



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ANFIBIOS DE TIERRA  
REINTERPRETACIÓN DEL CUENTO "AXOLOTH" DE JULIO CORTAZAR

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de  
Licenciado en ilustración y animación digital

Profesor Guía  
Ing. Andrés Eduardo Aguilar Lliguin

Autor  
Antuane Cárdenas Galloso

Año  
2016

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

---

Ing. Andrés Eduardo Aguilar Lliguin  
Ingeniero en Comunicación Visual  
703023754

### **DECLARACIÓN CORRECTOR**

Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

---

Msg. David Fernando Cazar García  
C.I.: 1716915358

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

---

Antuane Cárdenas Galloso

172127725-7

## RESUMEN

Este corto animado es una reinterpretación audiovisual del cuento *Axolotl* de Julio Cortázar. Es un corto dramático y crítico, que trata sobre la soledad del hombre, la rutina diaria y su inquietud por el propósito de la vida. Nos levantamos todos los días y vamos a nuestras oficinas con una letanía de reflexiones o irreflexiones que en ocasiones pasa a formar parte de nuestra cotidianidad. ¿Pero, verdaderamente estamos cumpliendo nuestros sueños? ¿Estamos trabajando para conseguir esa austeridad de sobrevivencia? ¿Podemos llegar a un nivel de conciencia en que reflexionemos en lo que realmente necesitamos para ser felices?

Este corto utiliza el recurso audiovisual para criticar estos espacios en los que nos sentimos diferentes y desde los cuales no nos atrevemos a salir por comodidad física o emocional. Dentro de los cuales quizás debemos transformarnos para adaptarnos, mutar para sobrevivir, encerrarnos para callarnos.

## **ABSTRACT**

This short animated film is a reinterpretation of the story Axolotl from Julio Cortazar. It's a dramatic and critical short, which is about the loneliness of man, the daily routine and concern about the purpose of life. We get up every day and go to our offices with a litany of reflections that sometimes becomes part of our daily lives. But are we truly fulfilling our dreams? Are we working to get that austere survival? Can we reach a level of consciousness that we reflect on what we really need to be happy?

This animation uses to criticize these spaces in which we are different and from which we dare not leave physical or emotional comfort. Within which perhaps we should transform to adapt, mutate to survive, lock ourselves to remain silent.

# INDICE

Capítulo I. Conceptualización del proyecto.....	1
1.1 Introducción.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1
1.3 Justificación.....	3
1.4 Objetivos.....	3
Capítulo II. Imagen y percepción de la realidad.....	5
2.1 Existencialidad.....	5
2.2 La Imagen y su significado.....	6
2.2 Subjetividad de la percepción.....	8
2.3 La imagen en movimiento.....	9
Capítulo III. Sistemas y sociedad.....	10
3.1 Sistemas socio-económicos.....	10
3.2 El Poder e Influencia en la sociedad.....	11
3.3 El Capitalismo.....	11
3.4 El Socialismo.....	13
3.5 Alternativas actuales para el desarrollo.....	14
Capítulo IV. Proceso de producción.....	17
4.1 Historia y guion.....	19
4.2 Storyboard.....	21
4.3 Diseño de personajes.....	21
4.4 Animación.....	24
4.5 Rigging.....	27
4.6 Materiales y texturas.....	29
4.7 Iluminación y render.....	30

4.8 Sonido.....	32
4.9 Postproducción.....	33
Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones.....	35
Referencias.....	37
Anexos .....	40



## **Capítulo I. Conceptualización del proyecto**

### **1.1 Introducción**

El corto animado **Anfibios de tierra** es una reinterpretación audiovisual del cuento *Axolotl* de Julio Cortázar. Es un corto dramático y crítico, que trata sobre la soledad del hombre, la rutina diaria y su inquietud por el propósito de la vida. Por la imposición arbitraria de un sistema social determinado vivimos sin terminar de evolucionar; somos como larvas, renacuajos anfibios destinados a un mundo en el cual solo nos adaptamos para sobrevivir.

### **1.2 Planteamiento del problema**

#### **Antecedente**

El cuento nos presenta a Julio, un escritor frustrado que vive en París de los años 50. Después de muchos años de intentar salir adelante con su arte, sin dinero para sobrevivir, se da por vencido y comienza a trabajar en una fábrica de ensamblaje de piezas de automóvil. Por dedicarse a escribir en su juventud, no estableció muchas relaciones personales por lo que ahora es una persona solitaria que vive de forma rutinaria.

#### **Situación del problema**

La necesidad de generar capital, reflejada en la obtención de dinero para vivir, es una imposición del sistema social que nos conduce a un modo de vida adictivo y rutinario. Nos olvidamos por completo de nuestras necesidades personales, de nuestros sueños, objetivos y desarrollo.

### **Formulación del problema.**

Los sistemas sociales y económicos difieren en la manera en que tratan a su sociedad. Estos sistemas deberían estar en permanente evolución para lograr que los grupos que lo sostienen encuentren todas sus necesidades cubiertas. Pero solo nos van construyendo de acuerdo a sus intereses: oferta y demanda para generar más capital o simplemente el estado se ocupa de todo para poder ejercer un control totalitario. Es sumamente importante buscar y experimentar nuevas alternativas socio-económicas que nos permitan ser justos y equitativos y que estas se ajusten a nuestros propósitos de vida.

En el relato, Julio se enfrenta a la soledad del ser humano. A una reflexión en su disparidad entre creación y evolución en el mundo actual, reflejada desde un Axolotl, en donde el sistema social le obliga a llevar una vida incompleta que no satisface sus necesidades.

El autor utiliza este símil de una forma simbólica para representar el fraccionamiento de la sociedad en esos años de la postguerra, problemas que incluso se extienden hasta nuestros días. Para narrar su cuestionamiento existencial y su insatisfacción utiliza a los Axolotls y realiza una narración entre dos identidades que a la final vienen siendo la misma, para cuestionar el sentido y la pseudo-evolución del hombre moderno.

### **Preguntas de investigación**

- ¿Qué somos?
- ¿Características físicas y motoras de los anfibios?
- ¿Cómo influyen los sistemas sociales en la construcción del ser humano y de la sociedad?
- ¿Cuál era la situación personal de Julio Cortázar al escribir el cuento?

### **1.3 Justificación**

Los sistemas que rigen y norman a la sociedad, transforman a las personas de acuerdo a sus necesidades de subsistencia. Debemos repensarnos política y socialmente de una manera crítica para lograr la plenitud de la vida.

Este trabajo de titulación es un impulso mediante el recurso audiovisual, a la reflexión en la búsqueda de alternativas a los sistemas sociales y económicos actuales. Una búsqueda hacia un sistema que respete al individuo como ser humano y no como mecanismo que funcione bajo sus intereses, donde nos sintamos incompletos y adormecidos.

Julio Cortázar es un escritor conocido por la intencionalidad crítica de sus obras. Muchas de ellas escritas con una narrativa descriptiva de lenguajes rebuscados, llenos de metáforas y símiles de la sociedad moderna. Este trabajo audiovisual también facilitará la comprensión y reflexión de las ideas que quiso expresar con su cuento *Axolotl*.

### **1.4 Objetivos**

#### **Objetivo General**

Crear proyecto audiovisual basado en mi interpretación personal del cuento Axolotl de Julio Cortázar impulsando una reflexión en torno a los sistemas sociales y económicos, específicamente el capitalismo y su influencia en la construcción de la sociedad moderna.

#### **Objetivos específicos**

- Interpretar audiovisualmente el cuento Axolotl de Julio Cortázar
- Analizar la imagen como recurso comunicacional.

- Utilizar de manera práctica las herramientas de desarrollo audiovisual aprendidas en la carrera
- Analizar básicamente los sistemas económicos dominantes
- Descubrir nuevas alternativas socio económicas y sociales para una vida mejor

## Capítulo II. El ser humano, imagen y percepción de la realidad

*“- No trate de doblar la cuchara.  
Es imposible.  
En vez de eso, solo trate de darse cuenta de la verdad.  
- ¿Cuál verdad?  
- No hay cuchara.”  
The Matrix*

El ser humano con sus capacidades mentales de reflexión y abstracción en la historia de la humanidad, se encuentra frente a conflictos personales y sociales que llegan a convertirse en una barrera para lograr su desarrollo. Estos conflictos pueden devenir desde una imposición social o desde una necesidad interna de autocontrol, que define primero su existencia y después su esencia.

### 2.1 Existencialidad

Sentarse a reflexionar filosóficamente acerca del significado de la vida y por qué estamos acá y ahora, es un tema ontológico el cual no vamos a tratar en esta investigación, pero sí quisiera invitar a una reflexión en torno a lo que somos y cómo nos construimos a partir de lo que necesitamos en la vida.

Debido a la crisis económica de 1930 de la bolsa de Nueva York, el ser humano cae también en una crisis de conciencia a nivel social y cultural por lo que comienza a cuestionarse el por qué existimos y cómo nos construimos. Se forma la corriente filosófica del existencialismo.

Esta corriente filosófica surge en Alemania y se extiende por toda Europa dividiéndose en dos tipos, los existencialistas cristianos y los existencialistas ateos. El existencialismo cristiano según Gabriel Marcel plantea que la esencia precede a la existencia, o sea, tenemos siempre una idea previa cuando se crea o construye algo (hablando de cosas materiales). Y este concepto se extiende al

ser humano, en donde un Dios creador lo concibe y después lo pone en la tierra, o sea, primero la esencia y después la existencia.

Pero en el existencialismo ateo de Sartre se plantea lo contrario, que el ser humano se construye y desarrolla en el trayecto de su vida, "el hombre empieza por existir, se encuentra, surge en el mundo, y después se define... el hombre no es otra cosa que lo que él se hace." (Sartre, 1946, p.4) Dejamos de ser una planificación detallada de nuestro existir, para tomar la posta y ser responsables de lo que queremos convertirnos; construimos nuestra esencia en el transcurso de nuestra vida, con nuestros pensamientos, decisiones y acciones.

Con respecto al cuento Axolotl, Julio, el personaje principal, deja de construir su sueño de escritor por el inicio de la segunda guerra mundial y pasa a convertirse en un sobreviviente. En relación al existencialismo de Sartre, el personaje de Julio comienza a descubrir que su esencia muta a un estado de reconstrucción de su existencia impulsada por la situación de su entorno, la misma que se estanca en un ciclo interminable de soledad y desconocimiento personal.

## **2.2 La Imagen y su significado**

Es muy importante encontrar la forma de transmitir un mensaje satisfactoriamente. Siempre debemos buscar la forma de hacerlo de manera clara y efectiva para que nuestros receptores - espectadores conformen un mensaje que corresponda con la intención de la comunicación.

El filósofo austriaco Ludwig Wittgenstein en su *Tractatus Logico-Philosophicus* (2007, p.44) nos hace una pregunta para reflexionar: *¿Cómo comunicar ideas entre los seres humanos?* El lenguaje, dentro de nuestra mente, siempre trata de conectar lo que receptamos, a una imagen de lo que conocemos y hemos aprendido, si no conocemos esa palabra entonces la mente recrea un aproximado, llamado figura, de cómo sería realmente y viceversa. Si no conocemos algo, entonces no tiene un significado dentro del lenguaje, por lo que

para nosotros no existe. “La relación figurativa consiste en la coordinación de los elementos de la figura y de las cosas.” (Wittgenstein, 2007, p.51). Por esta razón, cuando nos estamos comunicando entramos en un continuo intercambio de imágenes.

