

# Los secretos creativos detrás de la animación de *Angry Birds* (Los pájaros enojados)

UNA CONVERSACIÓN CON ERIC GUAGLIONE \*

*¿Me puede contar un poco más sobre sus antecedentes personales y sobre su trabajo en Rovio?*

Guaglione: Mis antecedentes personales tienen una larga historia que comienza con la fascinación por la animación como una forma de arte. Yo crecí en Los Ángeles donde vivían muchos animadores de Disney. Había uno, jubilado de Disney, que vivía justo en mi calle. Y fue esa maravillosa experiencia de niño, tener a alguien que dibujaba frente a mí, que hacía dibujos llenos de significado porque eran personajes con los que yo crecía, lo que fue una enorme inspiración para mí. Entonces, a una edad muy temprana supe lo que quería ser cuando creciera. Para mí el paso a lo que soy ahora ha sido muy claro. He tenido algunos giros interesantes a lo largo

del camino al hacer largometrajes de animación y también efectos visuales para largometrajes.

Más recientemente, con Rovio Entertainment, me involucré en la creación de shows en formato de serie y en cortos individuales.

*¿Dónde juega la creatividad un papel importante en su vida la-*



© Rovio Entertainment, Finland

III. 1: La decisión creativa en el proceso de desarrollo de la serie de dibujos animados *Angry Birds Toons*: ¿permanecer fiel al estilo del juego o seguir en una nueva dirección?

*boral cotidiana?*

Guaglione: Bueno, me gustaría pensar que logramos un tratamiento creativo en todo lo que hacemos. Primeramente, se convierte en un tema de habilidades de pensamiento crítico y en cómo usamos la creatividad para resolver todos los problemas. De cierta manera, hacer una película es también así. Frecuentemente tenemos que

hacer preguntas del estilo: ¿Cómo contamos la historia lo más claramente posible? ¿Cómo desarrollamos los personajes que gusten a la gente y cómo podemos establecer una conexión emocional? Cada paso de esos desafíos se encuentran con la necesidad de tener una mente amplia y de lograr soluciones creativas.

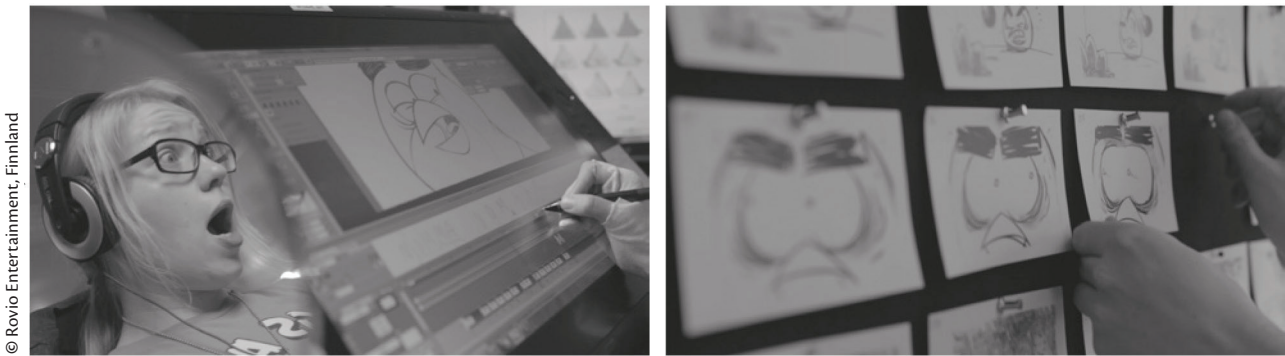
Además, tenemos lo que podríamos llamar "arte creativo" que es la habilidad de cómo algo es representado finalmente en la pantalla. Una interpretación visual de las ideas.

*¿Nos puede dar un ejemplo de cuándo su equipo tuvo que tomar una decisión creativa?*

Guaglione: En los primeros días de la serie de *Angry Birds Toons*

(III. 1) la primera serie que produjimos, el desafío que enfrentamos fue: ¿Permanecemos fieles al estilo del juego o lo llevamos a un nuevo nivel, una nueva dirección y cuáles serían las razones para ello?

