

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Departamento de Estudios Socioculturales

Identidades e inclusión social

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)



ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara

ALTER CÓDIGO

6B04A Programa de industrias creativas audiovisuales y digitales I

Kwapa: Gente del río. Estrategias transmedia de impacto social

Alter CÓDIGO Verano 2022

PRESENTAN

Programas educativos y Estudiantes

Ing. en Sistemas Computacionales	Luis Alberto Beltrán Pérez
Ing. en Sistemas Computacionales	Ricardo Alfonso Partida Flores
Lic. en Ciencias de la Comunicación	Ana Itzel Lozano Romero
Lic. en Ciencias de la Comunicación	Denisse Esmeralda Mora Raygoza
Lic. en Ciencias de la Comunicación	Paulo Silva Tostado
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Ricardo Comparán Orizaga
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Daniel Isaías Caro Flores
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Laura Yarahí Núñez Fernández
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Luis Oswaldo Morales Fernández
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Ricardo Emilio Pérez Arriaga
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Rodrigo Gutiérrez Mercado
Lic. en Diseño	José María Gallardo Salas
Lic. en Diseño Integral	Andrea Hurtado Torres
Lic. en Gestión Cultural	Regina Cuevas Elizondo
Lic. en Psicología	Andrés Azanza Guitrón

Profesoras líderes del PAP: Alejandra Navarro Smith, Daniela Mabel Gloss Núñez. Profesores especializados: José Francisco Rivera Gutiérrez, Roberto Castellanos Hernández, Selene Cruz Pastrana.

Tlaquepaque, Jalisco, julio de 2022

ÍNDICE

REPORTE PAP	1
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	1
Resumen.....	3
Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional	3
Introducción	4
1. Objetivos.....	6
Objetivo general PAP Alter Código	6
Objetivos generales de los proyectos de verano	6
Objetivos particulares de los proyectos de verano.....	7
1.2 Justificación	9
1.3 Antecedentes del PAP Alter- Código	11
1.4 Contexto.....	16
Introducción	16
Contexto global.....	16
Contexto nacional	22
Contexto local	31
Conclusiones del contexto	36
2. Desarrollo.....	42
2.1 Sustento teórico.....	42
2.2 Planeación y seguimiento del proyecto.....	49
2.3 Sustento metodológico.....	59
2.4 Cronogramas de trabajo	73
3. Resultados del trabajo profesional	76
4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto.....	80
4.1. Aprendizajes individuales.....	80
5. Conclusiones	108
6. Referencias y otros recursos	111
7. Anexos	115

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son experiencias socio-profesionales de los alumnos que desde el currículo de su formación universitaria- enfrentan retos, resuelven problemas o innovan una necesidad sociotécnica del entorno, en vinculación (colaboración) (coparticipación) con grupos, instituciones, organizaciones o comunidades, en escenarios reales donde comparten saberes.

El PAP, como espacio curricular de formación vinculada, ha logrado integrar el Servicio Social (acorde con las Orientaciones Fundamentales del ITESO (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente)), los requisitos de dar cuenta de los saberes y del saber aplicar los mismos al culminar la formación profesional (Opción Terminal), mediante la realización de proyectos profesionales de cara a las necesidades y retos del entorno (Aplicación Profesional).

El PAP es un proceso acotado en el tiempo en que los estudiantes, los beneficiarios externos y los profesores se asocian colaborativamente y en red, en un proyecto, e incursionan en un mundo social, como actores que enfrentan verdaderos problemas y desafíos traducibles en demandas pertinentes y socialmente relevantes. Frente a éstas transfieren experiencia de sus saberes profesionales y demuestran que saben hacer, innovar, co-crear o transformar en distintos campos sociales.

El PAP trata de sembrar en los estudiantes una disposición permanente de encargarse de la realidad con una actitud comprometida y ética frente a las disimetrías sociales. En otras palabras, se trata del reto de “saber y aprender a transformar”.