Pero estas figuras recreadas por cada uno de los individuos puede ser justa o equivocada, tener o no un significado “real” de lo que se quiere comunicar. Por lo tanto nos extendemos al término de semántica visual siendo esta “la capacidad de las imágenes materiales visuales para dar cuenta del significado de determinados fenómenos” (Margariños, 2008, p.12). y así lograr una transmisión más eficaz de la idea.

Dentro de la semántica visual existen principalmente tres categorías en dependencia de la activación cognitiva que conlleva, planteadas por Juan Margariños (2008, p.36) estas son:

- Imagen material visual plástica: una imagen como representación de una experiencia sensorial personal. (el viento en la playa)
- Imagen material visual figurativa: una imagen relacionada directamente con algo que ya conocemos (una silla)
- Imagen material visual conceptual: una representación gráfica de un significado (una señal de No Parqueo)

Por lo tanto, en este trabajo de titulación vamos a utilizar el lenguaje audiovisual con recursos semánticos para que esta interpretación personal del cuento Axolotl se acerque lo más posible a lo que quiero comunicar. Mediante el análisis reflexivo de una semántica visual plástica, figurativa y conceptual en la cual el lenguaje, con su significado, se conviertan en un símbolo explícito con la ayuda de la imagen secuencial.

## 2.2 Subjetividad de la percepción

Dentro de la teoría de las formas de Platón se expresa la disyuntiva entre dos mundos: el mundo sensible acerca de lo que percibimos mediante los sentidos y el mundo inteligible de las ideas y el razonamiento. En su *Alegoría de la Caverna* en donde realiza una reflexión acerca de esta dicotomía del ser humano. Nos pone en una cueva oscura donde nuestra única verdad proviene de sombras de lo que nos muestran. Esta verdad es única porque es la que conocemos y percibimos mientras nos quedemos en ese mismo espacio. Si logramos escalar hacia la salida en la búsqueda de la luz, iremos entendiendo y construyendo otras verdades, mucho más consecuentes. La percepción se vuelve más “real” mediante el razonamiento y la comprensión de lo que sentimos.

Con la percepción de nuestros cinco sentidos (vista, olfato, tacto, gusto y oído) realizamos una recreación de nuestro entorno para conocerlo y relacionarnos con él. Esta percepción es solamente un estímulo físico, por lo tanto es una idea subjetiva, una distorsión de lo se encuentra a nuestro alrededor.

Específicamente en nuestro sentido de la vista, lo que los ojos hacen es enviar estímulos eléctricos al cerebro en forma codificada, posteriormente esta cadena se interpreta en objetos mediante patrones ya conocidos, “cuando observamos algo, un patrón de actividad neural representa al objeto en el cerebro, nunca como una imagen”. (Gregory 1997, p.87). Una especie de proceso natural semántico en lo que lo “real” viene determinado por nuestro cuerpo, en cómo interpreta la información que proviene de los sentidos.

Esa dependencia de nuestro físico nos demuestra que: “La percepción de la imagen en los individuos es subjetiva, selectiva y temporal”. (Gibson, 1983, p.45). Subjetiva porque es una interpretación de lo que existe desde nuestros sentidos en donde cada individuo crea su propia realidad, y es selectiva porque simplemente registramos hasta donde alcanzamos físicamente de acuerdo a lo



que queremos percibir, y finalmente es temporal porque varía de acuerdo a nuestros intereses y experiencias.

Es muy común el uso de la subjetividad en el medio audiovisual para contribuir en el desarrollo narrativo de historias. Jugar con los sentidos nos ofrece distintas variantes y diferentes interpretaciones sobre la intencionalidad del autor.

### **2.3 La imagen en movimiento**

La imagen en movimiento o secuencial, viene definida por la consecución sucesiva de varias imágenes, las cuales en nuestro cerebro se conforman en una continuidad y llegamos a percibir que esas imágenes inanimadas se mueven. Este fenómeno natural estudiado por Peter Mark Roget se basa en la ilusión óptica conocida como *persistencia de la visión*, la cual demuestra que una imagen permanece en la retina humana la cantidad de tiempo necesario para enlazarla con la siguiente, generando así una secuencia de imágenes interrumpidas que dan la sensación de movimiento. Este principio ha sido la base fundamental técnica para el desarrollo de la animación y posteriormente el cine.

La imagen en la animación o el cine al ser una representación inducida o creada para un fin, llega a transformar y modificar la relación entre lo real y lo que percibimos, según Gilles Deleuze, (1984) “El cine no se confunde con las otras artes, que apuntan más bien a un irreal a través del mundo, sino que hace del mundo mismo un irreal o un relato: con el cine, el mundo pasa a ser su propia imagen, no es que una imagen se convierta en mundo.” (Deleuze, 1984, p.87). En otras palabras lo que Deleuze quiere decir es que es más real es lo que construimos visualmente que lo que existe.

## Capítulo III. Sistemas y sociedad

*“Si asumes que no hay esperanza, garantizas que no habrá esperanza. Si asumes que hay un instinto hacia la libertad, que hay oportunidad para cambiar las cosas, entonces hay una opción de que puedas contribuir a hacer un mundo mejor. Esta es tu alternativa”*

*Noam Chomsky*

Los sistemas de control social y económico mantienen subyugadas a las personas mediante mecanismos estatales y privados de poder. Una sociedad enmarcada en los intereses de la minoría se escapa de las necesidades reales de la mayoría, en donde la mediatizada acumulación de riqueza y poder ocultan las verdaderas necesidades de bienestar y convivencia social.

La inconformidad actual a estos distintos sistemas de represión ha disparado la necesidad de la búsqueda de nuevas alternativas más conscientes, liberadoras, justas y realmente sociales.

### 3.1 Sistemas socio-económicos

Una sociedad se rige desde un orden implantado, una jerarquía de poder que conduzca o guíe a los seres humanos ya que “los seres humanos son animales sociales y no criaturas aisladas” (Chinoy, 1997, p.19). Por lo tanto, debe existir un sistema de dirigencia con estrategias sociales, económicas y políticas que vayan construyendo a los individuos que conforman esa sociedad hacia un enfoque de bien común.

Lastimosamente esta construcción pasa del interés común a desarrollarse para un interés privado. En relación al concepto de Harvey de revolucionar las ciudades y extendiéndolo a revolucionar el país podemos decir que: “El derecho a la ciudad, mucho más que el derecho de acceso individual o grupal a los recursos que la ciudad incorpora: es el derecho a cambiar y reinventar la ciudad

siguiendo nuestros anhelos profundos. La libertad de hacernos y rehacernos a nosotros mismos y a nuestras ciudades es uno de los derechos humanos más preciosos y sin embargo más descuidados” (Harvey, 2014, p.20). Debemos tener más participación en los sistemas que nos controlan, para que no se desvíen de sus objetivos primordiales de bienestar común.

### **3.2 El Poder e Influencia en la sociedad**

Estamos influidos generalmente por lo que nos rodea y vemos. Los medios audiovisuales de alguna manera nos persuaden a tomar decisiones. La publicidad nos indica qué consumir, qué vestir, qué necesitamos, qué queremos, que odiamos, etc. Es un poder “audiovisual” que comunica, transforma y manipula al individuo para satisfacer los intereses del sistema social imperante en el país.

Es por ello que cuando estamos construyendo nuestra verdad, en relación con el existencialismo de Sartre mencionado anteriormente, estamos creando nuestra esencia y esta se va construyendo en conjunto con el resto de la sociedad. Según Foucault (2013, p.24) estas decisiones que tomamos para construir nuestra verdad están influidas directamente por el poder. Un poder que nos indica qué pensamos y cómo nos pensamos, induciéndonos a un saber controlado que les beneficie. Según el filósofo francés, si pensamos fuera del poder, si construimos o deconstruimos nuestro conocimiento o incluso, tomamos decisiones de vida fuera de su influencia, la sociedad deja de clasificarnos como personas normales.

### **3.3 El Capitalismo**

Los sistemas capitalistas o de libre empresa se fundamentan principalmente en la propiedad privada sobre los medios de producción, buscando siempre la generación de plusvalía y acumulación de riqueza.

Una definición de capitalismo que nos da el Diccionario Collis (2015) es que "el Capitalismo es un sistema económico basado en la propiedad privada sobre los medios de producción, caracterizado por la libre distribución e intercambio y la libertad de los capitalistas para operar o administrar sus propiedades en condiciones de competitividad" (Collins Dictionary, 2015)

Como se puede observar fundamentalmente es un sistema de libre empresa, competitividad y desarrollo empresarial, que no nos dice nada en su definición respecto a su compromiso con la sociedad. Ahora, lo interesante sería conocer en qué condiciones nos referimos cuando hablamos de estas características que se encuentran en la definición. ¿Acaso la libre empresa y la competitividad nos asegura un éxito económico y un ingreso constante de capital? ¿Esa libre empresa asegura a todos un empleo fijo y sostenible que satisface nuestras necesidades de vida?

En mi opinión, el capitalismo tuvo su mejor auge en la primera revolución industrial que inició en la segunda mitad del siglo XVIII "dando paso desde una economía rural basada fundamentalmente en la agricultura y el comercio a una economía de carácter urbano, industrializada y mecanizada" (Chávez, 2004, p.24). Esta situación cambió a partir de la segunda revolución industrial en el año 1870 en donde los intereses de la industria desplazaron el enfoque social de desarrollo del capitalismo en la primera revolución industrial. Los propietarios de las industrias se dieron cuenta que las máquinas eran más eficientes y rentables que los obreros y se comenzó la "modernización" cambiando la mano de obra física por la mecanizada. Debido a la alta producción, esta fue la época en la que comenzó a centralizarse el capital y a surgir los monopolios controlando los mercados nacionales e internacionales.

En relación al cuento, Julio es víctima de la crisis por el inicio de la guerra y la única solución económica que tiene es ir de empleado mal pagado y explotado en la fábrica de partes de automóvil. Durante el período de ocupación alemana Julio imprime propaganda nazi que colecciona en la pared de su apartamento.

Con el triunfo de las tropas aliadas y la culminación de la guerra Julio se mantiene trabajando en el mismo lugar. "El obrero, obligado a venderse a trozos, es una mercancía como otra cualquiera, sujeta, por tanto, a todos los cambios y modalidades de la concurrencia, a todas las fluctuaciones del mercado." (Marx y Engels, 1848).

### **3.4 El Socialismo**

Los sistemas socialistas concentran toda la gestión económica y social en manos del estado. No existe la propiedad privada en los principales medios de producción. Por lo que el estado como entidad orgánica parental, es el encargado de controlar todo el sistema económico que funciona en el país, llegando a ser un control desmedido, lleno de corrupción y deficiencias.

Según Carlos Marx y Federico Engels en su Manifiesto del Partido Comunista el comunismo se diferencia en que "que destacan y reivindican siempre, en todas y cada una de las acciones nacionales proletarias, los intereses comunes y peculiares de todo el proletariado, independientes de su nacionalidad, y en que, cualquiera que sea la etapa histórica en que se mueva la lucha entre el proletariado y la burguesía, mantienen siempre el interés del movimiento enfocado en su conjunto." (Marx y Engels, 1848).

