

2 conejo: la animación etnográfica como una herramienta para concienciar sobre el alcoholismo y la drogadicción

2 CONEJO: ETHNOGRAPHIC ANIMATION AS A METHODOLOGY FOR RAISING AWARENESS ABOUT ALCOHOLISM AND DRUG ADDICTION

Mario Alberto Bracamonte-Ocaña*
Alondra Lizeth Ramírez-Sánchez*
Alejandro García-Carranco*
Betsabé Yolitzin Tirado-Torres*

Resumen: Se busca generar un aporte valioso al estudio de las adicciones en México mediante el desarrollo de *2 conejo*, una animación 2D que emplea una estética de lo grotesco (*gross-out*) para representar el alcoholismo y el consumo patológico de drogas como enfermedades emocionales. La metodología utilizada para la elaboración del guion se fundamentó en la animación etnográfica, concebida como un conjunto de procesos sistemáticos destinados a la recopilación de experiencias. Aunado a ello, se llevó a cabo una investigación participativa en grupos de Alcohólicos Anónimos (AA). Los hallazgos obtenidos destacan el potencial de las herramientas audiovisuales para visibilizar problemáticas psicosociales, fomentar la sensibilización y ejercer una influencia significativa en el espectador.

Palabras clave: animación; animación etnográfica; *gross-out*; alcoholismo; drogadicción; grupos de AA

Abstract: This project aims to make a valuable contribution to the study of addiction in Mexico through the development of *2 conejo*, a 2D animation that employs a grotesque aesthetic to represent alcoholism and pathological drug use as emotional illnesses. The methodology used to develop the script was based on ethnographic animation, conceived as a set of systematic processes aimed at gathering experiences. In addition, participatory research was conducted with Alcoholics Anonymous (AA) groups. The findings highlight the potential of audiovisual tools to make psychosocial problems visible, raise awareness, and exert a significant influence on the viewer.

Keywords: animation; ethnographic animation; gross-out; alcoholism; drug addiction; AA Groups

* Universidad Autónoma del Estado de México, México
Correo-e: mabracamonte@uaemex.mx

 <https://orcid.org/0003-0000-3038-1533>

Recibido: 19 de septiembre de 2024
Aprobado: 6 de mayo de 2025



INTRODUCCIÓN

La investigación académica sobre animación en México se encuentra en un estado emergente, caracterizado por una marcada disparidad entre la producción creativa y la reflexión teórica. Esta asimetría evidencia la necesidad imperante de establecer marcos conceptuales sólidos que dialoguen con la praxis, trascendiendo el mero análisis técnico para abordar las complejidades epistemológicas inherentes al medio. La consolidación de este campo de estudio requiere una aproximación sistemática que genere corpus teóricos especializados capaces de interpretar la animación como fenómeno cultural, estético y tecnológico. Se recomienda que estos análisis desarrollen metodologías críticas para examinar sus dimensiones semióticas, socio-políticas y cognitivas, y que establezcan puentes interdisciplinarios entre la creación artística y las discusiones académicas. Este esfuerzo deberá orientarse hacia la deconstrucción de los paradigmas visuales dominantes y la formulación de nuevos modelos interpretativos adaptados a las realidades locales.

Por lo anterior, durante 2024 se desarrolló el proyecto de investigación titulado: La animación como contribución para prevenir el alcoholismo y la drogadicción, bajo la convocatoria de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMEX), México. Este estudio se enmarca dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), específicamente en el ámbito de la salud y el bienestar.

El objetivo principal de la investigación fue diseñar y elaborar una estrategia efectiva de comunicación social, basada en la animación 2D, con la pretensión de contribuir a difundir las consecuencias del alcoholismo y la drogadicción en el país. El resultado fue el cortometraje *2 conejo*, eje central de este artículo. Los hallazgos del estudio resaltan la innovación interdisciplinaria en el proceso de preproducción cinematográfica, ya

que se empleó una metodología con diseño etnográfico y documental para realizar un estudio de campo que permitiera recolectar experiencias significativas para la creación de la historia. Se intenta que esta animación sea un dispositivo de concientización social que contribuya a la disminución del consumo de drogas en el ámbito local y nacional.

ANTECEDENTES

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022), el abuso de alcohol causa más de 200 enfermedades, 3 000 000 de decesos al año en todo el mundo, daños sociales y económicos a las familias, muerte y discapacidad en jóvenes, además de trastornos mentales y del comportamiento. En cuanto a la adicción, el mismo organismo la define del siguiente modo:

Adicción, a las drogas o alcohol (*addiction, drug or alcohol*) Consumo repetido de una o varias sustancias psicoactivas, hasta el punto de que el consumidor (denominado adicto) se intoxica periódicamente o de forma continua, muestra un deseo compulsivo de consumir la sustancia (o las sustancias) preferida, tiene una enorme dificultad para interrumpir voluntariamente o modificar el consumo de la sustancia y se muestra decidido a obtener sustancias psicoactivas por cualquier medio (OMS, 1994: 13).

Gady Zabicky Sirot, comisionado nacional contra las adicciones en México, designado para el cargo en 2019, menciona que los bebedores compulsivos experimentan condiciones como ansiedad, depresión, ataques de pánico y síntomas psicóticos (Secretaría de Salud, 2021). En 2020, la Red Nacional de Atención a las Adicciones “atendió a 92 mil 989 personas que solicitaron ayuda por problemas asociados a sustancias psicoactivas,

en su mayoría hombres que reconocen que antes que el alcohol, su principal consumo son las anfetaminas” (Gady Zabicky Sirot, en Secretaría de Salud, 2021). El artículo “Uso de alcohol, tabaco y drogas en la población mexicana, un estudio de cohortes” (Fleiz, Borges, Rojas *et al.*, 2007) destaca que la edad promedio para acercarse a estas sustancias varía según su tipo. La investigación revela que la marihuana se empieza a usar, en promedio, a los 17 años; la cocaína y el tabaco a los 19; y el alcohol a los 18. Estos hallazgos resaltan la urgente necesidad de desarrollar e implementar estrategias de prevención de adicciones específicas para adolescentes y adultos jóvenes. Además, los autores identifican el consumo excesivo de alcohol como una de las principales causas de mortalidad prematura, lo que nos habla de la importancia de abordar este problema de salud pública mediante intervenciones efectivas.

El Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) aclara: “El alcoholismo no es un vicio, es una enfermedad que ataca a cualquier persona sin considerar sexo, edad o clase social. Deteriorando a las personas en lo psicológico y social” (2025). La institución recomienda la medicación, el tratamiento psicológico y la integración a grupos de autoayuda como Alcohólicos Anónimos (AA) para recuperarse de este padecimiento.

Durante el periodo comprendido entre el 1 de diciembre de 2018 y el 1 de octubre de 2024, el gobierno federal mexicano implementó un plan destinado a promover la prevención del consumo de sustancias sintéticas, como el fentanilo. La estrategia incluyó las campañas de sensibilización “Juntos por la paz”, “No te arriesgues, no vale la pena” y “Si te drogas, te dañas”, que buscaron informar a la población sobre los riesgos asociados al uso de drogas, así como fomentar estilos de vida saludables:

el Gobierno de México contrató a Estudios Churubusco para la elaboración de materiales de

difusión de diferentes temas. Por el concepto Campaña “Prevención de consumo de drogas químicas” versión “fentanilo, cristal, inhalantes, cócteles, crack (piedra)”, las autoridades pagaron 7 millones 440 mil 240 pesos. Esos recursos, que constan en el contrato SG/CPS/44/2022, contemplaban la entrega de cinco *spots* de televisión de 60 segundos, cinco *spots* de televisión de 30 segundos, cinco *spots* de radio de 30 segundos, un gráfico maestro con archivo editable y 10 fotos fijas (Nochebuena, 2023).