El Reporte PAP consta de tres componentes:

El primer componente refiere al ciclo participativo del PAP, en donde se documentan las diferentes fases del proyecto y las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo de este y la valoración de las incidencias en el entorno.

El segundo componente presenta los productos elaborados de acuerdo con su tipología.

El tercer componente es la reflexión crítica y ética de la experiencia, el reconocimiento de las competencias y los aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

El siguiente documento RPAP, representa el registro de los procesos realizados en el periodo de verano 2022 del PAP Alter Código. Los objetivos planteados en este período para el proyecto fue la producción de una plataforma transmedia que consiste en una página web llamada Y tú que me cuentas, y un videojuego llamado A la orilla del río. Se partió de una metodología colaborativa que, desde una perspectiva *emic*, buscaba la continua retroalimentación y diálogo con el pueblo Cucapá. Los resultados más importantes, fue el avance en preproducción y producción de los elementos que componen dichos productos, así como los procesos de reflexividad que sucedieron en nuestro equipo y el desarrollo profesional de los participantes en sus áreas determinadas.

Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional

El PAP es una experiencia de aprendizaje y de contribución social integrada por estudiantes, profesores, actores sociales y responsables de las organizaciones que, de manera colaborativa, construyen sus conocimientos para dar respuestas a problemáticas de un contexto específico y en un tiempo delimitado. Por tanto, la experiencia PAP supone un proceso en lógica de proyecto, así como de un estilo de trabajo participativo y recíproco entre los involucrados.

Introducción

Este proyecto inicia con una perspectiva que entiende a las representaciones que se reproducen por productos audiovisuales como una forma de sedimentar la manera en que, desde el sentido común, entendemos a los grupos estructuralmente vulnerados. Estas, han generado un conjunto de estereotipos, prejuicios y estigmas que conllevan a prácticas discriminatorias.

El objetivo de este proyecto es poder ampliar estas perspectivas y cambiar la mirada con la que nuestras sociedades han visto a un grupo vulnerable en particular: la comunidad del noroeste mexicano Cucapá. Se pretende realizar esto con piezas de formato audiovisual que comprenden un universo transmedia. Dichas piezas son dos: La primera una página web llamada “¿Y tú qué me cuentas?”, cuyo objetivo es generar un registro de cuantas personas de la comunidad Cucapá hay y donde están asentados, para su contraste de las cifras oficiales que en su contexto han generado distintas problemáticas de invisibilización que limitan su acceso a sus propios derechos básicos. La segunda, el videojuego “A la orilla del río”, basado en el cuento oral cucapá “El zorro y el coyote”. Este tiene como objetivo, tanto el cultivo del patrimonio inmaterial del pueblo Cucapá, como generar la iniciativa de los pobladores más jóvenes en la preservación de su lengua y tradiciones.

Para poder realizar esto, utilizamos una metodología colaborativa, que desde una perspectiva *emic*, buscaba el diálogo y una retroalimentación constante entre nuestro equipo del PAP y el pueblo Cucapá. De esta forma, se planeó que nuestro impacto fuera, tanto con ellos como con nosotros, para generar reflexividades de lo que vivimos en este proceso.

Esto, va ligado con los aprendizajes que obtuvimos en este periodo PAP, que nutren nuestro desarrollo profesional, ético, personal y social.

La estructura de este reporte se compone de cinco partes. La primera está compuesta por los objetivos, generales y específicos del periodo, la justificación, los antecedentes de otros periodos y el contexto global, nacional y local de las problemáticas que enfrentan distintos grupos indígenas. La segunda parte está compuesta por el sustento teórico, la planeación y seguimiento del proyecto y la metodología utilizada. La tercera se compone por los productos, los resultados obtenidos, así como los impactos que generaron interna y externamente al PAP. La cuarta, por los aprendizajes éticos, profesionales, personales y sociales de cada participante del proyecto. Y por último, se muestran las conclusiones generales, la bibliografía consultada y los anexos.