Se apuesta por una eliminación de la propiedad privada sobre los principales medios de producción como una solución contra la diferencia y antagonismo de clases producto del capitalismo, "...aspiramos a convertir el capital en propiedad colectiva, común a todos los miembros de la sociedad, no aspiramos a convertir en colectiva una riqueza personal. A lo único que aspiramos es a transformar el carácter colectivo de la propiedad, a despojarla de su carácter de clase." (Marx y Engels, 1848).

### **3.5 Alternativas actuales y cambios necesarios para el desarrollo**

Existen numerosas alternativas experimentales de sistemas económicos autónomos, intercambio de saberes y de conocimientos que pueden ayudar a la sociedad a vivir en un mundo mejor, entre ellas encontramos:

#### **Economía solidaria o social**

Se basa en el comercio justo, un híbrido entre el sector privado y el público basado fundamentalmente en la creación y producción mediante cooperativas.

"Se denomina Economía Solidaria al sistema socioeconómico, cultural y ambiental desarrollado de forma individual o colectiva a través de prácticas solidarias, participativas, humanistas y sin ánimo de lucro para el desarrollo integral del ser humano como fin de la economía." (Askunze, 2010, p.2). Sus principios son: igualdad, empleo, medio ambiente, cooperación, sin carácter lucrativo y compromiso con el entorno.

#### **El conocimiento abierto**

Es abrir los procesos de conocimiento para el aprendizaje de todos. Mientras todos aprendamos más de lo que nos rodea, de lo que vivimos y consumimos, más libre seremos. Compartir conocimiento crea sociedad y una educación libre desarrolla un país.

"El avance de las sociedades del conocimiento está íntimamente conectado a la profundización de las discusiones sobre el derecho a la libertad de expresión y al acceso universal a la información en mundo cada vez más conectado." (Lara y Rossini, 2014, p.5)

## **El bien común**

El bien común según Manuel Velásquez (2008, p.33) es "la suma de condiciones de la vida social que permitan a grupos sociales e individuos a su derecho de plenitud." Es una manera de exigir que los sistemas sociales, las instituciones y todos los espacios de los que dependemos trabajen en beneficio de todos. Es la lucha por el espacio público y el derecho a la ciudad.

## **Economía Participativa**

La Economía Participativa es un sistema económico alternativo planteado por Michael Albert y Robin Hahnel desde los años 80 y los puntos que la fundamentan son la autogestión, la solidaridad, la diversidad, la equidad y el equilibrio ecológico.

Albert propone un cambio desde lo que ya existe, una transformación consciente manteniendo lo que viene funcionando "El desarrollo de una visión económica consiste esencialmente en entender las instituciones para, de este modo, obtener una producción, un consumo, una distribución y unas funciones económicas derivadas de esos valores que permitan una propuesta de los mismos en lugar de su aniquilación." Albert (2003) Concretar un diálogo continuo entre trabajadores y consumidores para una planificación participativa de la producción.

## **P2P**

Según Michael Bawvans cabeza del cibercolectivo P2P, las líneas de trabajo de esta fundación son: la producción entre iguales o la capacidad de crear valor común, capacidad de autogestión o gobierno entre iguales, y la defensa de la propiedad común ante la apropiación privada.

Se encuentra directamente relacionada con el conocimiento abierto, utilizando software libre, libros de texto abiertos, modificar, editar y compartir. Mediante un diseño participativo y procesos sociales incluyentes, en el que "los resultados están orientados al procomún de manera que una vez que alguien hace algo, todo el mundo puede tener acceso a esa producción" (Bauwens, 2014) todo esto a través de licencias de distribución *Creative Commons* y *CopyLeft*.

### **Banco de tiempo / Monedas Sociales**

Los bancos de tiempo son alternativas no monetarias a la prestación de servicios. Es más bien un intercambio de conocimiento o saberes medidos por unidad de tiempo. Al ser un encuentro directo entre la persona que necesita el servicio con su proveedor ayuda a fomentar las relaciones sociales y se apoya fundamentalmente en las tecnologías de la información (internet, redes sociales, etc.).

En cambio las monedas sociales son "sistemas monetarios que se crean al margen de las monedas oficiales del país, y que tienen como objetivo fundamental la promoción de proyectos económicos y sociales de carácter local" CAJAMAR (2014) Cada comunidad o colectivo puede crear su propia moneda social para la compra tanto de servicios como de conocimientos. Una característica interesante es que con el tiempo pierde valor con el objetivo de evitar su acumulación.



## Capítulo IV. Anfibios de Tierra. Proceso de producción

*“Si puede ser escrito o pensado,  
puede ser filmado”*

*Stanley Kubrick*

El proceso de producción audiovisual consta de numerosos pasos con distintos niveles de complejidad (Preproducción, Producción y Postproducción). Estos pasos “aseguran” en gran medida un camino correcto en el desarrollo del producto audiovisual, y pueden variar en dependencia del tipo de formato cinematográfico de nuestro proyecto, ya sea *live action* (imagen real) con escenarios y personajes reales o animado ya sea tradicional, tradigital o tridimensional.

Una famosa poetisa cubana, Dulce María Loynaz dijo: “escribe poesía, quién lee poesía...”, entonces no podemos hacer cortos o cine de animación si no tenemos una referencia visual o no conocemos los recursos del lenguaje audiovisual. Debemos aprender y familiarizarnos de los estilos de animación o producción de cine de otros países y ver muchas producciones, para formar poco a poco nuestro propio estilo, línea de trabajo y concepto artístico.

La etapa previa de investigación o búsqueda de referencias para la creación de nuestra historia y la construcción de los personajes nos da la oportunidad de aprender sobre otras culturas y hechos históricos. La investigación permite descubrir varios campos del saber alrededor de nuestro objetivo como: baile, historia (mundial o nacional), música, arte, cine, literatura, geografía, anatomía (humana y animal), biología, teatro, teoría del color, diseño de productos, astronomía, actuación, deporte, botánica, moda, comportamiento infantil, arquitectura, psicología, etc. Animar es vivir la fantasía de la realidad.

Tenemos tres etapas principales en el desarrollo de un material audiovisual::

**Preproducción:** en esta etapa se encuentran los temas relacionados con la creación:

- Investigamos y escribimos la historia de acuerdo a nuestro objetivo.
- Estructuramos un guion y hacemos un *storyboard* para guiarnos en los aspectos técnicos y de narrativa audiovisual
- Diseñamos los personajes de acuerdo a sus tres dimensiones
- Establecemos un concepto artístico con la selección de estilo y color
- Grabamos un audio referencial como guía sonora para la etapa de producción

Esta es la etapa más importante, ya que es donde se genera la narración, se define como se quiere contar la historia y quienes participan en ella.

**Producción:** Es el módulo que más tiempo consume ya que es el que genera toda la gráfica para la narración audiovisual.

- Dibujamos el material utilizado para animación tradicional
- Modelamos ya en 3D los personajes, fondos y *assets* necesarios (Julio, guardia de seguridad, ciudad, máquina de escribir, sala, etc.)
- Generamos las texturas necesarias para que estos objetos tridimensionales se vean con color, de una manera convincente y estéticamente agradables
- Creación de marionetas 3D (o *rig* en inglés), es el proceso en el cual colocamos, conectamos y configuramos controles para transformar fácilmente la geometría y ayudar en la etapa de animación
- Animamos colocando *keyframes* y transformamos (movemos, rotamos o escalamos) los objetos mediante los controles del *rig* de sus geometrías (en el caso de tener). Todo esto respetando los doce principios de la animación: estirar y encoger, anticipación, puesta en escena, acción

directa y pose a pose, acción continuada y superposición, entradas y salidas lentas, arcos, acción secundaria, ritmo, exageración y personalidad. (actuación de los personajes, movimientos de cámara, carros, bicicletas).

- Creamos los efectos visuales que acompañan y apoyan la narrativa (mar, viento, etc)
- Iluminamos las escenas y creamos luces principales, de relleno y entorno para crear contraste en la composición de las tomas.
- Realizamos el *render*, el cálculo de la luz y de cómo esta influye en nuestros materiales y texturas para cada fotograma de nuestra animación.

Es muy importante llegar a este módulo con los aspectos de preproducción bien claros para no extendernos en tiempos innecesariamente.

**Postproducción:** en este módulo final se componen los resultados de la producción:

- Se compone el resultado del *render*, animación, personajes y fondos en sus correspondientes secuencias animadas para realizar la edición, ajuste de color, etc.
- Se graba en mejor calidad el audio para incluir en la composición
- Se incluyen los efectos visuales y sonoros
- Sale el producto final para la entrega

#### 4.1 Historia y guion

La creación y desarrollo de la historia es uno de las etapas fundamentales en la creación de una pieza audiovisual “El ochenta por ciento de la producción de una película de animación es invertido en el desarrollo de la historia, dirección de arte y diseño de los personajes. El veinte por ciento restante en la producción de la animación y la post-producción.” (Beiman, 2012, p.17)

Y es que muchas veces solo nos concentramos en la técnica (el cómo) de la animación (aplastamiento y estiramiento, como girar una cabeza, como hacer una caminata, como manejar un determinado software) y dejamos a un lado la historia (el por qué, o para qué) siendo esta el sentido de todo, la razón y el enganche.

### **Narración Anfibios de tierra**

Julio es un escritor frustrado, solitario y de mediana edad que lleva una vida rutinaria. Hace mucho tiempo su vida se resumía en el ir y venir del trabajo, hasta que un día, regresando a su casa por accidente, ve una foto en un periódico lanzado en el piso que le llama mucho la atención. El cartel anunciaba la llegada de una nueva especie al acuario local. Al día siguiente, por curiosidad, decide visitar el lugar para conocer al extraño animal conocido como el “Monstruo Acuático”.

El Axolotl es un anfibio en peligro de extinción proveniente de México. Es de color rosado, su piel es casi traslúcida, con tentáculos en su cabeza que se extienden desde sus branquias y una cola muy larga. El extraño animal se encuentra inmóvil y de vez en cuando nada tranquilamente dentro de su diminuta pecera. Es un animal que se mantiene en solitario porque si se le junta con otros de sus especie, tiende al canibalismo.

Julio dentro de su rutina diaria por accidente conoce de la noticia de esta nueva especie. Le visita al acuario y quiere mirarle a los ojos y tratar de desentrañar el propósito de la existencia de aquel ser, una existencia tan parecida, extraña y efímera como la de él. Siente una fuerte atracción que le intriga y comienza a identificarse con la soledad, fragilidad y la transparencia del extraño animal. Esta fijación se vuelve tan extrema que un día frente al espejo, comienza a notar cambios en su rostro. Poco a poco Julio se va transformando en un Axolotl y nadie a su alrededor nota su extremo cambio.

Finalmente acepta su realidad en la que se ha convertido en un anfibio de tierra que trata de sobrevivir bajo el sistema impuesto.

## 4.2 Storyboard

El *storyboard* se encuentra en la fase de preproducción, nos ayuda a contar la historia y nos da una idea de cómo la queremos contar. Es la pre visualización del guion y su estructura la cual ayuda al equipo de producción de una manera visual del proceso fílmico.