Sin embargo, estas cruzadas nacionales son consideradas poco eficaces. Angela Guerrero, especialista en el tema, reflexiona: “Lejos de resolver y alejar a la población del uso de sustancias lícitas e ilícitas, las campañas del gobierno federal la criminalizan, la estigmatizan” (Angela Guerrero, en Nochebuena, 2023). Otro problema es que esta propaganda ha tenido poca aceptación entre los internautas. La animación *Adicción al tabaco y alcohol* (Secretaría de Salud México, 2018), publicada en YouTube el 2 de febrero de 2018, solo cuenta con 271 *likes* y 25 000 reproducciones al momento de su consulta (22 de abril de 2024), un número relativamente bajo en comparación con los videos de cultura popular. El trabajo en cuestión contiene una narrativa ilustrativa, no metafórica, que lo hace poco atractivo.

De lo ya mencionado se puede deducir que, en México, los productos audiovisuales gubernamentales dirigidos a disminuir las adicciones no son tan bien recibidos entre los usuarios digitales. En contraste, la animación *2 conejo* no fue concebida como una campaña antidrogas. Su objetivo principal fue desarrollar una narrativa autónoma que evocara una estética de la enfermedad, buscando generar un impacto social mediante su representación artística.

Obras similares han abordado temáticas relacionadas con el alcoholismo y la drogadicción, y a diferencia de producciones oficiales, han

demostrado tener eficacia en su mensaje y repercusiones. Un ejemplo es el cortometraje animado *Nuggets* (Hykade, 2014), que ilustra el comportamiento obsesivo de un adicto en busca de sustancias durante los periodos de abstinencia. La cinta destaca cómo el sistema nervioso se adapta neurológicamente a las drogas y, en su ausencia, experimenta ansiedad, hiperactividad cardiovascular, insomnio, depresión y una sensación de angustia existencial. Estos síntomas psicológicos frecuentemente conducen a la persona a recaer en el consumo en un intento por mejorar su estado de salud.

Happiness (Cutts, 2017), por su parte, es la analogía de una sociedad global interconectada, caracterizada por la sobrepoblación, largas jornadas laborales y un profundo vacío, lo que impulsa a sus individuos a buscar la felicidad mediante el uso de alcohol y antidepresivos. En este contexto, los valores personales y la identidad también se ven eclipsados por un consumismo insaciable, ligado al materialismo.

En formato para televisión, *BoJack Horseman* (Bob-Waksberg, González, Winfrey *et al.*, 2014) utiliza la animación para exponer temas oscuros mediante su protagonista, BoJack, un actor frustrado y alcohólico. La serie usa alegorías visuales y elementos surrealistas para señalar las patologías psíquicas del personaje, la reincidencia en su adicción y su proceso de recuperación. Con su personalidad compleja, BoJack es un reflejo arquetípico de muchas personas con problemas de consumo de sustancias en la sociedad contemporánea.

Los casos *Nuggets*, *Happiness* y *BoJack Horseman* corroboran que la animación es un excelente soporte para representar, interpretar y comunicar aspectos culturales y sociales relacionados con las adicciones. Estas narrativas constituyen una manera accesible y comprensible, capaz de originar interés en el tema y de llegar a una audiencia amplia.

LA FUNCIÓN SOCIAL DEL CINE

La función social del cine puede categorizarse en cuatro dimensiones interdependientes: concientización sociopolítica, crítica y representación cultural, preservación histórico-identitaria y carácter lúdico. El presente apartado desarrolla un estado de la cuestión analítico sobre la relación entre el séptimo arte —incluyendo la animación como uno de sus formatos— y su capacidad de incidencia en procesos de sensibilización sobre el alcoholismo y la drogadicción, examinando su rol como dispositivo discursivo en la construcción de narrativas relacionadas con la salud pública.

El cortometraje como género se caracteriza por su capacidad de síntesis, su eficacia es resultado de la condensación semántica y la economía expresiva. También “se ha convertido en un instrumento con el que transmitir valores sociales, comunicar. Estas obras pueden suscitar un gran impacto, logrando que los mensajes que encierran un contenido social incidan en la conciencia del espectador” (Cea Navas, 2015: 288-289). Esta cualidad le permite difundir argumentos complejos, optimizando los recursos narrativos sin sacrificar la profundidad conceptual. Arias Sánchez, Ramos Morán y Gómez Díaz señalan que el cortometraje siempre ha estado ligado a problemáticas sociales “por su corta duración y consistencia en la historia, este tipo de producción audiovisual puede adentrarse en el público receptor y generar que el mensaje pueda incidir en su consciencia” (2023: 42). La animación, como medio de representación artística, posee un potencial significativo para generar impacto en la audiencia al operar como dispositivo comunicativo y discursivo. Mediante su narrativa icónica, transmite información contextualizada sobre dinámicas de convivencia, exhibe experiencias humanas y reproduce estilos de vida, funcionando como un vehículo de construcción simbólica.

En este sentido, sus imágenes no solo generan una visión crítica de la realidad, también promueven procesos de sensibilización colectiva. Como agentes educativos no formales, estas producciones median en la configuración de imaginarios y ejercen influencia en las prácticas comportamentales del público, lo que las sitúa como herramientas relevantes para el análisis de los fenómenos socioculturales.

En cintas como *Vals con Bashir* (Folman, 2008), se evidencia una fusión innovadora entre el lenguaje de la animación y las convenciones del documental, con el propósito de generar una reflexión en torno a la memoria histórica y sus implicaciones éticas. Esta síntesis estético-narrativa se inscribe dentro de la tradición del séptimo arte sociopolítico, tal como analiza Javier Cossalter, donde la subversión de los códigos formales del cine de no ficción opera como un dispositivo discursivo para interpelar al espectador:

El corto documental socio-político, a través de una conexión directa, inmediata y efectiva con el auditorio, procura construir un destinatario activo en tanto componente dinámico del proceso de comunicación, sobre el cual recae la responsabilidad y el compromiso de la reflexión, la toma de conciencia y/o la determinación de acción (2020: 310).

La relevancia del cortometraje de animación como dispositivo sociocultural radica en su capacidad para articular discursos críticos y fomentar la discusión colectiva mediante narrativas visuales comprometidas. Esta forma de expresión artística no solo establece una relación simbiótica con las dinámicas sociales contemporáneas, también se erige como un vehículo idóneo para la difusión de distintos mensajes y la generación de conciencia gracias a su potencial estético y emotivo para impactar a la audiencia. A nivel metodológico, estas cintas trascienden su dimensión artística al incorporar procesos sistemáticos de investigación durante su etapa de preproducción,

lo que facilita su integración en el ámbito académico como objetos de estudio y herramientas pedagógicas. Un ejemplo de ello lo constituye el proyecto “Cortometraje animado para la concientización de la *Trichotillomania* como trastorno del control de impulsos”, desarrollado por Gloria Esperanza Chavarro Vilorio (2017). Dicho trabajo busca visibilizar las manifestaciones clínicas de este trastorno y analizar sus repercusiones psicosociales mediante una aproximación interdisciplinar. Este caso de estudio demuestra cómo el cine de animación, cuando se articula con marcos teórico-metodológicos rigurosos, puede contribuir a la divulgación científica y a la sensibilización sobre problemáticas de salud mental, reforzando así su valor tanto en la esfera pública como en la academia.

DESARROLLO

Para la historia y el guion de la animación *2 conejo*, se empleó un modelo metodológico cualitativo con enfoque etnográfico y un diseño participativo. Según algunos autores, como Hernández Sampieri, Fernández y Baptista Lucio:

Conocer a la comunidad en toda su complejidad es más que solamente identificar sus necesidades, implica comprender sus fortalezas y debilidades, conflictos, relaciones, etcétera. Para que sea viable la investigación, la población debe estar preparada para participar (apertura, motivación) y lograrse la unidad entre investigadores y comunidad (2010: 501).

