

Todo lo que tocas

Ana Sofia Vázquez Morales

Arte y Comunicación Digitales, Universidad Autónoma Metropolitana

Diseño, gestión y Planeación de Proyectos Interdisciplinarios

Dra. Ana Carolina Robles

Dr. Rubén Gutiérrez

Dr. Hegel Pedroza

07 de agosto de 2025

Todo lo que tocas

Objetivo y pregunta detonadora

¿Qué significa hoy la libertad en un mundo que se define por su control algorítmico?

Statement de la obra

Esta obra de animación es una alegoría visual sobre la transformación radical de la experiencia humana en la era digital. A través de una narrativa ficcionada, la animación construye una crítica a los sistemas de poder que definen nuestra vida contemporánea, los espacios del tecnofeudalismo, el capitalismo de vigilancia y la condición cyborg. Que lejos de ser solo conceptos teóricos, estos se interceptan en cuerpos, dispositivos tecnológicos y algoritmos que operan de forma silenciosa, pero con una enorme potencia y alcance.

La historia inicia con una escena cotidiana: personas inmersas en sus teléfonos inteligentes haciendo *doomscrolling*, se desplazan por contenidos personalizados que capturan su atención. Una mujer, atrapada en este flujo incesante de imágenes, entra en una especie de matrix del zapping, un espacio visual saturado y fragmentado. Fascinada por el contenido es absorbida por este mundo algorítmico y de repente cae al vacío, como símbolo de una pérdida de agencia. Mientras va en caída libre, es bombardeada por contenidos que su algoritmo considera relevantes para ella, se convierte en una avalancha ininterrumpida de estímulos, entretenimiento y control.

Al colisionar contra el suelo, su cuerpo no se desintegra. Es salvada por los *likes* en el video de su caída. Que también la devuelven a la vida, aunque ya no como ella misma, sino como una versión mejorada. Esta resurrección digital revela una paradoja: en el ecosistema de las plataformas, los individuos no mueren, se reciclan y se vuelven datos o contenido. Pronto es atacada por una tormenta de *zapping*. El ciclo se repite, mientras que otras personas continúan haciendo *doomscrolling* mientras que sus dispositivos móviles extraen sus datos y conectan sus cuerpos y mentes a la nube, ya transformados en entes cyborgs.

Esta obra no ofrece soluciones, sino una pregunta abierta: ¿cómo recuperar nuestra agencia en un mundo en que cada gesto está mediado por dispositivos que nos prometen libertad mientras nos codifican? La animación propone una pausa crítica en medio del vértigo digital: un intento por visibilizar la red de poder que se esconde tras nuestras rutinas tecnológicas. No para volver a un

pasado analógico, sino para imaginar nuevas formas de habitar la tecnología desde la conciencia y la resistencia.

Referentes

ZUBOFF- Surveillance Capitalism <https://vimeo.com/783271858?share=copy>

Es una animación basada en La era del capitalismo de la vigilancia de Shoshana Zuboff. Me interesé en la manera en cómo representa visualmente la forma en que lo cotidiano (una simple conversación en línea) se convierte en un terreno de vigilancia y extracción de datos. A través de una estética que provoca una sensación inquietud, muestra cómo las grandes corporaciones digitales irrumpen en nuestra intimidad sin que lo notemos. Esta obra dialoga directamente con mi animación, donde exploro el capitalismo de vigilancia, el tecnofeudalismo y la condición cyborg de quienes vivimos conectados, casi fusionados con nuestros celulares y redes sociales.

Persépolis (2007) por Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud

Ha sido una referencia importante, sobre todo por su estética. Me interesa la forma en cómo utiliza un estilo monocromático que lejos de simplificar, aporta profundidad y una atmósfera emocional. Esa elección estilo refuerza el tono íntimo y político de la historia, permite una lectura diferente de los personajes y escenarios, contrario si fuera a color. En mi animación retomo esta decisión estética y trabajo en una escala monocromática, para destacar la tensión entre lo humano y lo digital, y para crear un lenguaje visual que condense emociones sin necesidad de recurrir al color.

Conceptualización

El marco conceptual que sustenta a esta pieza se construye desde una reflexión acerca de las formas contemporáneas de poder y control mediadas por la tecnología. Para esto, retomo tres conceptos: capitalismo de vigilancia, tecnofeudalismo y cyborg.

El capitalismo de vigilancia, propuesto por Shoshana Zuboff, describe un nuevo régimen económico en el que los datos personales se convierten en materia prima para la generación de capital (Zuboff, 2020). Las grandes plataformas tecnológicas recopilan datos sobre nuestras conductas, emociones y decisiones diarias para transformarlas en productos que predicen y manipulan el comportamiento. Este modelo incide activamente en la vida de las personas, desdibuja las fronteras entre lo privado y lo económico.

Por otro lado, el tecnofeudalismo propuesto por Yanis Varoufakis, permite comprender cómo las dinámicas actuales de las plataformas digitales se asemejan más a estructuras feudales que a mercados libres. Para aterrizar esta idea, los usuarios no son clientes, sino que se convierten vasallos que operan dentro de territorios virtuales controlados por grandes corporaciones tecnológicas (Varoufakis, 2024). Estas plataformas poseen la infraestructura, crean las reglas del intercambio, establecen un poder sobre la atención, la vida digital y los datos de millones de personas.