1. Objetivos

En este apartado se muestran los objetivos generales y los objetivos específicos. En los primeros se detalla el objetivo general que rige al PAP Alter Código, mientras que los demás corresponden a los proyectos individuales trabajados durante el período verano 2022. En los segundos, objetivos específicos, se expresa claramente lo que se planteó lograr en cada uno de los proyectos: videojuego, página web y universo transmedia.

Objetivo general PAP Alter Código

PAP Alter Código

Producir materiales audiovisuales, desde una perspectiva colaborativa, de género e interseccional, organizados en un universo transmedia que busquen generar conversaciones en torno a las vivencias, sentimientos de injusticia, situaciones de vulnerabilidad y desigualdad que apelen a sensibilidades y emociones compartidas de grupos estructuralmente desfavorecidos.

Objetivos generales de los proyectos de verano

Proyecto Videojuego

Fortalecer la difusión y transmisión generacional de las narrativas orales tradicionales cucapá mediante la producción de un videojuego, basado en el cuento “El zorro y el coyote”, para jóvenes de 10 a 16 años interesados en la cultura cucapá.

Proyecto Página web

Producir una página web-transmedia-interactiva que parta del reconocimiento de una parte de la historia del racismo institucional en México - la producción

sistemática de estadística imprecisa sobre los pueblos y comunidades indígenas a lo largo de la historia del país- como motor para invitarlos a que ellos mismos sean los productores de la información -estadística y de otros tipos- en procesos de co-creación que formarán álbums de familia para representarlos como integrantes de los pueblos y comunidades indígenas en el México contemporáneo.

Proyecto Transmedia

Generar una estrategia transmedia para la producción de plataformas que articulen todas las narrativas del PAP Alter Código.

Objetivos particulares de los proyectos de verano

Proyecto Videojuego

- Apoyar el fortalecimiento de la cultura Cucapá en las generaciones jóvenes de la comunidad.
- Dar seguimiento y tratamiento a la planeación que se tenía del guion de la historia, desarrollar la narrativa y expandirla.
- Proyectar una propuesta sólida dentro del material audiovisual del videojuego, contando con el diseño de ambientes y musicalización para darle al proyecto un punto de avance para siguientes generaciones.
- Desarrollar los sistemas base para el videojuego con el fin de dejar que los futuros equipos solo se dediquen a agregar contenido en vez de creación de herramientas.
- Generar un banco de 6 pistas musicales y dos demos basados en los sentimientos encontrados en el guion para su uso en el diseño sonoro.

Proyecto Página Web “Y tú qué me cuentas”

Los objetivos específicos se crearon a raíz de dos preguntas ¿Cuántos cucapá existen?, ¿Dónde se encuentran? Para dar respuesta a las interrogantes nos propusimos los siguientes objetivos de trabajo:

- Crear una plataforma con base de datos en la cual se contabilice el número de cucapás que forman parte de la comunidad.
- Generar un mapa para representar de manera visual el conteo y territorio que abarcan los Cucapá.
- Desarrollar un sitio web en el cual los miembros de la comunidad se puedan registrar, y después representar la información obtenida por medio de gráficos, mapas y textos.

Proyecto transmedia Alter Código:

- Realizar un inventario de productos y evaluarlos para su uso en el universo transmedia.
- Homologar plataformas y perfiles de redes sociales.
- Realizar un mapeo de actores que puedan colaborar (o ya lo hayan hecho) en el universo transmedia del PAP Alter CÓDIGO.
- Redactar estrategia y evaluación de impacto, junto con el guion de narrativas transmedia.
- Homologar manuales de identidad de marca.