En el contexto de las ciencias exactas, la participación activa del investigador en el trabajo de campo se considera a menudo carente de objetividad, ya que las emociones pueden influir en el estudio, introduciendo sesgos subjetivos del observador y comprometiendo la imparcialidad de los resultados.

Por el contrario, este proyecto se centró en la integración del investigador en grupos de AA, partiendo de la premisa de que la empatía y la solidaridad con sus miembros son fundamentales para la recopilación efectiva de narrativas de vida. Como señala Hernández Rosete Martínez, “las emociones y su relación con un observador no pueden seguir siendo indiferentes frente al dolor de los demás” (2018: 18).

La metodología etnográfica comparte similitudes con los métodos empleados por los artistas animadores en la producción de cortometrajes y largometrajes. Un ejemplo notable es *O Homem do Lixo* (Gonçalves, 2022), que relata eventos familiares de la autora. En una conversación con Alex Dudok de Wit, Laura Gonçalves ofrece un testimonio sobre su proceso creativo y el uso de experiencias personales como fuente de inspiración.

Sin saber qué forma tomaría la historia, empecé a entrevistar a sus familiares en su habitual reunión de verano. ‘Además de las historias divertidas, empecé a saber mucho más sobre su vida’, dice. El testimonio más conmovedor de la película es el de la esposa de Botão, la tía materna de Gonçalves, que emigró con él a Francia huyendo de las dificultades económicas y políticas en su país. Describe los interminables caminos sinuosos que recorrieron de noche, las fronteras que cruzaron ilegalmente a pie [La traducción es nuestra] (Laura Gonçalves, en Dudok de Wit, 2023).

Como se desprende de la cita anterior, la entrevista es fundamental para recopilar experiencias de vida de un sector social específico. Es probable que la etnografía se utilice con frecuencia en la fase de preproducción, ya que permite a los artistas animadores establecer una conexión emocional con la comunidad estudiada. Esta cercanía afectiva se considera un método eficaz para generar ideas que se transformarán en un guion.

Siguiendo esta estrategia de trabajo y para estudiar el fenómeno del alcoholismo y la drogadicción, se exploraron tres tipos de comunidades de AA:

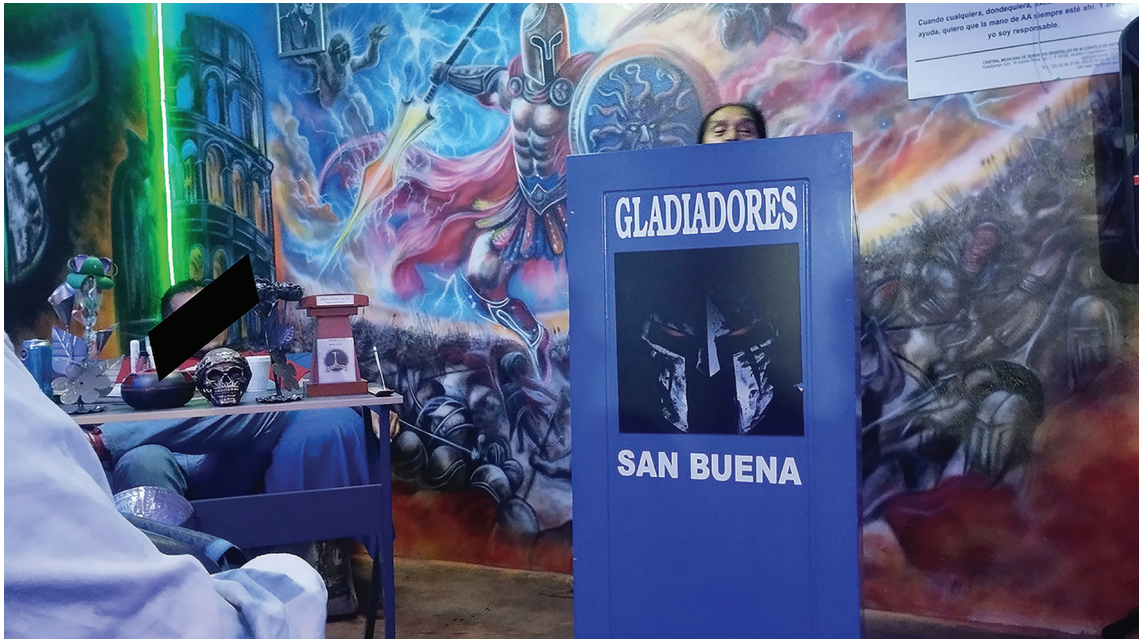
1. Grupos tradicionales con reuniones de hora y media
2. Grupos de amor y servicio de 4º y 5º paso
3. Grupos de 24 horas o anexos

Dentro de estas tres variantes, se visitaron seis grupos de AA en el Valle de Toluca, Ciudad de México, Hidalgo y Veracruz (dos grupos de hora y media, dos de amor y servicio, y dos anexos) (Figuras 1, 2 y 3). Los primeros se reúnen siete días a la semana y se caracterizan por usar una tribuna, un podio de madera donde sus miembros comparten testimonios y experiencias de vida. Los grupos de amor y servicio de 4º y 5º paso se distinguen por organizar una experiencia espiritual¹ mensual en una hacienda o finca apartada de la zona urbana. Por último, los de 24 horas o anexos funcionan como clínicas de internamiento para la recuperación de adictos.

Se aplicaron encuestas a 50 personas y se entrevistó a 20. Se obtuvieron 15 archivos de audio con historias significativas. Se recolectaron datos acerca de las consecuencias negativas de la enfermedad en el ámbito familiar, social, laboral y mental. Algunas grabaciones comprenden testimonios expresados en tribuna. Se realizó un análisis de la información recopilada y se identificó que la mayoría de quienes participaron tenía una rutina que consistía en beber alcohol por las mañanas, visitar diariamente bares o cantinas, y combinarlo con drogas.

1 Consiste en un proceso introspectivo que implica la redacción detallada de una confesión personal, en la que se reconocen y asumen los errores morales cometidos bajo la influencia del alcoholismo y la drogadicción. Este ejercicio tiene como objetivo provocar un despertar espiritual, o bien, una toma de conciencia de Dios mediante la catarsis emocional. Esta transformación profunda de la personalidad es esencial para el proceso de recuperación (AA, 2015: 173).

FIGURA 1. GRUPO GLADIADORES. TOLUCA, ESTADO DE MÉXICO



Fuente: Fotografía de Mario Alberto Bracamonte Ocaña (2024).

FIGURA 2. GRUPO LOS INDESEABLES. TOLUCA, ESTADO DE MÉXICO



Fuente: Fotografía de Mario Alberto Bracamonte Ocaña (2024).

FIGURA 3. GRUPO EMPEZANDO A VIVIR. PACHUCA, HIDALGO



Fuente: Fotografía de Mario Alberto Bracamonte Ocaña (2024).

Para complementar estos datos, se buscaron fuentes documentales e históricas sobre el uso del alcohol en México. Se encontró un artículo titulado “Los conejos y la embriaguez” (Anawalt, 1998), publicado en la revista *Arqueología Mexicana*. Este texto también sirvió como un referente significativo para la creación de los personajes incluidos en la animación *2 conejo*, dado que su aporte cultural y análisis simbólico son trascendentales y estimulan el imaginario. La autora explica:

En el mundo mexica, el intento por predecir el futuro dependía de una fuerza vital cuyo eje era particularmente la fecha de nacimiento de la persona, pues se creía que ejercía una influencia decisiva a todo lo largo de la vida. Ninguna fecha de nacimiento era tan infausta como *ome tochtli*, ‘2 conejo’. Toda persona nacida bajo su influencia estaba condenada a la embriaguez, a no hacer nada más que beber ‘como un cerdo’. A causa de la constante preocupación por el pulque, olvidaría todo: alimento, reposo,

cuidado personal, familia, respeto de sí mismo y salud. El borracho destinaba su jornada entera a la bebida, desde que despertaba hasta que caía en el sopor que provoca la embriaguez. Cuando se le veía gritar, llorar o reñir bajo la influencia del pulque, se decía de él: ‘es como su conejo’ (Anawalt, 1998: 69).