“El *storyboard* consiste en la realización de una serie de bocetos donde se define dentro de la escena ilustrada su composición y los movimientos de cámara” (Hart, 2008, pág. 3) aunque también hay storyboards más complejos en los que se definen más detalles técnicos como el audio, la forma de transición entre las escenas e incluso los tiempos de duración.

Por lo general son bocetos referenciales, por lo que no es necesario que sea un dibujo realista muy detallado, aunque hay artistas que se esfuerzan y el *storyboard* pasa de ser un simple *sketch* a convertirse en una obra de arte. En nuestro caso no es necesario, solamente debemos cumplir con su concepto de mostrar o guiar al equipo de producción en el desarrollo de la animación. *Anexo 1 Storyboard de Anfibios de tierra*

## 4.3 Diseño de personajes

Los personajes que intervienen en una historia son construidos paralelamente, sus características físicas, sentimientos, objetivos pueden basarse en ejemplos de la realidad pero... “usa la realidad como inspiración para crear tus personajes e historias pero cámbiala, adáptala, no la copies. La vida real nos da un material referencial que la animación mejora.” (Beinman, 2007, p.55)

Para la creación y construcción del perfil de los mismos nos podemos basar en las tres dimensiones de Lagos Egri: fisiológica (ser), sociología (hacer) y psicológica (parecer) (Egri, 2010, p.21).

**Fisiológica:** en esta dimensión definimos las características físicas de nuestros personajes (sexo, edad, apariencia, defectos, etc).

**Sociológica:** definimos como interactúa nuestro personaje con su entorno (clase social, empleo, educación, vida familiar, religión, diversiones, etc).

**Psicológica:** detallamos su pensamiento y sentir (inquietudes personales, ambiciones, frustraciones, aptitudes, cualidades, etc)

Nuestros personajes animados deben ser creíbles, no reales. Las leyes de la gravedad y de la física cambian cuando hacemos animación por lo que nuestro personaje puede flotar en su cuarto cuando está feliz, o cambiar físicamente su forma, color o tamaño cuando emocionalmente esté de uno u otro humor. Usar lo hipérbole visual, caricatura y las acciones estilizadas es mucho más interesante visualmente que si nos regimos literalmente por el movimiento natural.



Figura 1. Bocetos del diseño de Julio



Figura 2. Diseño 3D de Julio

#### 4.4 Animación

Animamos para jugar con la ilusión de movimiento. Para "darle vida" a lo inmóvil, a objetos cotidianos o a personajes fantásticos creados por nosotros. Hacemos creíble lo increíble, plantas y árboles pueden cobrar vida para darnos una charla sobre el medio ambiente o un conejo caminar en dos patas y ser cantante de



ópera. Es un arte mágico que nos envuelve en un mundo creado para contar historias, para narrar visualmente, sin límites.

Para una animación fluida y técnicamente creíble nos basamos en los doce principios nombrados por Frank Thomas y Ollie Johnston en el libro *The Illusion of Life* (1983):

### **Estirar y encoger**

Cuando deformamos un cuerpo le estamos atribuyendo características físicas exageradas para lograr un efecto de movimiento. Con este efecto damos más credibilidad a una pelota que cobra vida y se encoge para saltar.

### **Anticipación**

Con la anticipación, preparamos al espectador para el movimiento que viene. Es un efecto que involucra la energía necesaria para realizar una acción. Para lanzar una pelota, necesitamos un impulso previo)

### **Puesta en escena**

Básicamente este principio trata sobre la composición de la escena, el punto de interés y la posición de nuestro personaje en la acción.

### **Acción directa y pose a pose**

Cuando animamos mediante acción directa fotograma a fotograma vamos creando una continuidad impredecible. En cambio en la animación pose a pose, tenemos un planteamiento inicial y final que vamos "llenando" con nuestros intermedios.

### **Acción continuada y superposición**

Debido a la inercia del movimiento siempre hay una acción que continúa después del movimiento principal hasta lograr el equilibrio.

### **Entradas y salidas lentas**

Si un objeto comienza a moverse no lo hace velozmente desde el principio sino que va aumentando su velocidad a medida que pasa el tiempo. Lo mismo ocurre cuando se detiene, va disminuyendo su velocidad de forma gradual.

### **Arcos**

La mayoría de los movimientos se realizan en forma de arco. El arco da un sentido más natural a nuestra animación

### **Acción secundaria**

Es una acción secundaria que refuerza nuestra animación. Por ejemplo la cola de un perro se mueve independiente, pero sujeta a la geometría principal.

### **Ritmo**

Cuando hablamos de ritmo nos referimos a la cantidad de fotogramas que necesita un objeto para realizar una acción, el ritmo combinado con la cantidad de desplazamiento nos da mayor credibilidad en el movimiento físico de los objetos.

### **Exageración**

Con la exageración, estamos acentuando una acción que está ocurriendo, es la representación de la realidad de una forma exagerada. Por ejemplo cerrando una puerta velozmente y esta se dibuja deformada por la velocidad.

### **Dibujo sólido**

Debemos tener en cuenta el volumen y peso, incluso si el objeto solamente bidimensional.

### **Personalidad**

Es la relación de nuestro personaje con el espectador. Debemos crear una paridad entre lo que mostramos y animamos con nuestro personaje. Un personaje pesado quizás es más creíble si se mueve de forma lenta.

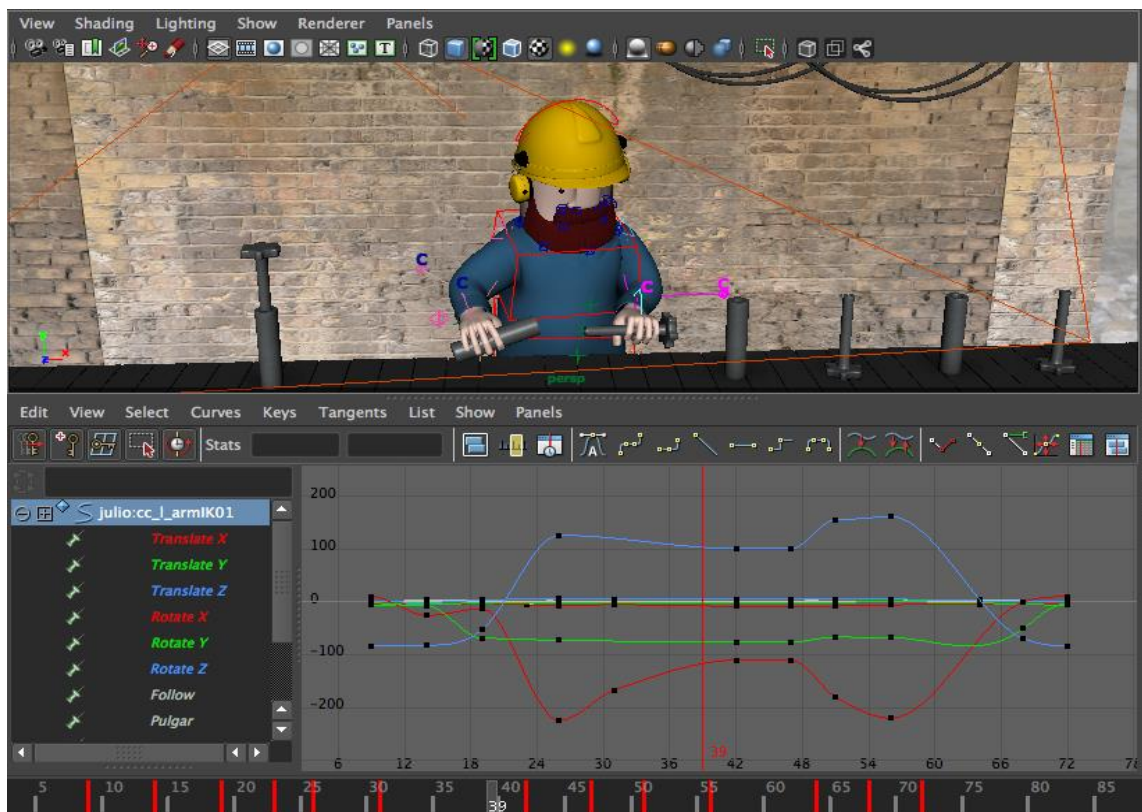


Figura 3. Graph Editor para modificar las curvas de animación

## 4.5 Rigging

El *rigging* de personajes es el proceso en el cual colocamos, conectamos y configuramos controles para transformar fácilmente la geometría y ayudar en la etapa de animación. "Antes de animar los personajes y objetos de nuestra escena, preparamos la escena creando un rigging a todos nuestros personajes y aplicando las restricciones y modificadores apropiados a todos los objetos que vamos a animar." (Manual Uso Electrónico, Autodesk Maya, versión 2012)

También se le puede conocer como la configuración de una marioneta 3D o un objeto que se quiere animar y abarca todo un proceso de acuerdo a la complejidad de nuestra animación. Este campo involucra 3 fases: la creación de esqueletos, la creación de controles conocidos como IK (Cinemática Inversa),

adherencia de piel a huesos (en inglés conocido como *Binding*) y finalmente la edición de pesos de influencias o *weighting*.

