
Exploraciones tecno-estéticas: reinterpretar el mundo a través de sus materialidades. Entrevista a Juan Pablo Zaramella

Techno-aesthetic explorations:
reinterpreting the world through its materialities.
Interview with Juan Pablo Zaramella

Luján Ailen Martínez

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)
Universidad Nacional de Villa María
Centro de Investigaciones y Transferencia
Villa María, Argentina
gopilalita@gmail.com

Juan Pablo Zaramella

Director, Animador, Creador independiente
Buenos Aires, Argentina
contact@zaramella.com.ar



<https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39181>



<http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/180cga8le>

Resumen

Juan Pablo Zaramella es uno de los realizadores de animación más destacados de este tiempo. Trabaja tanto en publicidad como en ficción y su técnica predilecta es el *stop motion*, a través del cual explora con distintas materialidades y posibilidades expresivas, para crear mundos, viñetas de universos alternativos que se imbrican en las posibilidades de lo cotidiano. Su obra propone volver a mirar y experimentar de otro modo los límites de lo real, entre la ficción, el humor y la sensibilidad artística.

Palabras Clave

Juan Pablo Zaramella, experiencias, *stop motion*, materialidades, trayectorias.

Recibido: 15/06/2022 - Aceptado: 09/08/2022
TOMA UNO, N° 10, 2022 - <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/>

ISSN 2313-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico)

[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Sin Derivadas 2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/argentina/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

En las líneas que siguen, se comparte una breve entrevista a Juan Pablo Zaramella en donde convergen la reflexión de su trayectoria profesional, sus búsquedas artísticas, las tecnologías y las dinámicas de la industria de la animación en Argentina.

Abstract

Key words

Juan Pablo Zaramella, experiences, stop motion, materialities, trajectories.

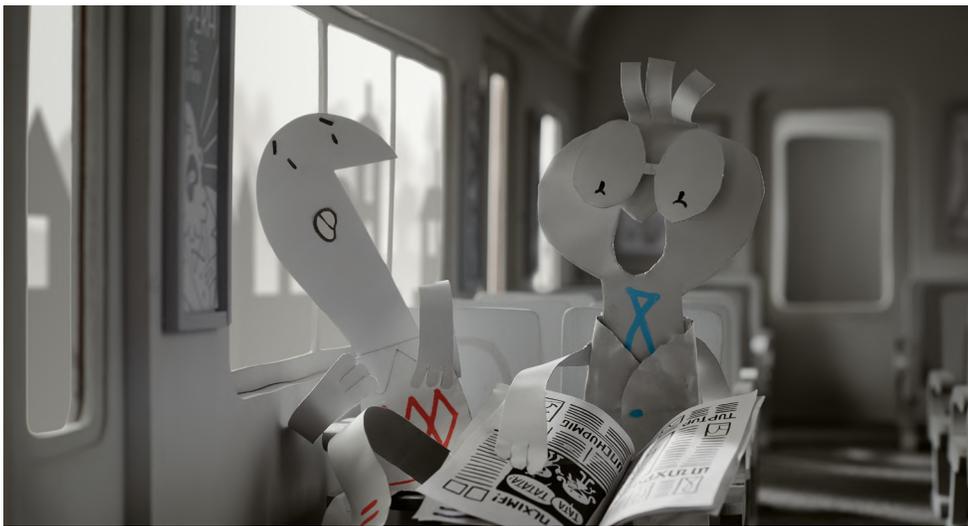
Juan Pablo Zaramella is one of the most prominent animation filmmakers of this time. He works in both advertising and fiction and his favorite technique is stop motion, through which he explores different materialities and expressive possibilities to create worlds, vignettes of alternative universes that interweave with the possibilities of everyday life. His work proposes to look again and experience in another way the limits of reality, between fiction, humor and artistic sensitivity.

In the following lines, we share a brief interview with Juan Pablo Zaramella that reflects on his professional career, his artistic interests, the use of technologies, and the dynamics of the animation industry in Argentina.