Los procedimientos etnográficos y el diseño documental descritos se complementaron metodológicamente: por un lado, facilitaron la recopilación de experiencias y hábitos; por otro, revelaron cómo el imaginario mexica asociaba la figura del conejo con el alcohol.

La animación y la etnografía son consideradas disciplinas divergentes. La primera ha sido vista, principalmente, como una técnica para la producción de imágenes, mientras que la etnografía se asocia con la investigación académica. La combinación de ambas busca ofrecer una mayor profundidad en el estudio del comportamiento humano y su contexto cultural. Esta integración permite que las vivencias reunidas sean

interpretadas y representadas mediante diversas herramientas de animación, y proporcionan una perspectiva única.

La etnografía no solo estudia a las minorías étnicas en zonas rurales, también se enfoca en sectores sociales urbanos con identidades propias:

es posible coincidir con Michèle de La Pradelle en que esta doble prescripción se tradujo en el predominio de una suerte de ‘etnologización’ de la vida urbana, en una serie de investigaciones antropológicas en la ciudad que responden a la búsqueda por recortar al interior del espacio urbano universos imaginados como autónomos —‘barrios’, ‘enclaves’ o incluso ‘instituciones’— sobre la base de criterios como la co-residencia, la etnia y/o la esfera de actividad de diversos ‘otros’ y donde la tarea consistiría en comprender su ‘cultura’ o ‘subcultura’ específica y relativamente autónoma (Noel y Segura, 2016: 15-16).

Por otro lado, Yijing Wang define la animación etnográfica como “una combinación de documental etnográfico y arte de animación, que se centra en la grabación y visualización de los recuerdos culturales, los acontecimientos culturales y la comprensión cultural de los miembros de la comunidad, como los grupos étnicos” (2022: 83).

La animación tiene el potencial de representar comunidades urbanas con subculturas propias, ampliando así el universo de estudio. A continuación, se detalla cómo se aplicaron distintas estrategias metodológicas para combinarla con la etnografía.

2 conejo busca distinguirse de los contenidos tradicionales de las campañas antidrogas en México. Este proyecto emplea la analogía y la metáfora como formas de simbolización, con base en la información recopilada de grupos de AA. La animación utiliza la evocación como una

“importante estrategia de representación que transmite la expresión emocional, [...] permite el retrato visual de estados subjetivos y perspectivas personales” (Wang, 2022: 77). *2 conejo* usa la sustitución no mimética como “una metáfora o una forma diferente de ver un objeto” (Mark Collington, en Wang, 2022: 78). De esta manera, pretende sensibilizar al espectador de un sector social urbano que ha experimentado un fuerte impacto afectivo a causa del alcoholismo y la drogadicción. El cortometraje consiste en una expresión creativa basada en la estética de lo grotesco. Fusiona un análisis exhaustivo de información proporcionada por miembros de AA con la creatividad del arte para proporcionar una mayor comprensión sobre la vida y prácticas de las personas alcohólicas en recuperación. Mediante protagonistas y escenarios ficticios, da cuenta de las experiencias de quienes luchan contra el abuso de sustancias. Al seguir la vida de un personaje animado que enfrenta la adicción, los espectadores pueden entender con mayor profundidad los factores que contribuyen a padecer esta enfermedad, como el trauma, la presión social y los trastornos mentales.

LA ANIMACIÓN DE FICCIÓN TAMBIÉN PUEDE SER ETNOGRÁFICA

Los documentales animados generalmente son de carácter informativo y educativo, y reflejan el estado cultural de una minoría étnica. La participación de los grupos sociales representados determina el resultado de la cinta, por tal motivo, estos filmes son considerados etnográficos (Wang, 2022: 77-79).

En el cine, los documentales procuran presentar la realidad de forma objetiva al ofrecer una perspectiva neutral de los hechos, protagonistas y lugares de su interés. Con ello, intentan crear conciencia sobre temas que implican a una

determinada sociedad. En la ficción, la veracidad se expresa de manera diferente. Aquí importa más la coherencia y las estrategias de narración provenientes del lenguaje cinematográfico que conforman la historia. El énfasis se pone en cómo los personajes y las situaciones resuenan con la audiencia. La ficción es capaz de alcanzar el mismo nivel de sensibilización que un documental gracias al uso de encuadres, la estructura de la trama, la música y la estética visual. Por lo tanto, puede influir en las condiciones afectivas de quien mira e impactar en la apreciación de la temática expuesta. Las fronteras entre la animación documental y la de ficción pueden sobreponerse. Como ejemplo, mencionamos la producción mexicana *Dalia sigue aquí* (Menchaca, 2019), que trata sobre la desaparición forzada. La animación fue realizada directamente sobre 5200 notas periodísticas que tratan estos lamentables acontecimientos.

2 *conejo* cumple las características del documental (gracias a los audios de las entrevistas) y las une con la ficción para generar conciencia sobre el alcoholismo y la drogadicción. Así, busca establecer un vínculo entre dos áreas de conocimiento: las ciencias sociales y el séptimo arte. De esta conjunción surge la definición de animación etnográfica como una categoría que se fundamenta en el estudio de campo de sociedades, ya sea en entornos rurales o urbanos, con métodos de recolección de información que ofrecen la protección de imagen y datos de los miembros observados, y recurre al uso de la evocación y la metáfora para representar ciertos temas.

Desde este enfoque, el investigador o artista se integra en el grupo social de su interés con el objetivo de desarrollar empatía y solidaridad. Las experiencias recopiladas en esta inmersión se utilizan posteriormente para construir imaginarios durante la fase de preproducción de la cinta. El método etic (Marvin Harris, en Wang, 2022: 85), propuesto por el antropólogo Marvin Harris, junto con los conceptos de ‘experiencia a distancia’ y ‘experiencia cercana’, de Clifford

Geertz (Clifford Geertz, en Wang, 2022: 85) deben tomarse en cuenta de manera conjunta en estas obras, ya que el creador necesita nutrir su imaginario con vivencias directas. Es fundamental que el investigador se mimetice con la identidad del grupo social que analiza. La aplicación rígida de los métodos etic y las experiencias a distancia y cercana puede llevar a una falta de empatía hacia las personas entrevistadas. En la investigación para la producción de filmes bajo estas condiciones, no solo se debe recolectar información, también resulta crucial captar las sensaciones y conductas de los sujetos analizados. De ahí que se proponga aplicar el método de investigación etnográfica en esta etapa.

La preproducción de la película *Coco* (Unkrich y Molina, 2017) ejemplifica la aplicación de dicha metodología. Aunque Adrián Molina, codirector del filme, no ha confirmado explícitamente su uso, se considera que gran parte del proceso creativo de los realizadores corresponde a este enfoque. En sus declaraciones, Molina habla de ‘investigación’ para describir la recolección de datos necesarios para llevar a cabo su trabajo:

Sin el viaje de investigación, este elemento vibrante de la película tal vez no se hubiera incluido [...] El beneficio para nosotros es que podemos pasar el tiempo viviendo en este mundo, absorbiendo todos estos elementos y permitiendo realmente que eso inspire la historia. Por eso es importante hacer una investigación muy al principio, porque cuando la historia todavía está tratando de encontrar su camino, a veces un viaje a un taller de alebríjes puede inspirarte a crear una clase entera de seres en la tierra de tus antepasados. Realmente quieres abrirte y dejar que la investigación influya en la narración [La traducción es nuestra] (Adrián Molina, en Disney News Contributor, 2018).