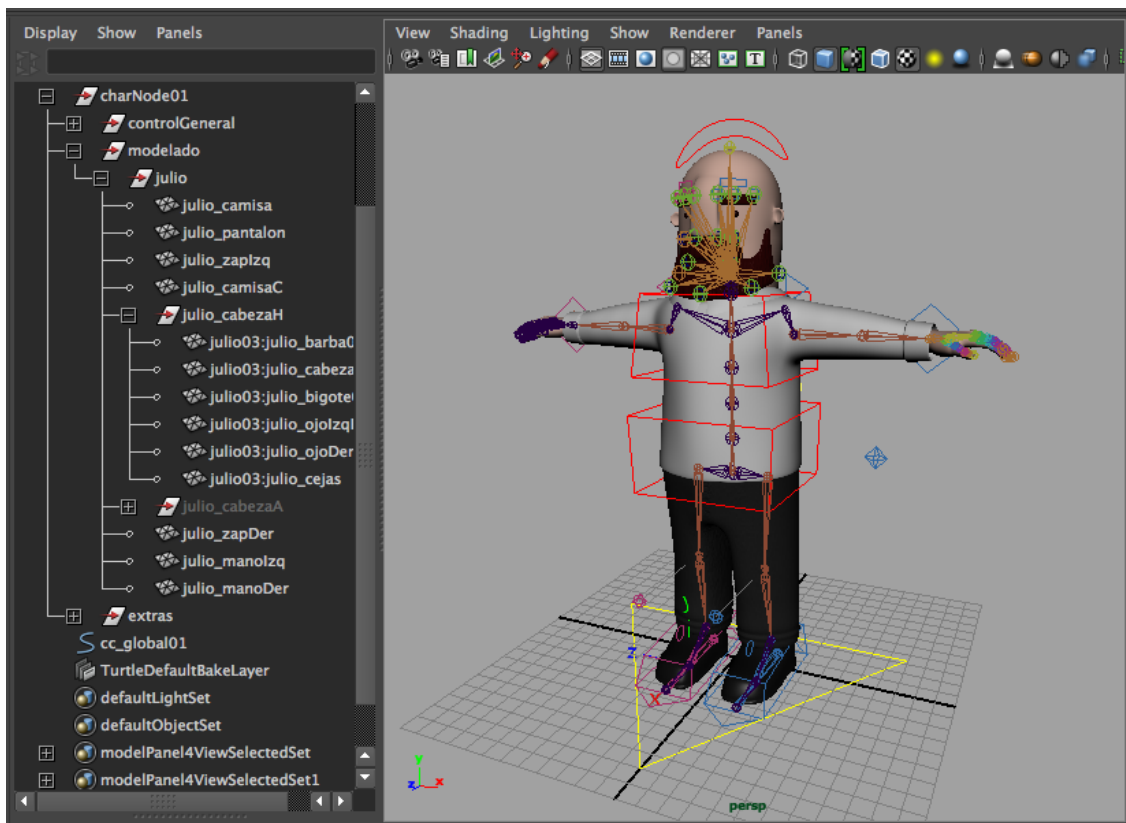


Figura 4. Rigging de Julio

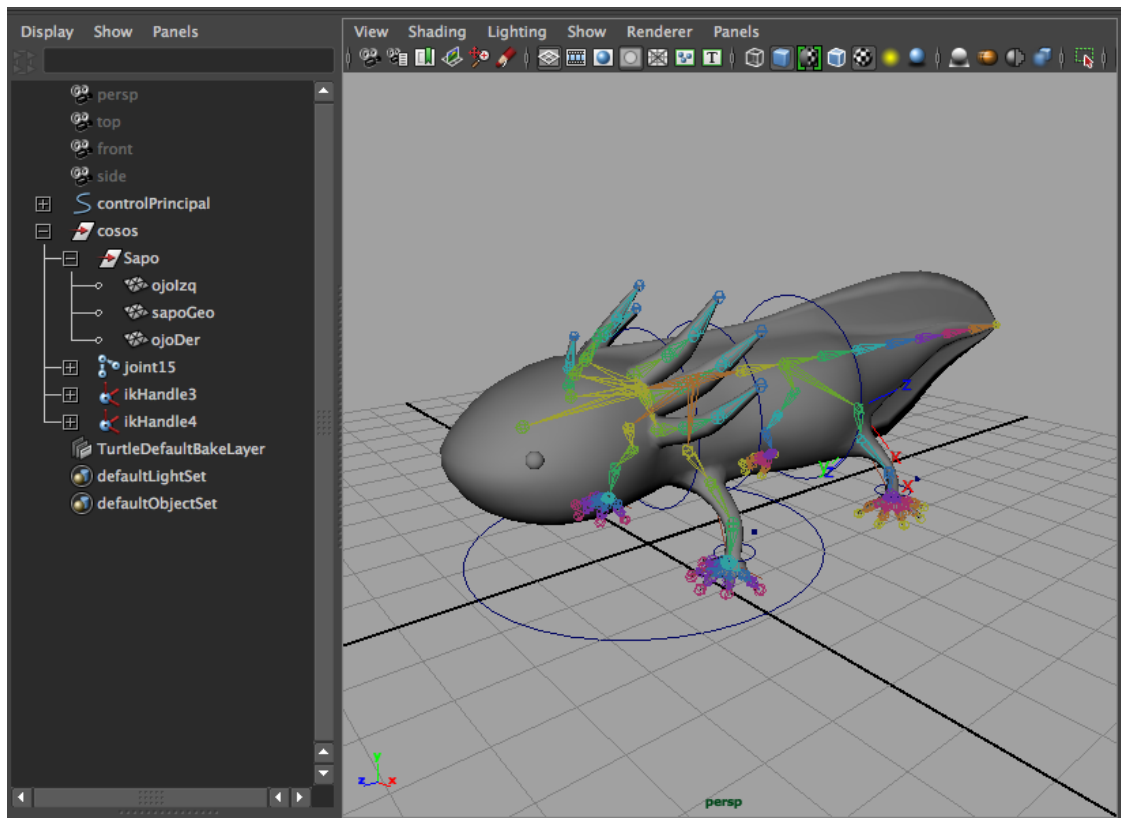


Figura 5. Rigging del Axolotl

#### 4.6 Materiales y texturas

Los materiales y texturas son claves para crear el aspecto de un objeto o personaje. Los materiales y texturas son complementarios en el sentido que la única manera de aplicar texturas a un modelo 3D es por medio de un material con atributos que permita la conexión de dichas texturas. Mediante este proceso se pueden simular la mayoría de los materiales existentes en la vida real.

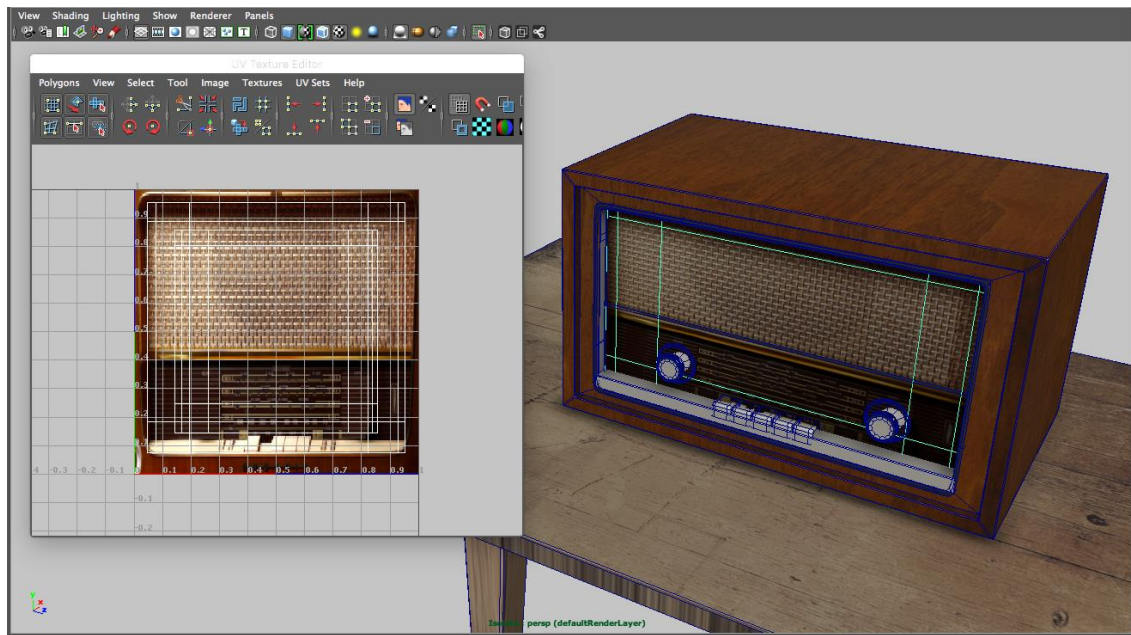


Figura 6. Uso de texturas para objetos

#### 4.7 Iluminación y render

La iluminación es el proceso de crear luces artificiales para revelar objetos geométricos, su forma y textura. Además nos ayuda a crear puntos de interés en la composición de la imagen, a definir planos creando profundidad. En Autodesk Maya existen dos tipos de iluminación: directa (sin fotones) o indirecta (fotones). De acuerdo a nuestra necesidad podemos utilizar varios tipos de luces que se diferencian principalmente en la forma de emisión, por ejemplo, *Point Light*, *Spot Light*, *Area Light* (software Maya).

