente funge como especialista de proyectos y posicionamiento de la EAAD, exaltó a su vez que el **éxito de este proyecto llega en un punto crucial** donde, ante el miedo de ser sustituidos por la IA, **se resalta el talento humano**.

“Ahorita la inteligencia artificial está haciendo cosas artísticas muy padres, y no hay que cerrarse, pero yo creo que **nunca se va a poder cambiar totalmente o sustituir a una persona poniéndole su corazón y talento a un proyecto así**”, compartió.

“Creo que el mensaje, lo que transmite la película, es eso: el **corazón que le pusieron las personas** (...) aún con todas las revoluciones tecnológicas que tenemos, **la constante siempre**

es el factor humano, el corazón y el talento", añadió.

<https://www.instagram.com/p/DGHQVKnqGlp/> **Un logro que inspira a múltiples generación de animadores**

Finalmente, tanto Robles como los profesores indicaron que este logro no sólo es un **momento memorable para la industria**, sino que es un logro que ya se ve reflejado en **nuevas generaciones de animadores**.

*"Recuerdo cuando estaba estudiando que como alumnos **queríamos tener acceso a un motor de renderizado**, que era V-Ray y pues **era todo un tema conseguirlo**", compartió la directora de LAD en campus Monterrey.*

*"Tenías que tener alguien que supiera instalarlo, cómo ponerlo en la computadora, conseguir ciertos permisos, pagar (...) Era complicado, pero **queríamos V-Ray porque era el motor que veíamos en Internet** que hacía que los renders se vieran increíbles".*

Hoy, la directora señala que aunque existe una gran **diversidad de programas** de paga capaces de crear y renderizar modelos con calidad profesional y mucho más, el **logro de Flow con Blender puede ser aún más motivador**.

*"Para el alumno, **ver que un ganador al Oscar usó Blender valida por completo esta herramienta gratuita** que tiene en sus manos como una herramienta creadora de **contenidos que pueden ganar premios** y eso es inspiracional", expresó.*

Por su parte, los profesores de la EAAD aconsejan a aquellos interesados en crear sus propios proyectos en Blender a conocer el programa a fondo, ya que **resultados como los de 'Flow' sólo se pueden lograr mediante trabajo y esfuerzo**.

*"No es dudar de **la capacidad de su talento** (...) es tener en claro que se necesita **esfuerzo, determinación y tenacidad para poder lograr algo así** y eso conlleva a no sólo acercarse al software, sino a moverle, a practicar y tener mucha disciplina", destacó Rodríguez.*

La película "Flow"

Esta cinta es una producción de **Letonia, Bélgica y Francia**. Trata de un **gato** que despierta en un mundo cubierto de agua, donde la raza humana parece haber desaparecido.

Busca refugio en un barco con un grupo de otros animales y su reto es superar el miedo al agua.

Además del Premio Oscar a mejor animación y el Golden Globe, también ha ganado diversos reconocimientos, como el Premio Goya, BAFTA, entre otros.

Tuvo un presupuesto de alrededor **4 millones de dólares** y fue estrenada el 22 de mayo del 2024 en el **Festival de Cine de Cannes**.

LEE TAMBIÉN:

<https://conecta.tec.mx/es/noticias/estado-de-mexico/arte-y-cultura/regresa-la-sabana-profesor-tec-da-vida-la-historia-de>