Decidimos avanzar en el estilo y el sentir del mundo, principalmente porque los personajes en sí mismos eran simpatistas en los juegos y necesitábamos



© Rovio Entertainment, Finland

Ill. 2 y 3: Ser creativo mediante las limitaciones: el diseño simplista de la animación de Angry Birds da una importancia crucial a las expresiones faciales de los personajes que despliegan sus sentimientos.

que fueran más expresivos para poder expresar emociones y contar historias. En segundo lugar, los mismos entornos necesitaban ser más definidos. Imaginamos varias locaciones dentro de los juegos pero queríamos hacer que toda la isla fuera más comprensible para nuestra audiencia. Sin embargo queríamos mantener la misma esencia de los juegos, algo que en cierta manera sea atemporal y clásico. Y también queríamos algo que fuera atractivo para un rango más amplio de edad. En un tiempo con la mayoría de las producciones en CG (gráficos por computadora) terminamos eligiendo un estilo muy clásico y dibujado a mano. Creo que este es un buen ejemplo de cómo un montón de elecciones creativas fueron hechas para llegar a un objetivo específico.

### *Las limitaciones pueden llevar a un nivel diferente de creatividad*

**Los Angry Birds son, por así decirlo, balones con caras. No tienen cuerpos, no hay un lenguaje real. ¿Qué significa esta limitación para la creatividad?**

**Guaglione:** Hacer balones con caras es muy difícil. Estamos preparados en esta industria para pensar en el cuerpo entero y en cómo nuestro cuerpo comunica sentimientos. Si uno mira hacia atrás, a las clásicas películas mudas como las de Charles Chaplin y Buster Keaton, ellos podían expresar

mucho sin utilizar palabras. Lo hacían a través del cuerpo y, por supuesto, con sus caras.

Nosotros también nos vemos extremadamente limitados con nuestros personajes. No tenemos diálogos, pero tenemos maneras de utilizar el audio para comunicar cómo se sienten los pájaros. Creamos una especie de "lenguaje" de un pájaro enojado. Pero de hecho, nos basamos en las expresiones faciales (Ill. 2 y 3) y en los diferentes tipos de movimientos. Esto ha sido un enorme desafío para nosotros, pero ha resultado muy bien. A veces cuando nos vemos forzados a trabajar con limitaciones surge un nivel diferente de creatividad.

**¿Entonces, las limitaciones conceptuales pueden fomentar la creatividad en la animación?**

**Guaglione:** Una imitación es la simplicidad del diseño. El mismo aporta claridad pero, al mismo tiempo, hace difícil dibujarlo. Yo experimentaba lo mismo con Mickey Mouse cuando trabajaba en Disney. A pesar de estar hecho con círculos, Mickey es un personaje muy difícil de dibujar porque es muy simple. Uno no puede esconderse detrás de ningún detalle, está todo allí. Y es lo mismo con nuestros Angry Birds.

Tenemos esas amplias cejas, y lo mismo, hay que hacer que luzcan enojadas o tristes. Intentar lograr que ellas entren en un rango de expresiones sutiles es todo un desafío.

### *El humor a partir del conflicto*

**Los personajes son muy diferentes unos de otros. ¿Cómo lo logró?**

**Guaglione:** Gran parte del humor proviene del conflicto. La manera que tendemos a desarrollar los personajes es observar la personalidad de uno de los personajes y asegurarnos lograr otro que represente exactamente lo opuesto.

En el caso de nuestros personajes de *Angry Birds*, cuando estábamos desarrollándolos, los poníamos a todos sobre el muro y nos asegurábamos que cada uno se opusiera a otro realmente bien. Si tenemos uno que es un loco del control absoluto entonces el otro es un flojo total. Y cómo luchan esos para vivir juntos es lo que crea todo el humor (Ill. 4). Es sobretodo mediante el diseño que observamos a los personajes y nos aseguramos que sus valores y rasgos contrasten realmente entre ellos, de manera que mientras se escriben los guiones, inmediatamente se encuentran las oportunidades para el humor como consecuencia de ese conflicto.