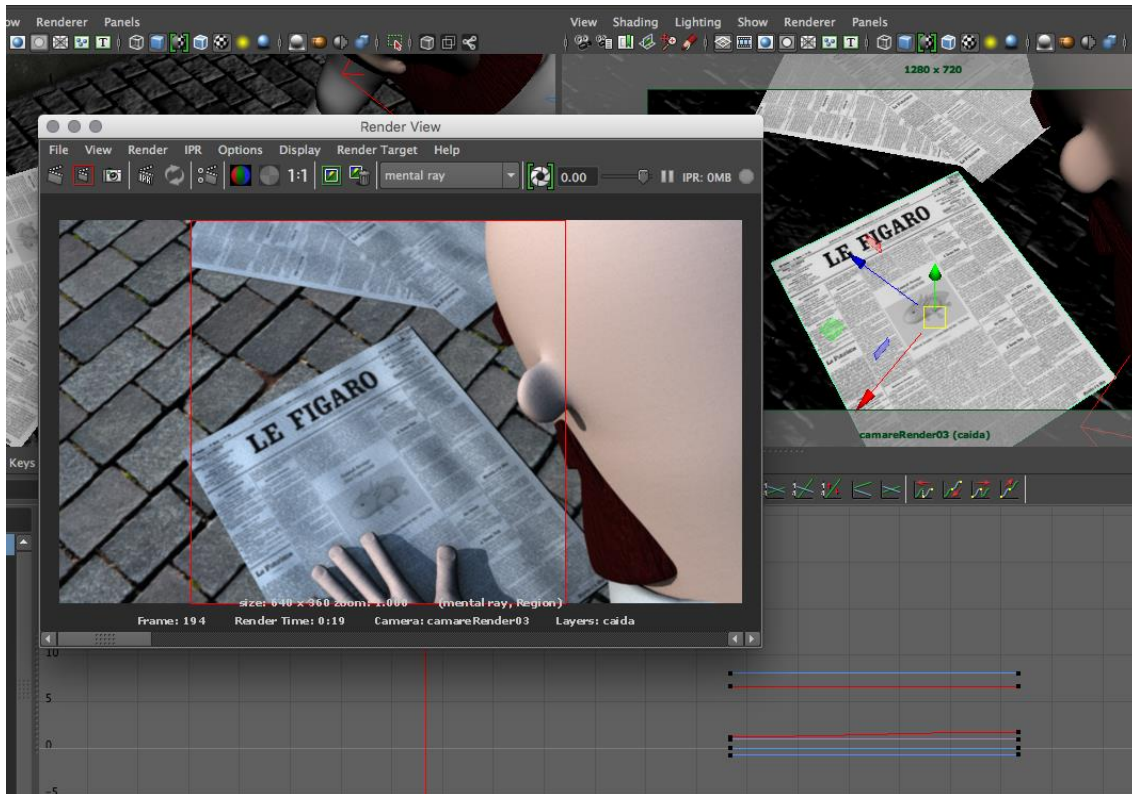


Figura 7. Una iluminación adecuada para lograr el efecto deseado

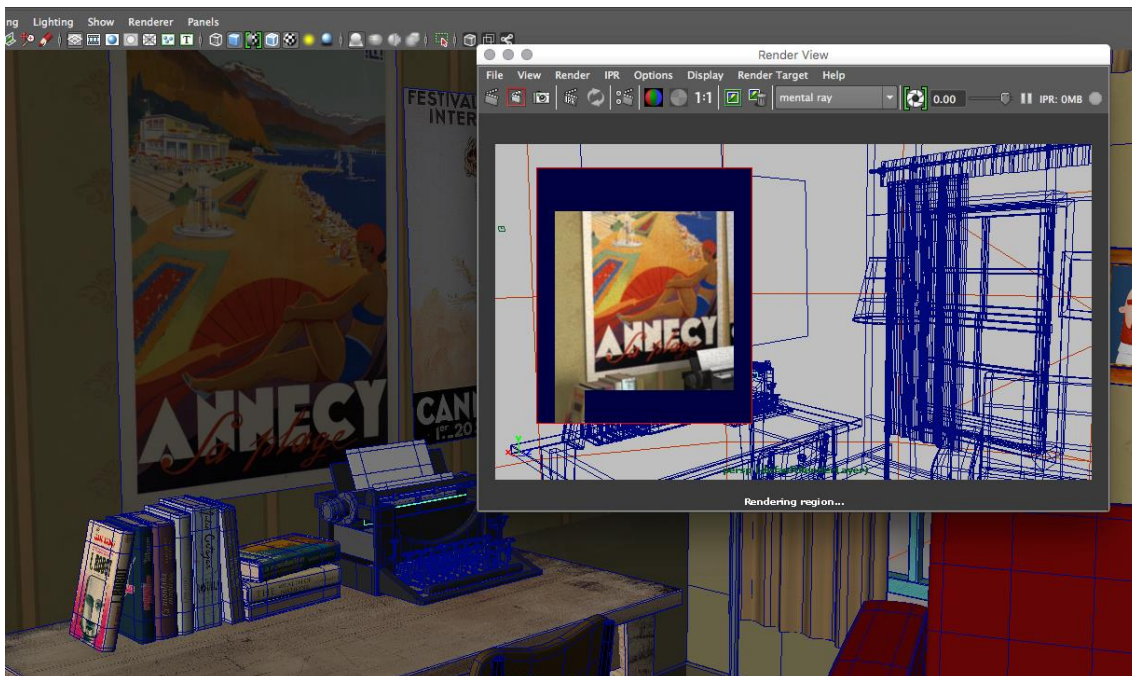


Figura 8. Proceso de render

El *render* es una de las etapas finales en el proceso de producción del proyecto 3D. Es el que se encarga del cálculo de la luz y cómo esta incide sobre nuestros materiales y texturas. El motor de render es la aplicación interna que ejecuta este cálculo y existen varios en el mercado. La selección para nuestro proyecto estaría basada en el tipo de licencia, rapidez y calidad.

**Mental Ray:** Motor de *render* avanzado incluido en la mayoría de las soluciones Autodesk, sus características principales son: alta productividad debido a su sistema de cálculo en paralelo, sistema de aceleración *Scanline*, soporte de cáusticas, y simulación correcta de Iluminación Global mediante el uso de mapas de fotones.

**Renderman:** Motor de *render* desarrollado y liberado por Pixar (gratis) y por supuesto utilizado en todas sus películas animadas.

**V-Ray:** Motor de render avanzado de la empresa Chaos Group utilizado inicialmente para proyectos arquitectónicos, pero ahora se utiliza en todos los campos de visualización.

**Arnold:** Motor de render de SolidAngle. Entre las películas que han utilizado Arnold están: Pacific Rim, Guardianes de la Galaxia y Gravity

## 4.8 Sonido

El sonido y los efectos sonoros complementan nuestra narración audiovisual. Ayudándonos a situarnos en el espacio y a entender las intenciones de nuestros personajes.



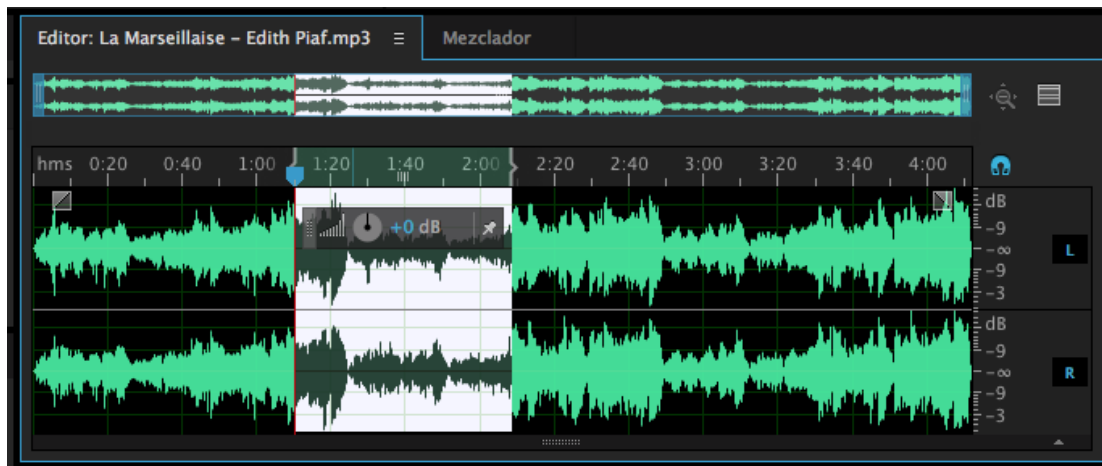


Figura 9. Proceso de edición de audio y efectos

#### 4.9 Postproducción

Todo el material audiovisual generado (fotografías, imágenes del render, sonido, efectos visuales y sonoros) se componen en un solo archivo. En un programa de composición (After Effects, Nuke) se realiza la edición, corrección de color (*color grading*) y se incluyen los efectos visuales y sonoros.

Este es el paso final para la entrega del producto para su distribución y exhibición.

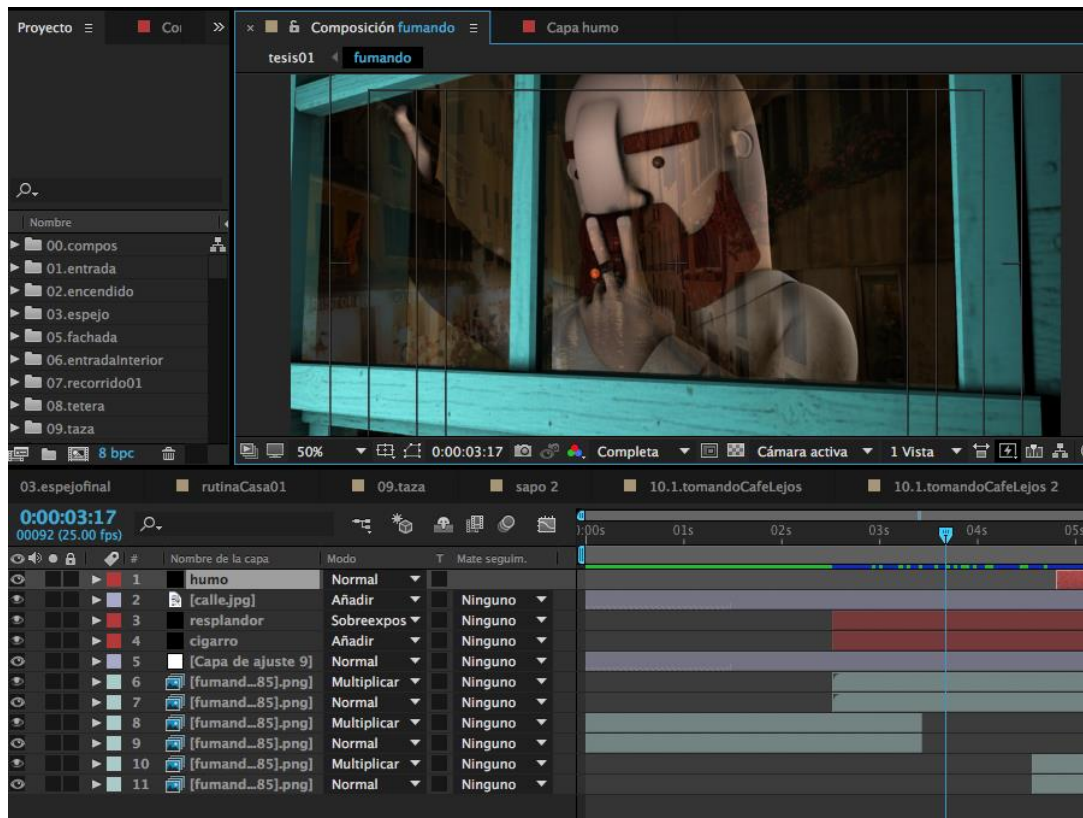


Figura 10. Composicion de efectos y capas

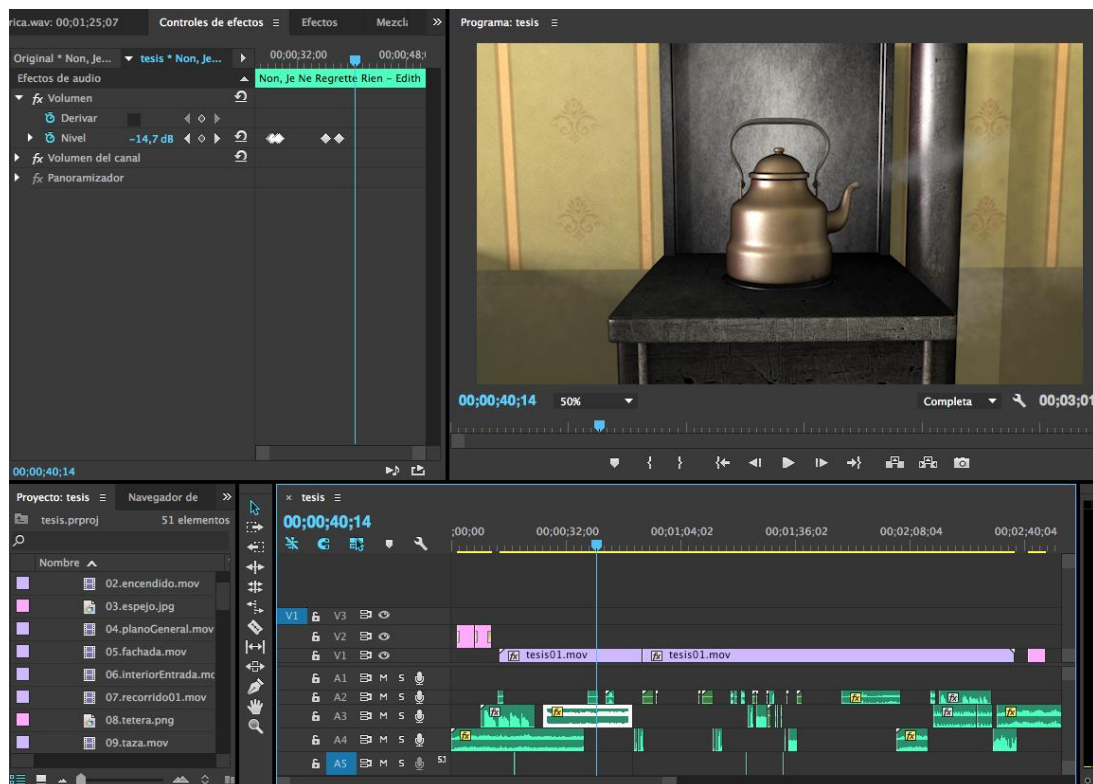


Figura 11. Composicion de efectos y capas

## Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones

El recorrido por el camino de la vida nos pone a prueba numerosas ocasiones para recordarnos lo que realmente necesitamos para vivir. Nos levantamos todos los días y vamos a nuestras oficinas con una letanía de reflexiones o irreflexiones que en ocasiones pasa a formar parte de nuestra cotidianidad. ¿Pero verdaderamente estamos cumpliendo nuestros sueños? ¿Estamos trabajando para conseguir esa austeridad de sobrevivencia? ¿Podemos llegar a un nivel de conciencia en que reflexionemos en lo que realmente necesitamos para ser felices?