La relación entre la técnica de animación y la historia que se quiere contar puede ser directa o indirecta¹. A veces la técnica cruza directamente la historia, a veces la historia te pide la técnica. En otros casos es un simple medio para narrar la historia, como *Viaje a Marte* (Zaramella, 2004), que podría haberse hecho con actores. Sin embargo la animación le da una identidad particular, porque reinterpreta la realidad a la que alude. A veces empiezo a escribir las historias pensando en la técnica, como en el caso de *Luminaris* (2011), y ahí lo más probable es que la relación entre ambas cosas termine siendo directa. En los casos en que escribo primero la historia, elijo la técnica que más se acerca a la narrativa. Ahí puede darse tanto una como otra posibilidad.

Todas las historias se pueden animar. Esta bueno escribir el guion ya sabiendo que vamos a hacer animación, porque la aproximación es diferente en cuanto que el mundo a mostrar no es realista: hay un tiempo de lectura y decodificación del espectador de todo ese universo que representás con un estilo específico que hay que considerar, que en el *live-action* no existe prácticamente, o no con la intensidad de la animación, donde todo está reinterpretado.

La selección de materiales para trabajar en cada proyecto se da en algunos casos por el simple deseo de explorarlos; en otros por cuestiones narrativas, como con el último corto, *Pasajero* (2022), donde elegí animar muñecos planos, de papel. Hace rato que quería hacer un corto así y me pareció que era el momento por un tema conceptual que tenía el proyecto: me gustaba la idea de representar la superficialidad de las relaciones en un espacio público. Ya había usado esa técnica en una secuencia de *Onión* en 2016; aunque aparecía de manera más caprichosa, o libre, sabía que había algo para seguir ahí. Cuando empecé a escribir *Pasajero*, en seguida me di cuenta de que era el corto para explorarla e ir más allá, integrar el material de manera más orgánica, que se fundiera con la historia y los personajes, con la psicología del protagonista.



1 Zaramella, J. P. (Comunicación personal, 3 de agosto de 2022).



Imágenes 1 y 2: Zaramella, J. P. (Dir.) (2022). *Pasajero* [cortometraje]. Argentina: JPZtudio.

La plastilina, por ejemplo, es un material sumamente trabajoso para animar, pero quizás el más dócil de todos en términos expresivos para hacer *stop motion*. Podés darle cualquier forma a un personaje, podés exagerar las expresiones tanto como quieras, es ilimitado, si tenés paciencia para trabajarla.

En relación al diseño del movimiento a veces lo planifico, a veces me dejo llevar. A veces pongo a otro animador a hacer pruebas y hacemos la búsqueda juntos. Muchas veces lo “actuamos” entre animadores, en vivo, probamos cosas. Nos podemos filmar o no haciéndolo, pero en cualquier caso ayuda muchísimo a entender la expresión. En el proceso de animación, los materiales más que actuar tienen una lógica de movimiento. Me cuesta pensar la actuación de materiales, salvo que les dé una identidad: agregarles ojos, bocas, brazos. Un material te sugiere posibilidades físicas, eso sí. En *Así son las cosas* (2018) los objetos se convertían en personajes a través de una búsqueda sobre la animación de los mismos, pero antes había una especie de *casting*: los analizábamos, a veces los modificábamos levemente, sin cambiar su esencia, pero buscando al personaje en el objeto. Y ahí sí que podíamos empezar a pensar en hacerlos actuar.

Me encanta la asociación libre para trabajar o generar ideas, y la técnica no es la excepción. En *Luminaris* el guion surge de la improvisación sobre la técnica: estuvimos meses haciendo tests, escribiendo, más tests, reescritura, y así, exprimiendo la historia desde ese cruce entre lo material y las posibilidades que abría el uso de la animación. Básicamente, cuando mezclás cosas, buscás desafíos, generás problemas a resolver y estás obligado a ser creativo para salir de esos embrollos. Es un proceso de búsqueda.