Las visitas de los creadores de *Coco* a los Estados de Oaxaca, Michoacán y la Ciudad de México

tenían como objetivo conocer a detalle la celebración del Día de Muertos. Los elementos característicos de esta festividad se reflejan claramente en la película: cempasúchil,² alebrijes,³ perros *xoloitzcuintles*,⁴ referencias a la lucha libre y figuras arquetípicas, como las abuelas mexicanas, entre otros.

Un simple viaje a un Estado de la república no puede ser considerado en sí mismo un método etnográfico, ya que únicamente permite acumular anécdotas del lugar. Sin embargo, en el contexto de esta investigación, tales historias adquieren una relevancia fundamental. El acto mismo de la visita crea las condiciones necesarias para la interpretación y el análisis cultural. Esto deriva en la configuración, diseño y estructura del guion de una animación.

RESULTADOS

Para la producción de la obra *2 conejo* se establecieron los objetivos de contenido, mensaje clave, medios de difusión, duración, audiencia, estética audiovisual y flujo de producción que a continuación se detallan:

Contenido

Crear una historia dramática basada en la simbología mexicana *ome tochtli*⁵ y en experiencias de vida recolectadas en reuniones de AA para instaurar un mensaje sobre las consecuencias negativas del alcoholismo y la drogadicción.

2 Flor silvestre de color amarillo y naranja que se usa como parte de las ofrendas y adornos en tumbas durante el Día de los Muertos, el 2 de noviembre.

3 Escultura artesanal fabricada en madera o papel originaria del Estado de Oaxaca, México. Es un ensamble de diversos animales, según el imaginario del artesano, y se caracteriza por sus colores vibrantes.

4 Raza de perro originaria de México, que se distingue por no tener pelo sobre su cuerpo.

5 'Dos conejo' en náhuatl.

Mensaje clave

Si estas enfermedades no se tratan a tiempo, culminan con la muerte de quien las padece.

Medios de difusión

Se busca exponer el cortometraje en tres plataformas digitales: YouTube, TikTok y Facebook.

Duración

Sesenta segundos.

Audiencia

La animación está dirigida principalmente a un público general de entre 17 y 25 años, edad vulnerable para el inicio del consumo de alcohol y drogas en México, según los estudios antes citados.

Estética audiovisual

Se intenta generar una estética de la enfermedad usando la animación 2D mediante el uso del género drama y el subgénero de lo grotesco. Con ello, se refleja el estado de depresión y la muerte que puede provocar el consumo desmedido de alcohol y drogas.

Flujo de producción

Estuvo a cargo de Alondra Lizeth Ramírez Sánchez, alumna de la Licenciatura en Arte Digital de la UAEMEX, con especialidad en Animación, y planteó el siguiente flujo:

Preproducción: Se estableció el concepto general de la obra, se planteó el guion, *storyboard*, diseño de personajes, escenarios y *animatic*.

Producción: Se definió el *layout*, se determinaron los movimientos de los personajes y los fondos, se aplicó limpieza y se otorgó una estética monocromática.

Postproducción: En la edición se ajustó el ritmo, se aplicó una corrección de color y se integró el diseño de audio. Se produjo el *render* final.

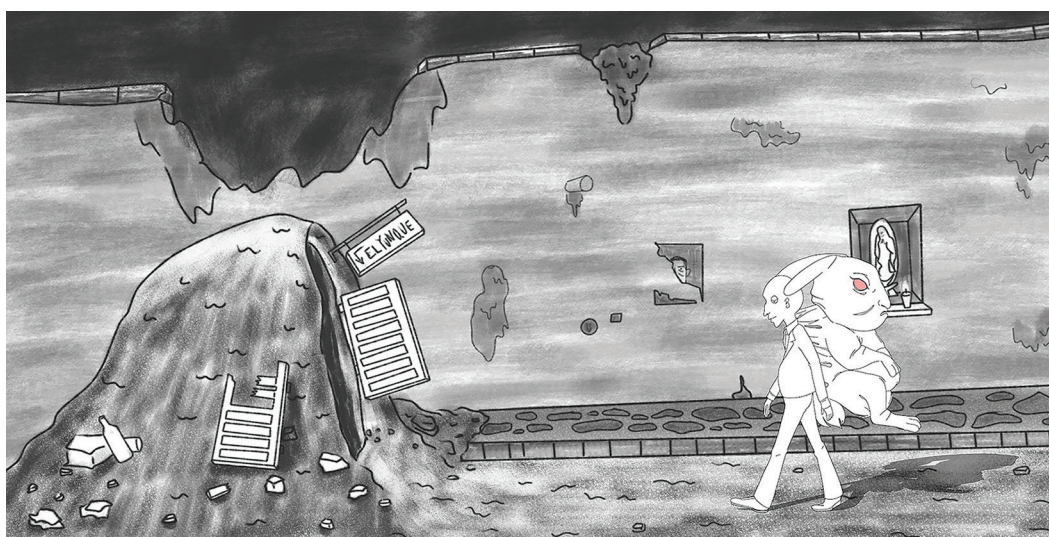
A continuación, se presenta la aplicación de la metodología etnográfica en combinación con los

métodos de animación 2D. *2 conejo* narra la historia de un hombre de 40 años que experimenta un alto grado de depresión. El protagonista está inmerso en el alcoholismo y la drogadicción. Su rutina diaria incluye una visita al baño para tomar una dosis de un polvo blanco antes de salir de casa. Luego se dirige a la cantina, donde consume bebidas embriagantes hasta estar borracho. Lleva un conejo parásito sobre su espalda

(Figura 4). Al ingresar al bar, el animal toma el control de la situación: se sienta e ingiere los tragos, mostrando una grotesca felicidad mientras se intoxica. El hombre queda relegado detrás de él, sumido en la tristeza y en un estado de letargo (Figura 5).

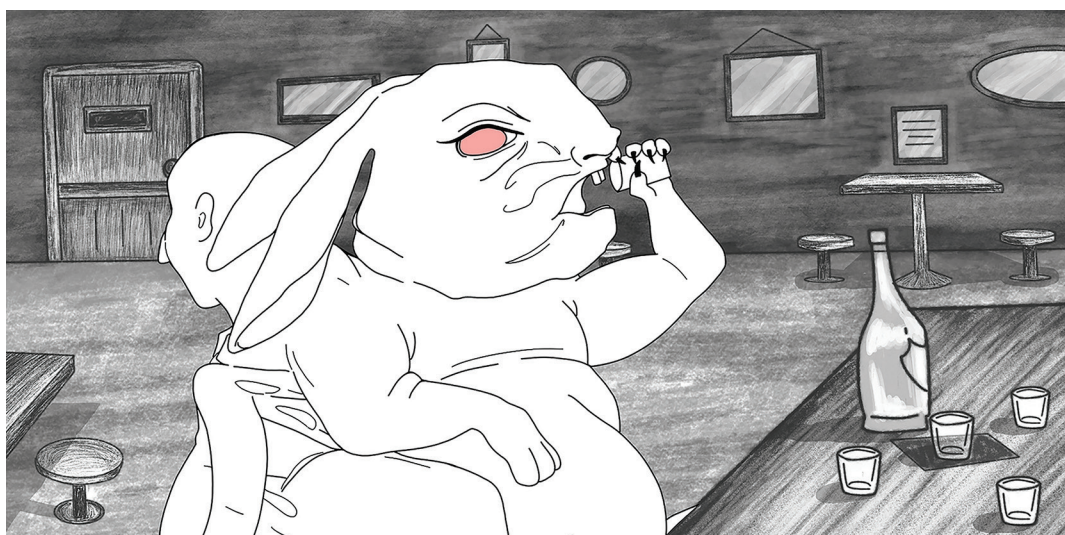
En la cantina, el conejo bebe sin cesar, llenando la barra de vasos vacíos. Las horas transcurren y la gente a su alrededor va y viene hasta que algo

FIGURA 4. FRAME 1 DE LA ANIMACIÓN *2 CONEJO*



Fuente: Ramírez Sánchez (2024).