En diálogo con las dos estructuras anteriores, el concepto de cyborg propuesto por Donna Haraway ofrece una mirada desde lo corporal y lo simbólico. El cyborg es una figura híbrida que desdibuja fronteras entre humano y máquina, naturaleza y cultura (Haraway, 1984). En el contexto de la obra, el concepto permite pensar cómo los cuerpos contemporáneos se han transformado por la tecnología: los dispositivos móviles, algoritmos y redes sociales no son externos, sino que han pasado a formar parte del modo en que construimos nuestra identidad, la memoria y nuestro.

Cronograma semanal del proyecto

Actividades / Semana	4	5	6	7	8	9	10	11
Desarrollo de guion: Después de la primera revisión el guion cambio, se realizaron ajustes para mejorar la narrativa visual de las escenas								
Ejercicios de animación: Desarrollo de ilustraciones con diferentes texturas para elegir las texturas que se iban a utilizar para la animación								
Desarrollo de animación: Desarrollo de las ilustraciones en formato de <i>flipbook</i> para generar la sensación de movimiento								
Primera prueba de animación: A partir de esta primera prueba se definió el número de <i>frames</i> que se realizarían en cada segundo								
Segunda prueba de animación: Proyección del material en el sitio, por medio de una USB								

Desarrollo documento eje integrador: Revisión de fuentes, textos, búsqueda de referentes visuales y narrativos.								
Exposición y entrega de documento								

Recursos y materiales necesarios

Script Studio

Es un programa especializado para la escritura y edición de guiones cinematográficos, teatrales o de animación. Permite estructurar narrativas, desarrollar personajes y gestionar escenas de forma profesional, facilitando el proceso de preproducción desde una perspectiva creativa y técnica.

Procreate

Aplicación de dibujo digital diseñada para *iPad*, ampliamente utilizada en entornos profesionales por su versatilidad y precisión. *Procreate* ofrece una amplia gama de pinceles, capas y herramientas que permiten crear ilustraciones, animaciones y storyboards con fluidez e intuición.

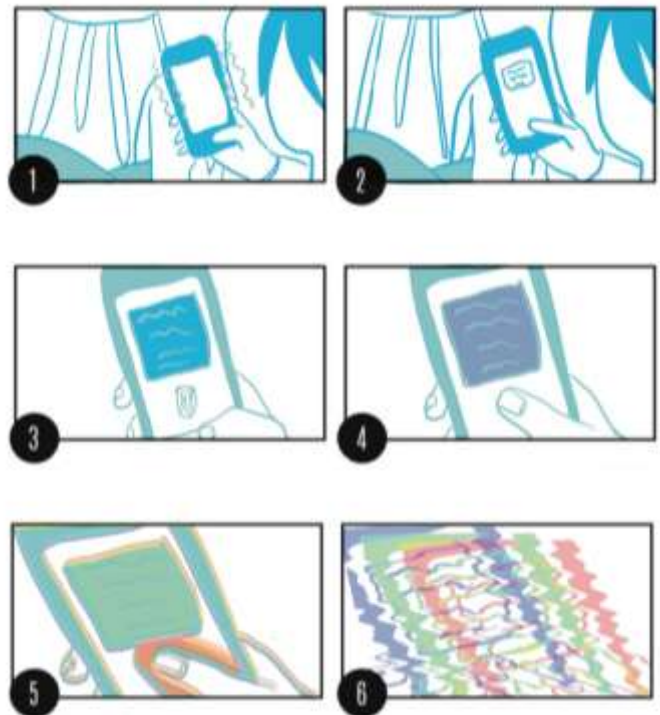
CapCut

Aplicación de edición de video que combina herramientas accesibles con resultados de alta calidad. Es útil tanto para montajes rápidos como para la creación de secuencias más elaboradas, permitiendo trabajar con efectos, música, subtítulos y exportación optimizada para distintos formatos y plataformas.

Proceso de producción del proyecto

Primer guion y bocetos

La primera propuesta de narrativa para la animación fue descartada, ya que en un inicio pretendía crear una obra que enlazara los proyectos de mis compañeras y compañeros. Sin embargo, me di cuenta de que no era una buena opción, pues varios de esos proyectos cambiaban drásticamente conforme avanzaban, lo que dificultaba mantener una narrativa. A partir de esta reflexión, opté por desarrollar una narrativa mucho más libre y creativa que me brindó la posibilidad de construir un relato desde un lugar más cercano a mí.



Segundo guion y proyecto

Para el segundo guion mantuve los mismos conceptos centrales, pero opté por una narrativa que generara una conexión más directa con mi público objetivo: mis compañeras y compañeros de clase.