Sea cual fuere el sistema social que “nuestro país” (espacio de tierra, unión, comunidad, aire compartido) ofrezca, debemos buscar lo que mejor se adapte a nuestras necesidades de crecimiento como seres humanos, independientemente tenga este “espacio controlado y compartido” una visión u objetivo relacionado con lo que vivimos día a día en nuestras interacciones con su entorno.

Este corto utiliza el recurso audiovisual para criticar estos espacios en los que nos sentimos diferentes y desde los cuales no nos atrevemos a salir por comodidad física o emocional. Dentro de los cuales quizás debemos transformarnos para adaptarnos, mutar para sobrevivir, encerrarnos para callarnos. Se utiliza la imagen animada, jugando con elementos subjetivos, como una reflexión de lo que muchas personas viven y una invitación a la búsqueda e investigación de alternativas sociales y económicas que llenen de plenitud al ser humano. La utilización de este recurso informativo facilita la comprensión del público de este tema tan importante, disuelve en parte esa cortina que los sistemas sociales nos imponen a la vez que ofrece diferentes interpretaciones en su final dando esa libertad de decisión que tanto buscamos y necesitamos.

Se realizó una encuesta para conocer si la animación cumple con los objetivos, uno de los objetivos principales en lograr incidir a una reflexión en el espectador

en la que se cuestiona su vida en el día a día. Participaron 35 personas en la encuesta y a continuación se detallan las preguntas y los resultados obtenidos:

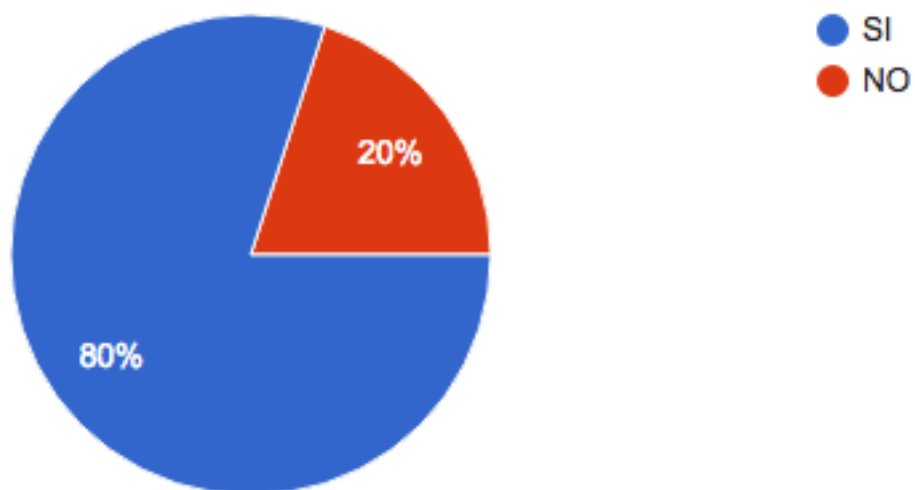


Figura 12. ¿Eres una persona laboralmente activa?

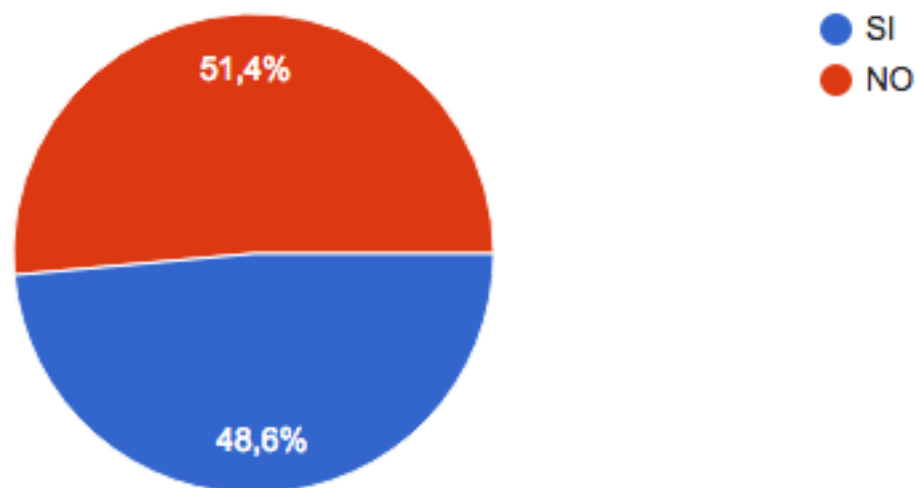


Figura 13. ¿Estás feliz con el trabajo que desarrollas en tu empleo?

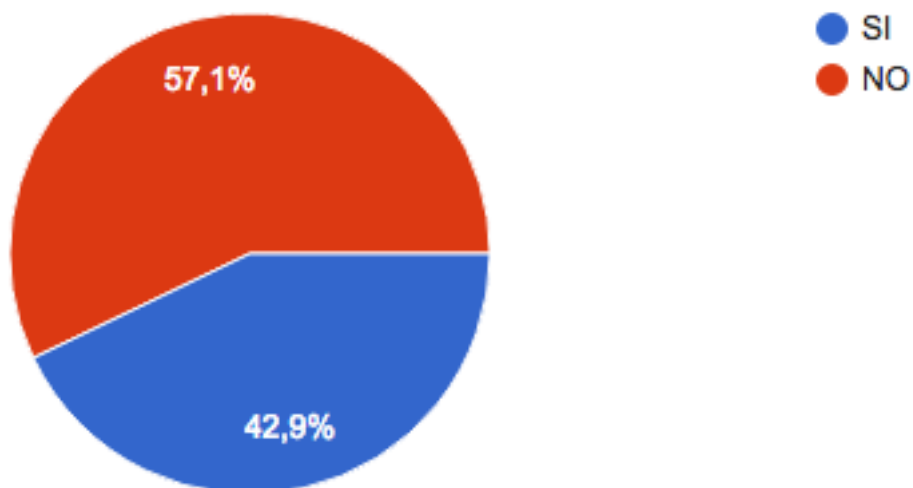


Figura 14. ¿Este corto animado te hizo reflexionar sobre tu día a día?

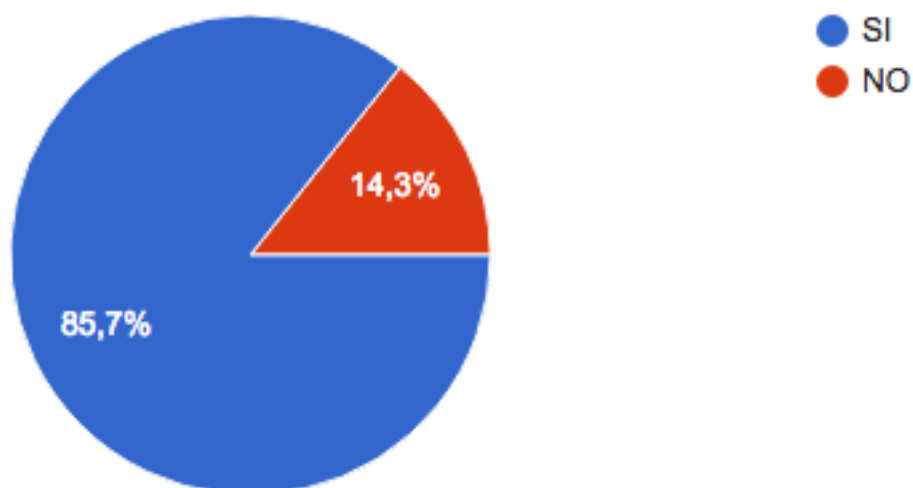


Figura 15. ¿Estás cumpliendo tus sueños de vida?

## Referencias

- Askunze, C. (2007). Economía Solidaria. Recuperado el 10 de agosto de 2016 de [http://www.economiasolidaria.org/files/ecosol\\_dic\\_ed.pdf](http://www.economiasolidaria.org/files/ecosol_dic_ed.pdf).
- Bauwens, M. (2015). *El P2P: Más allá del Capitalismo*. Revista Minerva. Recuperado el <http://www.revistaminerva.com/articulo.php?id=275>
- Beiman, N. (2012). *Prepare to Board!* Estados Unidos: Focal Press.
- Camara, S. (2006). *All About Techniques in Drawing for Animation Production*. Estados Unidos: Barrons Educ Series.

- Cavalier, S. (2011). *The World History of Animation*. Estados Unidos: University of California Press
- Collins Dictionary (2015). *Collins Dictionary Online*. Recuperado el 15 de julio de 2016 de <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/capitalism>
- Chaves, J. (2004). *Desarrollo tecnológico en la primera revolución industrial*. Revista de Historia 17. ISSN 0213-375X.
- Chinoy, E. (1997). *Introducción a la Sociología*. España: Ediciones Paidós
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine I*. España: Ediciones Paidós.
- Egri, L. (2010) *Art of Dramatic Writing*, Nueva York: Simon & Schuster.
- Foucault, M. (2013) *El Poder, una Bestia Magnífica*. Argentina: Siglo XXI Editores
- Giacomino, P. (2014). *¿Cómo hablar con imágenes?* Recuperado el 16 de julio de 2016 de <http://elblogdepatato.wordpress.com/2013/05/31/la-comunicacion-visual-como-hablar-con-imagenes/>.
- Gibson, J. (1983). *The Senses Considered as Perceptual Systems*. Estados Unidos: Greenwood Press.
- Gregory, R. (1997). *Eye and Brain* (5.ª ed.). Nueva Jersey: Princeton Science Library.
- Hart, J.(2013) *The Art of the Storyboard*, Reino Unido: Focal Press
- Harvey, D. (2013). *Ciudades Rebeldes*. Madrid: Ediciones Akal.
- Johnston, O. y Thomas, F. (1995) *The Illusion of Life* (4ta. Ed.), Nueva York: Disney Editions.
- Lara, J.C. y Rossini, C. (2014). *Cuadernos de Discusión de Comunicación e Información*. UNESCO.
- Marx, K. y Engels, F. (1848). *Manifiesto del Partido Comunista*. Recuperado el 11 de julio de 2016 de <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1840s/48-manif.htm>.
- Margariños, J. (2008). *La semiótica de los bordes*. Argentina: Editorial Comunicarte
- Sartre, J.P, (1946). *El existencialismo es un humanismo*. Recuperado el 18 de agosto de 2016 de <http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/766.pdf>.

Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit--Revised Edition*. Estados Unidos: Faber & Faber.

Wittgenstein, L. (2013). *Tractatus logico-philosophicus*. España: Editorial Tecnos.

## **ANEXOS**



## **Axolotl - Julio Cortázar** (cuento completo)

Hubo un tiempo en que yo pensaba mucho en los axolotl. Iba a verlos al acuario del Jardín des Plantes y me quedaba horas mirándolos, observando su inmovilidad, sus oscuros movimientos. Ahora soy un axolotl.