FIGURA. 5 FRAME 2 DE LA ANIMACIÓN *2 CONEJO*



Fuente: Ramírez Sánchez (2024).

inesperado ocurre. El animal se detiene abruptamente, mira su copa con preocupación y la arroja al suelo, haciéndola estallar en pedazos. Sus ojos se agrandan por el miedo, su estómago comienza a expandirse con lentitud y sus manos tiemblan de manera incontrolable hasta que estalla en pedazos. Así concluye la historia.

La animación incorpora referencias metafóricas a las enfermedades del alcoholismo y la drogadicción, siendo la más evidente la figura del conejo parásito, en alusión al artículo de Patricia R. Anawalt (1998). Cuando el animal toma el control, se representa la falta de voluntad y el dominio de las sustancias en el cuerpo. La flexibilidad creativa inherente a este formato cinematográfico permite explorar símbolos como el del conejo, que encarna la obsesión por el alcohol o el *craving*.⁶

LA EVOCACIÓN Y LA METÁFORA EN 2 CONEJO

Dentro del diseño metodológico de la investigación, uno de los aspectos críticos radicó en el análisis sistemático e interpretación de datos mixtos (cualitativos y cuantitativos). El instrumento cuantitativo consistió en una encuesta estructurada aplicada a una muestra no probabilística intencional a 50 miembros de grupos de AA. De forma paralela, se implementó un protocolo de entrevistas semiestructuradas a 20 personas, grabadas para su codificación.

La encuesta incorporó variables sociodemográficas estandarizadas, como edad y género. La entrevista siguió un guion temático validado que

exploraba narrativas biográficas, mecanismos de afrontamiento y construcción de identidad posadicción, analizadas mediante el software NVivo 12. Este enfoque multimodal permitió contrarrestar limitaciones inherentes a cada técnica, y aseguró tanto la generalizabilidad estadística como la profundidad fenomenológica de los hallazgos.

A continuación, se enuncian las preguntas del cuestionario aplicado.

1. ¿Cuál ha sido su fondo de sufrimiento a consecuencia del alcoholismo o la drogadicción?
2. ¿Ha experimentado una experiencia espiritual?
3. ¿Esto fue un factor para dejar de beber o drogarse?
4. Describa su experiencia espiritual

La primera pregunta del instrumento de recolección de datos resultó fundamental para construir los elementos narrativos, estéticos y conceptuales de la producción animada. El 90.3 % (n=45) de la muestra reportó haber experimentado una fase crítica caracterizada por aislamiento social patológico, desvinculación afectiva del núcleo familiar y deterioro del espacio habitacional, correlacionado con periodos de consumo compulsivo de sustancias psicoactivas.

Un análisis georreferenciado de los lugares para efectuar esta práctica mostró una dicotomía significativa: mientras el alcohol se ingería sobre todo en establecimientos comerciales de baja renta (78 % en cantinas), el uso de drogas ilícitas ocurría en espacios privados marginales (82 % en habitaciones en condiciones de hacinamiento), lo que sugiere patrones diferenciales de ritualización del consumo. Estos hallazgos permitieron diseñar una paleta cromática basada en la teoría del color emocional (Valdez y Mehrabian, 1994), donde las tonalidades frías (azules desaturados) representan el aislamiento, y las cálidas oscuras (rojos terrosos) denotan los sitios donde se utilizan sustancias. Con ello se refuerza el sesgo

6 "Algunos autores, distinguen entre *craving* e impulso, describiendo el primero como la sensación subjetiva (deseo, necesidad, arousal físico, arousal emocional) de deseo por conseguir el estado psicológico inducido por las drogas; mientras que el impulso se describe como el determinante conductual de búsqueda y consumo de la sustancia" (Sánchez Hervás, Molina Bou, Del Olmo Gurrea et al., 2001: 13).

narrativo desde una perspectiva fenomenológica de la experiencia adictiva.

La caracterización espacial derivada de los testimonios funcionó como fundamento ontológico para construir la escenografía de la animación. Los entornos fueron diseñados mediante un proceso de estilización que privilegió la evocación interpretativa sobre la representación mimética de la realidad. Este enfoque respondió a la naturaleza cruda y afectivamente intensa de los relatos, puesto que 87 % de los informantes describió condiciones de marginalidad extrema.

Para la estética, se adoptó un paradigma *gross-out*.⁷ La exageración caricaturesca y la texturización orgánica permitieron preservar la esencia fenomenológica de las narrativas recolectadas, mitigar el potencial efecto revictimizante de una representación hiperrealista, y enfatizar la dimensión psicosomática de la experiencia adictiva. El resultado fue un artefacto visual que opera en el intersticio entre lo documental y lo simbólico, donde la deformación expresionista de los espacios (cantinas con proporciones distorsionadas, habitaciones con superficies grises) codifica epistemológicamente las condiciones de precariedad reportadas.

La animación, en tanto lenguaje visual y narrativo, posee una capacidad única para construir universos figurativos alternativos gracias al uso de estrategias de metaforización (Furniss, 2016). Esto le permite articular relatos complejos que trascienden la literalidad, así como configurar visiones del mundo subjetivas y simbólicamente densas. En el presente estudio se diseñó un sistema diegético estructurado en cinco variables interrelacionadas:

1. Espacio: Entornos liminales que oscilan entre lo doméstico y lo siniestro.

2. Temporalidad: Ritmos dislocados que replican la percepción alterada durante el consumo.
3. Personajes: Arquetipos psicosociales.
4. Movimiento: Patológico, basado en el estudio visual del deterioro motor por adicción.
5. Técnica: Fusión de animación 2D tradicional con texturas orgánicas digitales.

El elemento central de la obra fue la conceptualización del conejo como ente que corporiza la obsesión del consumo. Esta elección se fundamenta en una paradoja cultural, mientras este animal ha sido históricamente codificado como símbolo de inocencia doméstica, su resignificación como parásito genera una disonancia que potencia el discurso crítico. La tensión entre su apariencia familiar, protegida por convenciones sociales, y su naturaleza destructiva como agente de la adicción permite trascender las limitaciones del realismo documental y ofrece una cartografía afectiva del abuso de sustancias.

La representación cinematográfica del conejo constituye un significante cultural polisémico que va más allá de su morfología. Este arquetipo opera con frecuencia como dispositivo liminal que problematiza los umbrales de la percepción humana. En *Harvey* (Koster, 1950) —protagonizada por James Stewart— un conejo antropomorfo encarna el límite entre la realidad y la fantasía a nivel social. Se puede afirmar que su oscura silueta no es producto ni de una razón esquizofrénica ni de los intereses diversos del personaje principal. En este caso nos encontramos ante la conciencia de un individuo que, desde su estado mental y condición de eterno niño, ha rechazado, por una u otra razón, asumir su rol de adulto y tiene un amigo imaginario. Esta referencia metafórica también se observa en la animación *2 conejo*, donde el alcoholismo y la drogadicción se presentan como vías de escape del mundo fáctico.

7 "Las películas de lo grotesco o lo asqueroso, se centran en partes y funciones corporales que están vergonzosamente fuera del control de la mente, como vómitos, pedos y emisiones de líquidos" [La traducción es nuestra] (Annett, 2024: 100).

CONCLUSIONES

Se establece que el modelo de investigación desarrollado en este estudio representa un aporte significativo a la conceptualización de la animación etnográfica. Dicho enfoque metodológico se caracteriza por:

1. Implementación sistemática de técnicas de recolección de datos cualitativos (entrevistas en profundidad y registro de testimonios) bajo principios de intersubjetividad y reciprocidad analítica;
2. Transducción creativa de narrativas biográficas en estructuras dramáticas aptas para su representación animada;
3. Articulación de un marco procesual que vincula de forma orgánica la investigación de campo con la creación audiovisual.