Yo empecé animando en fílmico, en 16 milímetros, con cámaras Bolex, en el IDAC de Avellaneda, ¡y se trabajaba totalmente a ciegas! Visto en retrospectiva, era una tortura: cometías un error, se te caía un muñeco en medio de una toma y nunca ibas a ubicarlo exactamente donde estaba antes, porque no tenías esa referencia. Ahora, como todo el mundo, uso cámaras digitales conectadas a una computadora con un programa de captura que me permite ver cuánto se mueve un personaje, la toma en proceso y un montón de herramientas más, como control de luces y movimientos de cámara desde la propia computadora o dobles exposiciones. Y

además usamos mucha postproducción sobre las tomas finales. Todo esto amplió la capacidad narrativa y de producción, acelera tiempos y mejora la calidad del trabajo final. Viniendo del *stop motion* más clásico, todavía me gusta mantener la cosa orgánica, que se note la artesanía, la mano humana; y con mi equipo cuidamos mucho que la tecnología esté siempre al servicio de eso, que no le quite esa espontaneidad, que es lo que le da la particularidad a la técnica. Pero la tecnología es un antes y un después. Podría volver a trabajar totalmente analógico, como experimento, pero no extraño nada de eso. Otro aspecto a destacar es que la tecnología democratizó el acceso un montón y eso se nota; hoy cualquier chico o chica con el celular más viejo puede animar. Yo no pude animar hasta que no empecé a estudiar oficialmente animación, más que haciendo *flip-books* en casa.

En Argentina hay mucho talento y ganas de hacer cosas. Lo más importante, teniendo en cuenta la inestabilidad de nuestro país, es asegurar el apoyo sostenido, mediante educación pública, concursos, facilidades, porque la animación argentina es una industria y como tal necesita incentivos para crecer y seguir desarrollándose. En los últimos años empezaron a haber alianzas entre países de la región con muy buenos resultados; incluso mi nuevo proyecto, que va a ser un largo, está en desarrollo gracias a que es coproducción con Chile, con un estudio amigo que se llama Zumbastico y que ya tiene experiencia coproduciendo en la región. La posibilidad de los nuevos formatos es importante para tener en cuenta, y por suerte tenemos muchos festivales y mercados en Latinoamérica que nos conectan con lo que está pasando en todo el mundo, así que estamos bien posicionados. Ojalá que estas alianzas sean el embrión de algo mucho más grande que nos dé autonomía e identidad regional a futuro.

Referencias

Filmografía

- Zaramella, J. P. (Dir.) (2016). *Onión* [cortometraje]. Argentina: JPZtudio.
- Zaramella, J. P. (Dir.) (2011). *Luminaris* [cortometraje]. Argentina: JPZtudio.
- Zaramella, J. P. (Dir.) (2018). *Así son las cosas* [serie]. Argentina: JPZtudio.
- Zaramella, J. P. (Dir.) (2022). *Pasajero* [cortometraje]. Argentina: JPZtudio.

Biografías

Luján Ailen Martínez

Es diseñadora y productora audiovisual, e investigadora en artes. Maestranda en Comunicación Digital Interactiva en la UNR y Doctoranda en Artes en la UNA. Becaria CONICET, trabaja en el Centro de Investigación y Transferencia de la Universidad Nacional de Villa María.

Juan Pablo Zaramella

Director, animador e ilustrador argentino con una importante producción audiovisual galardonada a nivel internacional. Su cortometraje *Luminaris* recibió en el año 2018 el reconocimiento de un récord Guinness por acumular 324 premios y se enlistó entre los preseleccionados para los premios Oscar. Actualmente vive y desarrolla su actividad profesional en Buenos Aires, Argentina.

Sitio web: <https://www.zaramella.com.ar/>.

Cómo citar este artículo:

Martínez, L. A. y Zaramella, J. P. (2022). Exploraciones tecno-estéticas: reinterpretar el mundo a través de sus materialidades. Entrevista a Juan Pablo Zaramella. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39181>.