El azar me llevó hasta ellos una mañana de primavera en que París abría su cola de pavo real después de la lenta invernada. Bajé por el bulevar de Port Royal, tomé St. Marcel y L'Hôpital, vi los verdes entre tanto gris y me acordé de los leones. Era amigo de los leones y las panteras, pero nunca había entrado en el húmedo y oscuro edificio de los acuarios. Dejé mi bicicleta contra las rejas y fui a ver los tulipanes. Los leones estaban feos y tristes y mi pantera dormía. Opté por los acuarios, soslayé peces vulgares hasta dar inesperadamente con los axolotl. Me quedé una hora mirándolos, y salí incapaz de otra cosa.

En la biblioteca Saint-Geneviève consulté un diccionario y supe que los axolotl son formas larvales, provistas de branquias, de una especie de batracios del género amblistoma. Que eran mexicanos lo sabía ya por ellos mismos, por sus pequeños rostros rosados aztecas y el cartel en lo alto del acuario. Leí que se han encontrado ejemplares en África capaces de vivir en tierra durante los períodos de sequía, y que continúan su vida en el agua al llegar la estación de las lluvias. Encontré su nombre español, ajolote, la mención de que son comestibles y que su aceite se usaba (se diría que no se usa más) como el de hígado de bacalao.

No quise consultar obras especializadas, pero volví al día siguiente al Jardín des Plantes. Empecé a ir todas las mañanas, a veces de mañana y de tarde. El guardián de los acuarios sonreía perplejo al recibir el billete. Me apoyaba en la barra de hierro que bordea los acuarios y me ponía a mirarlos. No hay nada de extraño en esto porque desde un primer momento comprendí que estábamos vinculados, que algo infinitamente perdido y distante seguía sin embargo uniéndonos. Me había bastado detenerme aquella primera mañana ante el cristal

donde unas burbujas corrían en el agua. Los axolotl se amontonaban en el mezquino y angosto (sólo yo puedo saber cuán angosto y mezquino) piso de piedra y musgo del acuario. Había nueve ejemplares y la mayoría apoyaba la cabeza contra el cristal, mirando con sus ojos de oro a los que se acercaban. Turbado, casi avergonzado, sentí como una impudicia asomarme a esas figuras silenciosas e inmóviles aglomeradas en el fondo del acuario. Aislé mentalmente una situada a la derecha y algo separada de las otras para estudiarla mejor. Vi un cuerpecito rosado y como translúcido (pensé en las estatuillas chinas de cristal lechoso), semejante a un pequeño lagarto de quince centímetros, terminado en una cola de pez de una delicadeza extraordinaria, la parte más sensible de nuestro cuerpo. Por el lomo le corría una aleta transparente que se fusionaba con la cola, pero lo que me obsesionó fueron las patas, de una finura sutilísima, acabadas en menudos dedos, en uñas minuciosamente humanas. Y entonces descubrí sus ojos, su cara, dos orificios como cabezas de alfiler, enteramente de un oro transparente carentes de toda vida pero mirando, dejándose penetrar por mi mirada que parecía pasar a través del punto áureo y perderse en un diáfano misterio interior. Un delgadísimo halo negro rodeaba el ojo y los inscribía en la carne rosa, en la piedra rosa de la cabeza vagamente triangular pero con lados curvos e irregulares, que le daban una total semejanza con una estatuilla corroída por el tiempo. La boca estaba disimulada por el plano triangular de la cara, sólo de perfil se adivinaba su tamaño considerable; de frente una fina hendedura rasgaba apenas la piedra sin vida. A ambos lados de la cabeza, donde hubieran debido estar las orejas, le crecían tres ramitas rojas como de coral, una excrescencia vegetal, las branquias supongo. Y era lo único vivo en él, cada diez o quince segundos las ramitas se enderezaban rígidamente y volvían a bajarse. A veces una pata se movía apenas, yo veía los diminutos dedos posándose con suavidad en el musgo. Es que no nos gusta movernos mucho, y el acuario es tan mezquino; apenas avanzamos un poco nos damos con la cola o la cabeza de otro de nosotros; surgen dificultades, peleas, fatiga. El tiempo se siente menos si nos estamos quietos.

Fue su quietud la que me hizo inclinarme fascinado la primera vez que vi a los axolotl. Oscuramente me pareció comprender su voluntad secreta, abolir el espacio y el tiempo con una inmovilidad indiferente. Después supe mejor, la contracción de las branquias, el tanteo de las finas patas en las piedras, la repentina natación (algunos de ellos nadan con la simple ondulación del cuerpo) me probó que eran capaz de evadirse de ese sopor mineral en el que pasaban horas enteras. Sus ojos sobre todo me obsesionaban. Al lado de ellos en los restantes acuarios, diversos peces me mostraban la simple estupidez de sus hermosos ojos semejantes a los nuestros. Los ojos de los axolotl me decían de la presencia de una vida diferente, de otra manera de mirar. Pegando mi cara al vidrio (a veces el guardián tosía inquieto) buscaba ver mejor los diminutos puntos áureos, esa entrada al mundo infinitamente lento y remoto de las criaturas rosadas. Era inútil golpear con el dedo en el cristal, delante de sus caras no se advertía la menor reacción. Los ojos de oro seguían ardiendo con su dulce, terrible luz; seguían mirándome desde una profundidad insondable que me daba vértigo.

Y sin embargo estaban cerca. Lo supe antes de esto, antes de ser un axolotl. Lo supe el día en que me acerqué a ellos por primera vez. Los rasgos antropomórficos de un mono revelan, al revés de lo que cree la mayoría, la distancia que va de ellos a nosotros. La absoluta falta de semejanza de los axolotl con el ser humano me probó que mi reconocimiento era válido, que no me apoyaba en analogías fáciles. Sólo las manecitas... Pero una lagartija tiene también manos así, y en nada se nos parece. Yo creo que era la cabeza de los axolotl, esa forma triangular rosada con los ojitos de oro. Eso miraba y sabía. Eso reclamaba. No eran *animales*.

Parecía fácil, casi obvio, caer en la mitología. Empecé viendo en los axolotl una metamorfosis que no conseguía anular una misteriosa humanidad. Los imaginé conscientes, esclavos de su cuerpo, infinitamente condenados a un silencio abisal, a una reflexión desesperada. Su mirada ciega, el diminuto disco de oro inexpresivo y sin embargo terriblemente lúcido, me penetraba como un mensaje:

«Sálvanos, sálvanos». Me sorprendía musitando palabras de consuelo, transmitiendo pueriles esperanzas. Ellos seguían mirándome inmóviles; de pronto las ramillas rosadas de las branquias se enderezaban. En ese instante yo sentía como un dolor sordo; tal vez me veían, captaban mi esfuerzo por penetrar en lo impenetrable de sus vidas. No eran seres humanos, pero en ningún animal había encontrado una relación tan profunda conmigo. Los axolotl eran como testigos de algo, y a veces como horribles jueces. Me sentía innoble frente a ellos, había una pureza tan espantosa en esos ojos transparentes. Eran larvas, pero larva quiere decir máscara y también fantasma. Detrás de esas caras aztecas inexpresivas y sin embargo de una crueldad implacable, ¿qué imagen esperaba su hora?

Les temía. Creo que de no haber sentido la proximidad de otros visitantes y del guardián, no me hubiese atrevido a quedarme solo con ellos. «Usted se los come con los ojos», me decía riendo el guardián, que debía suponerme un poco desequilibrado. No se daba cuenta de que eran ellos los que me devoraban lentamente por los ojos en un canibalismo de oro. Lejos del acuario no hacía más que pensar en ellos, era como si me influyeran a distancia. Llegué a ir todos los días, y de noche los imaginaba inmóviles en la oscuridad, adelantando lentamente una mano que de pronto encontraba la de otro. Acaso sus ojos veían en plena noche, y el día continuaba para ellos indefinidamente. Los ojos de los axolotl no tienen párpados.

Ahora sé que no hubo nada de extraño, que eso tenía que ocurrir. Cada mañana al inclinarme sobre el acuario el reconocimiento era mayor. Sufrían, cada fibra de mi cuerpo alcanzaba ese sufrimiento amordazado, esa tortura rígida en el fondo del agua. Espiaban algo, un remoto señorío aniquilado, un tiempo de libertad en que el mundo había sido de los axolotl. No era posible que una expresión tan terrible que alcanzaba a vencer la inexpresividad forzada de sus rostros de piedra, no portara un mensaje de dolor, la prueba de esa condena eterna, de ese infierno líquido que padecían. Inútilmente quería probarme que mi propia sensibilidad proyectaba en los axolotl una conciencia inexistente. Ellos y yo sabíamos. Por eso no hubo nada de extraño en lo que ocurrió. Mi cara

estaba pegada al vidrio del acuario, mis ojos trataban una vez mas de penetrar el misterio de esos ojos de oro sin iris y sin pupila. Veía de muy cerca la cara de una axolotl inmóvil junto al vidrio. Sin transición, sin sorpresa, vi mi cara contra el vidrio, en vez del axolotl vi mi cara contra el vidrio, la vi fuera del acuario, la vi del otro lado del vidrio. Entonces mi cara se apartó y yo comprendí.

Sólo una cosa era extraña: seguir pensando como antes, saber. Darme cuenta de eso fue en el primer momento como el horror del enterrado vivo que despierta a su destino. Afuera mi cara volvía a acercarse al vidrio, veía mi boca de labios apretados por el esfuerzo de comprender a los axolotl. Yo era un axolotl y sabía ahora instantáneamente que ninguna comprensión era posible. Él estaba fuera del acuario, su pensamiento era un pensamiento fuera del acuario. Conociéndolo, siendo él mismo, yo era un axolotl y estaba en mi mundo. El horror venía -lo supe en el mismo momento- de creerme prisionero en un cuerpo de axolotl, transmigrado a él con mi pensamiento de hombre, enterrado vivo en un axolotl, condenado a moverme lúcidamente entre criaturas insensibles. Pero aquello cesó cuando una pata vino a rozarme la cara, cuando moviéndome apenas a un lado vi a un axolotl junto a mí que me miraba, y supe que también él sabía, sin comunicación posible pero tan claramente. O yo estaba también en él, o todos nosotros pensábamos como un hombre, incapaces de expresión, limitados al resplandor dorado de nuestros ojos que miraban la cara del hombre pegada al acuario.

Él volvió muchas veces, pero viene menos ahora. Pasa semanas sin asomarse. Ayer lo vi, me miró largo rato y se fue bruscamente. Me pareció que no se interesaba tanto por nosotros, que obedecía a una costumbre. Como lo único que hago es pensar, pude pensar mucho en él. Se me ocurre que al principio continuamos comunicados, que él se sentía más que nunca unido al misterio que lo obsesionaba. Pero los puentes están cortados entre él y yo porque lo que era su obsesión es ahora un axolotl, ajeno a su vida de hombre. Creo que al principio yo era capaz de volver en cierto modo a él -ah, sólo en cierto modo-, y mantener alerta su deseo de conocernos mejor. Ahora soy definitivamente un axolotl, y si

pienso como un hombre es sólo porque todo axolotl piensa como un hombre dentro de su imagen de piedra rosa. Me parece que de todo esto alcancé a comunicarle algo en los primeros días, cuando yo era todavía él. Y en esta soledad final, a la que él ya no vuelve, me consuela pensar que acaso va a escribir sobre nosotros, creyendo imaginar un cuento va a escribir todo esto sobre los axolotl.