Este paradigma posibilita la generación de contenidos animados fundamentados en realidades específicas y supera aproximaciones meramente intuitivas o especulativas. La animación etnográfica así concebida emerge como un dispositivo de documentación sociocultural, un mecanismo de preservación de memoria colectiva y un puente epistemológico entre las ciencias sociales y la producción artística. El modelo propuesto no solo enriquece el campo teórico de los estudios de animación, sino que además establece protocolos replicables para proyectos que busquen articular rigor investigativo con innovación creativa.

2 *conejo* se configura como un dispositivo discursivo de singular potencia para abordar las problemáticas asociadas al alcoholismo y la drogadicción. Su eficacia trasciende la mera captación de atención y se constituye como un lenguaje visual con los siguientes resultados:

- Representación de complejidades psicosociales.

- Codificación de procesos adictivos mediante sistemas simbólicos no literales.
- Visualización de dimensiones intangibles (dependencia, *craving*, deterioro cognitivo).
- Construcción de empatía narrativa.
- Articulación de metáforas visuales.
- Materialización de conceptos abstractos (adicción como parásito, deterioro como paisaje mutante).
- Traducción intersemiótica de experiencias subjetivas.

Esta triple capacidad —representacional, empática y metafórica— posiciona a la animación como medio idóneo para realizar intervenciones en salud pública, en particular en programas de prevención primaria dirigidos a poblaciones juveniles, estrategias de reducción de estigma social o como herramienta de psicoeducación comunitaria. El potencial de este medio radica en su capacidad para generar identificaciones profundas sin recurrir al didactismo simplificador, así como para elaborar mensajes que, a pesar de ser complejos, facilitan una alta retención cognitiva y resonancia emocional en los espectadores.

La propuesta estética desarrollada en esta investigación surge de un proceso sistemático de transcodificación creativa, mediante el cual se articulan cinco dimensiones fundamentales: 1) la experiencia de la adicción, almacenada por medio de testimonios biográficos y entrevistas en profundidad a sujetos que han atravesado procesos de dependencia; 2) la interpretación analítica de estos datos, identificando patrones afectivos, cognitivos y conductuales recurrentes; 3) la traducción estético-formal de esta información en lenguaje animado, donde los elementos visuales, sonoros y narrativos encarnan dichas vivencias con la ayuda de metáforas visuales

(deformaciones espaciales, alteraciones cromáticas); 4) distorsiones temporales que replican la percepción alterada; y 5) morfologías corporales que materializan el deterioro psicosomático.

Este enfoque metodológico constituye un modelo de etnografía animada, donde la creación artística cumple los siguientes roles:

- a) Dispositivo de documentación de experiencias subjetivas.
- b) Herramienta de análisis de fenómenos complejos.
- c) Puente comunicativo entre lo individual y lo colectivo.

La estética resultante no busca ilustrar de manera literal las vivencias recogidas, sino construir un sistema de significación que preserve su carga emocional y epistemológica, permitiendo nuevas formas de comprensión del fenómeno de las adicciones.

REFERENCIAS

- Alcohólicos Anónimos (AA) (2015), *Alcohólicos Anónimos. El relato de cómo miles de hombres y mujeres se han recuperado del alcoholismo*, Asturias, Oficina del Servicio General de Alcohólicos Anónimos España, disponible en: <https://revistaindependientes.com/wp-content/uploads/2022/11/LIBRO-GRANDE-DE-AA-TEXTO-BASICO.pdf>
- Anawalt, Patricia R. (1998), "Los conejos y la embriaguez", *Arqueología Mexicana*, núm. 31, vol. VI, pp. 66-73.
- Annett, Sandra (2024), *The Flesh of Animation: Bodily Sensations in Film and Digital Media*, Minnesota, University of Minnesota Press.
- Arias Sánchez, Sharit Marjorie, Jesús Elías Ramos Morán y Rubén Luis Gómez Díaz (2023), "El cortometraje como herramienta para la concientización: Un análisis de la producción científica en la actualidad", *Revista de Ciencias y Artes*, vol. 1, núm. 2, pp. 40-61, disponible en: <https://doi.org/10.37211/2789.1216.v1.n2.23>
- Bob-Waksberg, Raphael, JC González, Amy Winfrey et al. (2014), *BoJack Horseman*, serie televisiva, Estados Unidos, ShadowMachine Films/Tomante Company/Netflix.
- Cea Navas, Ana Isabel (2015), "La representación de lo social en el cortometraje de ficción español", *Opción*, año 31, núm. especial 4, pp. 279-300.
- Chavarro Vioria, Gloria Esperanza (2017), "Cortometraje animado para la concientización de la Trichotillomania como trastorno de control de impulsos", *VMIDEA*, núm. 5, pp. 60-99, disponible en: <https://revia.areandina.edu.co/challenge>
- Cossalter, Javier (2020), "El cortometraje latinoamericano moderno. Registro, dispositivo, documento y memoria", *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía*, núm. 20, pp. 305-334.
- Cutts, Steve (dir.) (2017), *Happiness*, cinta cinematográfica, Reino Unido, Steve Curts, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk>
- Disney News Contributor (2018), "We Took a Trip to Mexico With the Filmmakers Behind Disney Pixar's Coco", en *News Pixar*, 27 de febrero de 2018, California, disponible en: <https://news.disney.com/mexico-pixar-coco-research-trip>
- Dudok de Wit, Alex (2023), "Real People Speaking – The Animated Documentaries of Laura Gonçalves", en *ASIFA*, 11 de junio de 2023, Hollywood, disponible en: <https://asifa.net/real-people-speaking-the-animated-documentaries-of-laura-goncalves/>
- Fleiz, Clara, Guilherme Borges, Estela Rojas et al. (2007), "Uso de alcohol, tabaco y drogas en población mexicana, un estudio de cohortes", *Salud Mental*, vol. 30, núm. 5, pp. 63-73
- Folman, Ari (dir.) (2008), *Vals con Bashir*, cinta cinematográfica, Israel/Alemania/Francia, Bridgit Folmann Film Gang/ Les Filmes d'Ile/Razor Film/ARTE France/Independent Television Service.
- Furniss, Maureen (2016), *A New History of Animation*, Nueva York, Thames & Hudson.
- Gonçalves, Laura (dir.) (2022), *O Homem do Lixo*, cinta cinematográfica, Portugal, Bando à Parte.
- Hernández Rosete Martínez, Daniel Dionisio (2018), *Etnografía urbana. Estudios de caso en la Ciudad de México*, México, Juan Pablos Editor.
- Hernández Sampieri, Roberto, Carlos Fernández y María del Pilar Baptista Lucio (2010), *Metodología de la Investigación*, México, McGraw Hill
- Hykade, Andreas (dir.) (2014), *Nuggets*, cinta cinematográfica, Alemania, Studio Film Bilder.
- Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) (2025), Salud en línea, "Alcoholismo", disponible en: <https://www.imss.gob.mx/salud-en-linea/alcoholismo>
- Koster, Henry (dir.) (1950), *Harvey*, cinta cinematográfica, Estados Unidos, Universal Pictures.
- Menchaca, Nuria (dir.) (2019), *Dalia sigue aquí*, cinta cinematográfica, México, No Budget Animation.
- Nochebuena, Marcela (2023), "El presupuesto público financia campañas estigmatizantes contra las drogas y el gasto en salud no crece", en *Animal Político*, 28 de noviembre de 2023, México, disponible en: <https://animalpolitico.com/sociedad/campana-contra-drogas-presupuesto-salud>
- Noel, Gabriel David y Ramiro Segura (2016), "La etnografía de lo urbano, lo urbano en la etnografía", *Etnografías Contemporáneas*, vol. 2, núm. 3, pp. 12-24.