**¿Entonces una de sus técnicas creativas es poner los personajes sobre un muro y buscar los conflictos?**

**Guaglione:** Sí, lo hacemos, así es. Lo hemos hecho en muchos proyectos hasta ahora. Uno empieza a pensar sobre los rasgos positivos y negativos, los obstáculos del personaje, lo que quieren, y lo que hacen para lograr lo

© Rovio Entertainment, Finland



III. 4: El humor a través del conflicto; los personajes que contrastan valores y rasgos ofrecen oportunidades para el humor en la vida comunitaria de los pájaros.

que quieren. Y luego uno se comienza a preguntar: Ok., ¿este personaje quiere lo mismo que otro personaje? ¿Es eso bueno? ¿Quieren lo mismo pero lo concretan de manera diferente? ¿Hay conflicto de esa forma? Si quieren lo mismo y lo quieren de igual manera, entonces la oportunidad para el humor no está allí tanto como cuando se tiene un punto de vista conflictivo. Así que si literalmente se lo coloca sobre el muro, se retrocede y se lo observa, se vuelve muy claro dónde no se está tomando ventaja de las oportunidades de conflicto contrastante.

Una de las maneras que describo esto a la gente es pensándolo como una rueda. Si uno comienza con todos los personajes en el centro de la rueda se puede ver cómo sopesar cuáles son sus rasgos principales, sus defectos y conductas. Si son demasiado similares entonces todos se sientan cerca del centro, en el núcleo de la rueda. Pero cuanto más en el extremo se hallen los personajes, más se acercan al borde de la rueda. De esa manera uno puede probar visualmente si los errores y rasgos son lo suficientemente extremos.

### El camino del desarrollo del personaje

### ¿Qué otras técnicas creativas utiliza?

**Guaglione:** Al desarrollar a los personajes para un largometraje, lo que uno quiere explorar es cómo los personajes tienen imperfecciones o están engeguados al comienzo del film y de qué manera tienen una realización para finalmente descubrir quienes son en el final de la película. Un personaje que se vuelve “completo” y consciente de sí mismo es un recorrido clásico, como lo describe Joseph Campbell en *The Hero with a Thousand Faces* (1). Al desarrollar una serie uno no necesariamente busca que todo se resuelva. Uno quiere el sentimiento de que se está por resolver pero luego ¡Ups! Allí aparece otra vez el defecto y el personaje todavía no ha encontrado su camino. ¡De vuelta al estado defectuoso para el próximo episodio!

¿Cuál es el camino del desarrollo del personaje? Yo tomo cada personaje y pregunto: ¿Cómo son luego los personajes? ¿Cuál es su objetivo, el objetivo externo que están tratando de alcanzar? ¿Qué les está impidiendo lograr dicho objetivo? Repito, hasta que tenga objetivos fuertes y obstáculos aún más fuertes.

¿Cuáles son los momentos más creativos de su equipo, como por ej., cuándo

### todos estallan con creatividad?

**Guaglione:** Tenemos algunas sesiones donde nos reunimos y damos muchas y diferentes ideas de historias que nos gustaría explorar. Esta lluvia de ideas habitualmente se desarrolla en un ambiente muy divertido, muy abierto con mucha risa y charla. Discutimos, por ejemplo, qué pasaría si ponemos este personaje- que normalmente se comporta de esta manera- en una situación que sería poco confortable para él/ella. ¿Qué clase de historias podrían surgir de esto? Y otro tipo de encuentros es uno que utiliza Pixar y que llamó “confianza en el cerebro de los directores” (ver Catmull en esta edición).

Adaptamos un modo de trabajar muy similar acá donde reunimos a todos los directores en una habitación para revisar los trabajos de cada uno. Está diseñado para permitir que todo sea abiertamente discutido, ver cómo progresa algo, cómo los diferentes personajes están funcionando. Y todo en un ambiente sin temores. Lo que quiero decir con esto es que uno puede ser crítico en la habitación y decir: “Esto no está funcionando o quizás podría ser así o de otra manera”. Pero con la idea de compartir, haciendo sugerencias y apoyando a los directores sin comprometer su autoridad. Es realmente una situación ganador-ganador. Sin embargo, todos somos cineastas apasionados y todos pensamos que ¡estamos en lo cierto! (se ríe)

Así que se convierte en un ambiente muy apasionado donde la gente expone muy fuertes argumentos sobre porqué piensa que sus ideas son las mejores. Es un escenario muy vivaz y a veces tenemos que cuidarnos para asegurarnos de no golpearnos entre nosotros demasiado con todas esas ideas fermentado en el lugar.