1.2 Justificación

A partir del objetivo general planteado y del marco teórico, la importancia de este PAP radica en la des-estigmatización y deconstrucción de los estereotipos que existen de distintos grupos que estructuralmente viven violencias y desigualdades en nuestro país. Como se menciona, los materiales audiovisuales que se realizan tienen además el propósito de generar conversaciones que comuniquen las sensibilidades de vivencias de estos grupos, de esta manera, se posibilita la puesta en común de sentimientos y violencias que facilita una reconstrucción del tejido social.

En este momento del proyecto, la importancia de los objetivos específicos radica en el seguimiento de producción, de manera colaborativa con el pueblo Cucapá, de material audiovisual para impulsar la resolución de los conflictos expuestos en el apartado de contextualización. Es decir, la deconstrucción de estereotipos que les estigmatizan, el cuidado, comunión y cultivo de la cultura del pasado y presente del pueblo Cucapá y su enunciación como pueblo vivo y sujeto de derechos.

Para el caso de este periodo de verano 2022, se planean tres líneas de trabajo. La primera, es el desarrollo de una página web que invite al pueblo Cucapá a enunciar su existencia y pueda presentar de manera visual dichos datos. La importancia de ello es poder resaltar un contraste entre los registros oficiales del INEGI y el discurso autónomo de la existencia del pueblo. Esto hace que exista la posibilidad de enunciar su etnia y vida que como se presentará en el apartado de contexto es una situación que les ha generado muchas dificultades. La segunda, es el desarrollo del videojuego basado en el cuento de “La Zorra y el Coyote”, una forma de posibilitar la interacción de los jóvenes Cucapá con las materializaciones culturales de su presente y pasado, como los cantos tradicionales, u otro

tipo de leyendas y símbolos comunitarios. La tercera, trata de la planeación y puesta en escena de la plataforma de un universo transmedia que articule todos los proyectos de este PAP, sean pasados, presentes o integrados en posteriores periodos. La importancia de esta línea es poder trazar puentes conceptuales entre todos éstos, a partir de estrategias mediáticas para el cumplimiento de los propósitos específicos del proyecto transmedia, previamente mostrados.

Lo anterior se sustenta en evidencias de proyectos transmedia que han facilitado la búsqueda de justicia a través de la visibilización de diversas situaciones de injusticia como lo es el caso de “Quipu Project” que lleva un registro de llamadas efectuadas por mujeres indígenas peruanas que fueron ilegalmente esterilizadas durante el mandato de Alberto Fujimori. Otro ejemplo puede ser la defensa de los territorios Capulálpam donde, mediante el uso de diversos productos de registro, se realizó una memoria colectiva para la reflexión sobre la explotación de las minas y sus consecuencias en la población, lo que culminó en la decisión de rechazar las ofertas del Estado de extracción de oro y plata.

En resumen, nuestro trabajo en este periodo es importante para que la población Cucapá pueda ser parte de la construcción de representaciones autónomas de sus vivencia y materializaciones culturales en conjunto con el trabajo colaborativo de los integrantes del PAP Alter Código.

1.3 Antecedentes del PAP Alter- Código

El PAP Alter Código surge en el Departamento de Estudios Socioculturales (DESO) en agosto del 2015, dentro de la Unidad Académica Básica (UAB), Lenguaje, Arte y Narrativas del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO). Este PAP se creó con la finalidad de generar contenido audiovisual, representaciones dignas y productos comunicativos que sirvan como herramientas dirigidas a grupos, comunidades sociales vulnerables, estructuralmente desfavorecidos y con necesidad de ser visibilizados, en un principio ubicados dentro de la Zona Metropolitana de Guadalajara (ZMG).

Desde el 2015 hasta el 2020 el PAP tenía como objetivo sensibilizar a la población acerca del tema del adulto mayor, buscando transformar los diversos estereotipos y prejuicios sobre ese sector de la población y de esa manera fomentar una visión e imagen justas. Para llegar a tal objetivo el equipo realizó visitas de campo, hicieron actividades que involucraban el trato directo con los adultos mayores desde visitas al asilo hasta la creación de eventos. En estos procesos se produjeron registros audiovisuales los cuales eran publicados en las páginas y redes sociales de Alter CÓDIGO.