En el plano visual decidí emplear la técnica de rotoscopia, ya que me permitía trabajar con la referencia directa de imágenes reales y, al mismo tiempo, dotar la animación de un carácter estético propio. Esta técnica consiste

en trazar sobre fotografías para crear cada fotograma, también ofrecía la posibilidad de resaltar gestos y movimientos de manera precisa, lo que contribuyó a la expresividad del relato. Para obtener el material de referencia, solicité la colaboración voluntaria de algunas y algunos compañeros, quienes participaron como modelos en las imágenes. Una vez tomadas las fotografías, tracé manualmente cada fotograma, uno a uno, hasta completar la secuencia animada.

En cuanto al diseño sonoro, seleccioné un ruido rosa como base debido a su cualidad de sonido equilibrado en el espectro de frecuencias, lo que genera una textura auditiva menos fatigante y más

envolvente que otros tipos de ruido. Utilicé un entorno de producción de audio digital (DAW) para manipular parámetros como el tiempo, el tono y otras características, con el fin de integrarlo como un acompañamiento sonoro ambiental que complementara y potenciara la experiencia visual.

[Video de proceso de creación de la animación](#)



Segundo guion

Todo lo que tocas

(2025)

Ana Sofía Vázquez Morales

Escena 01 – Mundo de *Doomscrolling*

Aparecen varias personas haciendo *doomscrolling* en diferentes lugares. Cada una está concentrada viendo el contenido que les recomiendan.

Indicaciones:

- Entra en escena con el teléfono en la mano
- Mantén la mirada fija en la pantalla, desliza el dedo como si hicieras *scrolling*
- Siéntate, recuéstate o camina, pero siempre con una postura absorta
- No mires a nadie más. Tu atención está completamente atrapada por el teléfono

Escena 02 – En la matrix del *zapping*

Una mujer se ha concentrado tanto que entra en la matrix del *zapping*. Camina en este mundo compuesto de imágenes estridentes que captan su atención, ella está fascinada y perpleja en lo que está ocurriendo. De repente, sin darse cuenta llega al borde de ese mundo y cae al vacío.

Indicaciones:

- Cambia tu expresión a una mezcla de fascinación y sorpresa
- Camina lentamente como si estuvieras entrando en un mundo virtual
- Reacciona con asombro a lo que ves a tu alrededor (puedes girar la cabeza, fruncir el ceño, sonreír o abrir los ojos)
- Da unos pasos hacia adelante, como hipnotizada
- Al llegar al borde (puede ser una marca en el suelo o una señal), finge perder el equilibrio y cae en cámara lenta o da un paso en falso hacia el vacío

Escena 03 – Caída libre

Mientras cae la mujer se puede observar una gran cantidad de imágenes y videos que le recomienda su algoritmo.

Indicaciones:

- Imita la sensación de estar cayendo (puedes usar movimientos de brazos descontrolados o una caída en tela/suelo/banco)
- Gira el cuerpo en el aire si se puede simular
- Reacciona con sorpresa o miedo al ver imágenes flotantes a tu alrededor (puedes mover la cabeza rápidamente o hacer gestos de confusión)

Escena 04 – Choque y pesadilla

La mujer colisiona contra el suelo de manera violenta que se desintegra.

No muere del todo porque la salvan los *likes* al video de su colisión y regresa en un perfil mejorado.

Indicaciones:

- Realiza un movimiento brusco al chocar contra el suelo

Escena 05 – Yo amo *likes*

Es salvada por los *likes* de las personas a la publicación donde se podía ver cómo se caía.

Indicaciones:

- Quédate inmóvil unos segundos, como si hubieras sido derrotada
- Luego reacciona lentamente al rescate por los likes(tu cuerpo comienza a moverse nuevamente, como si los likes te devolvieran la energía)
- Cambia tu expresión a una versión mejorada o artificial de ti misma (más segura, más plástica, más robotizada si se quiere)
- Simula una reacción de euforia o gratitud al recibir los likes: sonríe exageradamente, levanta el teléfono y observa cómo suben

Escena 06 – Pesadilla

Al regresar a la vida, se da cuenta que ha sido reemplazada por otro perfil. De repente una tormenta de *zapping* comienza a atacarla.

Indicaciones:

- Tu expresión cambia de felicidad a desconcierto al notar que ya no eres tú (como si vieras otro perfil en el espejo)
- Reacciona con miedo al inicio de la tormenta de zapping (cúbrete el rostro, tiembla, agáchate o toca tu cara y expresa angustia)
- Muestra placer, como si el amor digital fuera una salvación

Escena 07 – Las ideas esclavizan

Aparece una persona haciendo *doomscrolling* en su teléfono. Está concentrada viendo el contenido que le recomiendan y no se da cuenta que su teléfono empieza a extraer sus datos.

Indicaciones:

- Persona con el teléfono en mano
- Está profundamente concentrada haciendo *scrolling*
- No deja de ver el contenido
- Adopta una postura cada vez más rígida, como si fuera parte de la máquina

Bibliografía del proyecto

Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia*. Ediciones Paidós.

Varoufakis, Y. (2024). *Tecnofeudalismo: El sigiloso sucesor del capitalismo*. Deusto.

Satrapí, M., & Paronnaud, V. (Directores). (2008). *Persépolis* [Animación]. Diaphana Distribution.