*Fomentar la creatividad en el arte de la animación. Imagine a jóvenes animadores frente a Ud, ¿Cómo puede hacer que vayan más allá de sus reales habilidades en el dibujo?*





© Rovio Entertainment, Finland

III. 5 y 6: Las herramientas de un animador exitoso: una visión amplia, el conocimiento de la conducta humana y la comprensión de los fundamentos y estructura de una historia.

**Guaglione:** Esa es una gran pregunta y quiero ser honesto, los jóvenes animadores llegan con esa pregunta. También a menudo vienen con la pregunta de qué software deberían utilizar. Y yo les digo que no se trata de eso, la creatividad lo es todo.

Lo que necesitan es trabajar en sus fundamentos lo más posible, convertirse en verdaderos expertos en realizar bocetos rápidos, con lápiz y papel pero también intentar pintar y otros medios artísticos de manera de lograr una sensibilidad para cada uno. Así que trabajan para lograr utilizar diferentes tipos de herramientas, ya sean digitales o no, ellos se vuelven más cómodos y fluidos para expresarse creativamente.

### *Se necesitan habilidades de actuación*

En segundo lugar pienso que muchos animadores- Estoy hablando específicamente de animadores- no de toda la gente que se dedica a la animación- necesitan ser actores y realmente deberían tomar clases de actuación. La mayoría de los animadores elige ser animadores porque no quieren estar en un escenario. Actúan a través de sus personajes. Pero en realidad pienso que sería increíblemente útil para ellos aprender habilidades de actuación con maestros especializados.

*¿Por qué las lecciones de actuación ayudarían a los animadores a ser más creativos?*

**Guaglione:** Es porque uno desarrolla un montón de habilidades sobre cómo actuar solo cuando se enfrenta a escenarios particulares como actor y más también, se aprende cómo comportarse de una manera particular resultante de las reacciones.

Desde mi experiencia, las reacciones a las acciones son a menudo más importantes que las acciones en sí mismas. Como resultado de esto pienso que la gente que está en animación realmente necesita comprender la parte de "actuación" que hay en esa respuesta. Se vuelve un proceso sobre la comprensión de cómo los personajes piensan y cómo reaccionan (III.5 y 6). La animación se convierte en un estudio para toda la vida, sobre la naturaleza y el comportamiento humanos.

Me acuerdo estar leyendo un libro de las obras de Carl Jung y mi hija llegó y me preguntó "¿Por qué estás leyendo eso? Y yo le respondí, "Quiero saber más sobre cómo trabaja la gente". Ella pensó que yo estaba loco pero realmente era una lectura interesante. Yo estoy constantemente tomando cosas que me hacen comprender más qué hace que la gente se emocione.

### *Comprender la estructura de la narración*

*¿Así que la apertura mental y la buena comprensión de toda la historia fomentaría la creatividad?*

**Guaglione:** Sí, pienso que muchos artistas están muy interesados en

una disciplina creativa particular en la que están involucrados a diario, pero pueden no comprender demasiado de lo que se trata una filmación o una narración. En algunos casos puede ser que esté bien. Por ejemplo, si quieren ser un tipo particular de artista en un proceso creativo en un trabajo de efectos visuales y eso es lo que los satisface, entonces puede ser que no necesiten saber qué hace que la gente piense de la manera que lo hace. Pero si uno trabaja como animador, realmente necesita tener una visión más amplia y aprender todo lo que se pueda sobre la conducta humana y cómo se puede aplicar eso a los personajes animados. Como animador también debería comprender la estructura de la narración. Cuando, como director, abrevio una escena debo poder comunicar al animador de manera que realmente justifique mi pensamiento- Lo que pasa por la mente de ese personaje y por qué esto es importante para la historia.. Esto ayuda mucho a los animadores cuando comprenden este contexto y mejor aún si los animadores han estudiado algo sobre narración. No necesitan ser guionistas pero si al menos comprenden los fundamentos y estructuras de una historia, entonces cuando yo les proveo ese contexto, adquiere significación para ellos. Luego aplican su propia habilidad y todo conduce a una calidad aún más alta. ■

### NOTA

<sup>1</sup> *Campbell, Joseph (2012). The Hero with a Thousand Faces. Novato: New World*

\* *Eric Guaglione es el director supervisor de Rovio Entertainment, Finlandia, Y uno de los creadores de de Angry Birds.*



### Traducción

María Elena Rey