En el 2017, por ejemplo, se diseñó e implementaron estrategias de posicionamiento del proyecto (dentro y fuera del ITESO), se organizaron eventos y talleres para visibilizar el trabajo realizado dentro del PAP, así como la consolidación de la imagen del proyecto, el manual de identidad y la creación de contenido para redes sociales (García et al., 2017). Asimismo, se trabajó en la construcción del portal web y en la valoración del primer ciclo. Se realizó una investigación donde se esclareció el contexto del tema de la vejez y se determinó hacia dónde estaba dirigido el marco teórico, a partir de esto se realizó un filtro conceptual para analizar y constatar si el objetivo global del PAP Alter Código (cuyo fin,

en ese momento, era contribuir a la construcción de una imagen digna de las personas mayores de edad) se cumplía.

Entre las organizaciones con las que se colaboraron destacan: *La escuela para Defensoras del Territorio Benito Galeana A.C.* (escuela ecofeminista que promueve la igualdad de género mediante el trabajo directo con el medio ambiente); las organizaciones *Entre humanos A.C.* y *Proyecto Sabius y Espiral de Narración A.C.* (ambas promueven un envejecimiento activo); *Asilo Regina* y el *Asilo Fundación López Chávez* (instituciones que brindaron su espacio para la investigación de los contextos de los adultos mayores). En el transcurso del período el PAP Alter Código logró trabajar de la mano del Gobierno de Zapopan para el *Proyecto Ciudad amigable con el adulto mayor*, así como con el proyecto de investigación *Subjetividades, emociones y cuidados en los adultos mayores y poblaciones socialmente excluidas* liderado por la Dra. María del Rocío Enríquez Rojas.

En primavera 2018 se continuó con el proyecto de adultos mayores, y se inicia un diagnóstico a profundidad sobre el contexto y los distintos estilos de vida de los adultos mayores, para poder mostrar su realidad, ya que a esta edad se pueden llegar a presentar tanto casos de abandono, como de enfermedades, pérdida gradual de facultades mentales, habilidades de psicomotricidad, formas activas de vivir el envejecimiento. Esto con la intención de transformar los prejuicios y estereotipos y así contribuir con la sociedad mediante la construcción de una imagen digna de los adultos mayores.

Para verano de 2018, Alter Código, además de trabajar con adultos mayores, comenzó a colaborar con personas afectadas ambientales quienes expresaron vivir distintas problemáticas. Se realizaron visitas de campo y análisis etnográficos cuyos resultados fueron un registro de imágenes y video, el cual sirvió como material de difusión para

transmitir una imagen de equidad de los ambientes explotados, y de esta manera, contribuir a la reducción de estereotipos creados desde el poder.

Para otoño 2018, se dio continuidad a los procesos, gracias a las visitas de campo e investigación etnográfica que se realizaron en las instituciones de apoyo, se llegó a comprender el problema de forma cercana y empática. El material conseguido se trabajó con el equipo de producción audiovisual y publicidad para promover el contenido y crear una campaña de impacto a través de las redes sociales como Facebook y YouTube. El seguimiento con los afectados ambientales continuó de la mano de la Escuela de Defensoras, quienes se enfocaron en una propuesta alternativa: fortalecer el Mercadito Flor de Luna, con el objetivo de crear una cultura de consumo consciente. Por esta razón, se diseñó una campaña de fondeo en redes sociales con el propósito de recaudar recursos monetarios para obtener la infraestructura necesaria para el Mercadito Flor de Luna.

De lado institucional, la colaboración siguió con el Gobierno de Guadalajara y de Zapopan, así como con el DIF estatal. Las tres instituciones tuvieron una participación importante dentro del proyecto con el propósito de concientizar a la población juvenil sobre un trato digno y de inclusión en la sociedad. Por ejemplo, el Gobierno de Jalisco formó parte de la planificación del proceso de difusión en redes sociales para promover el contenido desde una plataforma de mayor alcance.