- Organización Mundial de la Salud (OMS) (1994), *Glosario de términos de alcohol y drogas*, Madrid, Ministerio de Sanidad y Consumo de España, disponible en: <https://www.min-justicia.gov.co/programas-co/ODC/Publicaciones/Publicaciones/CO031052008-glosario%20drogas.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2022), “Alcohol. Datos y cifras”, disponible en: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/alcohol>
- Ramírez Sánchez, Alondra Lizeth (dir.) (2024), *2 conejo*, cinta cinematográfica, México, Universidad Autónoma del Estado de México, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Aq6R-F-jBWI>
- Sánchez Hervás, Emilio, Noemí Molina Bou, Reyes del Olmo Gurrea *et al.* (2001), “Craving y adicción a drogas”, *Trastornos Adictivos*, vol. 3, núm. 14, pp. 237-243.
- Secretaría de Salud (14 de noviembre de 2021), “502. En México, 20 millones de personas enfrentan consumo problemático de alcohol” [Comunicado de prensa], disponible en: <https://www.gob.mx/salud/prensa/502-en-mexico-20-millones-de-personas-enfrentan-consumo-problematico-de-alcohol?idiom=es>
- Secretaría de Salud México [Secretaría de Salud México] (2 de febrero de 2018), *Adicción al tabaco y alcohol* [video], YouTube, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SNjP27Tsrwb>
- Unkrich, Lee y Adrián Molina (dirs.) (2017), *Coco*, cinta cinematográfica, Estados Unidos, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures.
- Valdez, Patricia y Albert Mehrabian (1994), “Effects of Color on Emotions”, *Journal of Experimental Psychology: General*, vol. 123, núm. 4, pp. 394-409.
- Wang, Yijing (2022), “Representación artística y métodos múltiples de participación en la práctica de la Animación Etnográfica”, *Con A de Animación*, núm. 14, pp. 74-87.

Mario Alberto Bracamonte Ocaña. Licenciado en Artes Plásticas y Maestro en Estudios Visuales por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMÉX), México. Doctor en Artes por la Universidad de Guanajuato (UG), México. Investigador de tiempo completo en la Facultad de Artes de la UAEMÉX. Su trabajo se sitúa en la intersección entre arte digital, estética contemporánea y pensamiento tecnofilosófico. Su producción académica aborda temas como la creatividad algorítmica, la estética de la inteligencia artificial, la ontología digital, la tecnonaturaleza y las ecologías de la complejidad. Su enfoque articula teorías de Lev Manovich, Yuk Hui, Claudia Giannetti y Rosi Braidotti, entre otros, para proponer una epistemología estética que reconozca la materia digital como agente de pensamiento y resistencia simbólica. Además, sus estudios sobre arte generativo y realidad virtual exploran las formas en que el cuerpo, el código y la máquina se entrelazan en nuevas modalidades de experiencia estética y conocimiento artístico. Entre su producción académica reciente destaca: “Reivindicación de la subjetividad sensorial ante la inteligencia artificial en la creación artística” (*Magotzi. Boletín Científico de Artes del IA*, vol. 12, núm. 23); “Arte conceptual para fracturar la habituación y la monotonía en la inteligencia artificial” (*El Omítorrinco Tachado*, núm. 17); y “El dolor como imagen de lo real. Resignificación del CG-art mediante el uso de técnicas médicas de diagnóstico” (*Calle14. Revista de Investigación en el Campo del Arte*, vol. 18, núm. 33), en coautoría con Angélica Marengla León Álvarez y Alejandro García Carranco.

 <https://orcid.org/0000-0003-1533-3038>

ALONDRA LIZETH RAMÍREZ SÁNCHEZ. Estudiante de la Licenciatura en Arte Digital de la Facultad de Artes de la UAEMÉX. A lo largo de su proceso académico ha profundizado en lenguajes como la animación, la imagen sintética y las narrativas interactivas, integrando estas exploraciones en una reflexión más amplia sobre los modos en que los medios computacionales configuran nuevas formas de agencia, percepción y producción simbólica. Su trabajo evidencia una comprensión rigurosa de los fundamentos teóricos del arte digital, así como una apropiación crítica de herramientas tecnológicas emergentes. Su participación constante en actividades académicas y proyectos colaborativos refleja un compromiso sostenido con la innovación y la responsabilidad cultural del arte en contextos digitales contemporáneos.

ALEJANDRO GARCÍA CARRANCO. Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Maestro en Estudios Visuales y Doctor en Crítica de la Cultura y la Creación Artística por la UAEMÉX. Profesor de tiempo completo adscrito a la Facultad de Artes de la UAEMÉX. Miembro del Cuerpo Académico Episteme y Visualidad Contemporánea, e integrante de la Red de Estudios Visuales, Investigación y Producción (REVIP). Ha realizado estancias académicas y de investigación nacionales e internacionales. Ha participado en diversas exposiciones fotográficas individuales y colectivas. Ponente en diversos encuentros, coloquios y conferencias sobre epistemología del arte, fotografía digital, teoría de lo virtual, semiótica y estudios visuales. Participa en distintas actividades de difusión de productos de investigación en programas del Consejo Mexiquense de Ciencia y Tecnología (COMECyT). Ha colaborado y asesorado diversos proyectos de titulación, difusión e investigación artística. Entre sus últimas publicaciones se encuentran: “El dolor como imagen de lo real. Resignificación del CG-art mediante el uso de técnicas médicas de diagnóstico” (*Calle14. Revista de Investigación en el Campo del Arte*, vol. 18, núm. 33), en coautoría con Angélica Marengla León Álvarez y Mario Alberto Bracamonte Ocaña; *Aproximaciones críticas a los estudios visuales en América Latina* (UAEMÉX, 2019), en coautoría con José María Aranda Sánchez y Álvaro Villalobos Herrera; y *Otras (in)visibilidades. Arte contemporáneo, deseo y cine desde los estudios visuales en América Latina* (UAEMÉX, 2023), en coautoría con José María Aranda Sánchez y Álvaro Villalobos Herrera.

 <https://orcid.org/0000-0001-5570-9138>

BETSABÉ YOLITZIN TIRADO TORRES. Licenciada y Maestra en Artes Visuales por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México. Egresada del Doctorado en Artes y Diseño de la UNAM. Profesora de carrera en la Facultad de Artes de la UAEMÉX. Su experiencia docente abarca dibujo, investigación, pintura e historia del arte. Integra el Cuerpo Académico Episteme y Visualidad Contemporánea, con participación en redes nacionales de investigación. Sus líneas de trabajo se centran en el dibujo y en las prácticas artísticas de mediados y finales del siglo XX. Actualmente, desarrolla un proyecto dedicado a lo informe en George Bataille y su vínculo con el arte visual. Ha presentado ponencias en diversas universidades mexicanas. Como artista se especializa en el dibujo y ha realizado dos exposiciones individuales. En gestión académica, ha coordinado programas de licenciatura y posgrado, alcanzando acreditaciones y procesos de reestructuración curricular. Sus líneas de investigación abarcan arte contemporáneo, dibujo y pintura del siglo XX. Entre sus últimas publicaciones se encuentran: “El posgrado de la facultad de artes frente a los estudios visuales” (*El Ornitorrinco Tachado*, núm. 6); “Acercamiento a lo bruto y lo bajo en el arte” (en Celia Guadalupe Morales González (coord.), *Enfoques epistémicos desde las artes y los estudios visuales*, UAEMÉX, 2020); y “La desublimación del arte del siglo XX desde el pensamiento de Georges Bataille” (en Maira Yuritzi Becerril Tinoco (coord.), *Sublevaciones y sublimaciones*, UAEMÉX, 2022), en coautoría con Denisse Alejandra Mendoza-Dávila.

 <https://orcid.org/0009-0000-2992-3640>