En primavera de 2019 se comenzó la pre-producción del cortometraje documental *Cuidar los años*. Esto permitió llevar a cabo el estudio y reconocimiento de la investigación etnográfica existente para conocer a los adultos mayores en diferentes escenarios, y poder hacer una selección para el cortometraje.

Ya para verano y otoño de 2019, con un avance significativo del material del cortometraje, se hizo el esbozo del teaser del proyecto y se continuó con la etapa de producción y arrancó la de postproducción. A su vez, se terminó la campaña *Ser Mayores* y los contenidos para el Plan Integral para una Ciudad Amigable Para los Mayores, del Gobierno de Zapopan.

En primavera de 2020 el PAP Alter Código comenzó el desarrollo y diseño de las estrategias para la distribución del documental *Cuidar Los Años*. Los participantes del PAP fueron divididos en equipos necesarios para diseñar un universo transmedia del documental, además de definir y aplicar las estrategias de distribución en tres ejes (Festivales de cine y video, instituciones educativas y públicas). Se buscaba la concientización con la intención de erradicar la discriminación de los adultos mayores.

Para otoño de 2020 el PAP Alter Código, ante la emergente contingencia sanitaria provocada por COVID-19, buscó opciones de vinculación en escenarios digitales a fin de resguardar la integridad de sus antiguos colaboradores: los adultos mayores. En este escenario inició su colaboración con el proyecto "Caracterización de la vulnerabilidad de pueblos y comunidades indígenas: caso de estudio con pescadores cucapá", bajo la coordinación de la Dra. Alejandra Navarro Smith, una de las profesoras líderes de Alter Código y profesora-investigadora en el Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO. El trabajo se efectuó entre estudiantes del PAP Alter Código e integrantes del pueblo cucapá a través de plataformas digitales.

Para primavera de 2021 se le da seguimiento a la colaboración con el pueblo cucapá, y se suman nuevos actores sociales. Los integrantes del equipo Alter Código se contactaron con Camila, Yadira, Josué y William, un grupo de jóvenes cucapá de entre 13 y 15 años, pertenecientes a la comunidad indígena El Mayor Cucapá, en Baja California. Los

cuatro jóvenes estaban aprendiendo cantos tradicionales y querían abrir un canal de YouTube para generar contenidos audiovisuales de sus cantos tradicionales y otros aspectos de su cultura. Fue así como el equipo de Alter Código utilizó la aplicación móvil de WhatsApp y la aplicación de Zoom como herramientas de trabajo colaborativo, las cuales permitieron crear canales de comunicación personalizados para enviar mensajes, realizar videollamadas e intercambiar saberes mediante talleres especializados impartidos por estudiantes de ITESO. El intercambio colaborativo sentó las bases del prototipo de “Conectadx”, web documental que cuenta la historia de nuestra colaboración y los lineamientos para el prototipado del universo transmedia. En otoño de 2021 se continuó la colaboración con los jóvenes cucapá y se concluyó el prototipo de “Conectadx”.

En este año, en el periodo de primavera de 2022, la colaboración con el pueblo cucapá permaneció a distancia. El equipo de Alter Código se enfocó en la ampliación del universo transmedia mediante la importante colaboración académica internacional, a distancia, con alumnos de animación de la *Civica Scuola di Cinema Luchino Visconti*. Durante cuatro semanas, bajo la dirección de la profesora italiana Ramona Mismetti y la profesora Alejandra Navarro, se realizaron storyboards del cuento tradicional El Zorro y el coyote. Al mismo tiempo, en la colaboración con el pueblo cucapá se sumaron otros jóvenes, Jaziel y Alía, quienes tienen un papel activo en la difusión de su cultura, y quienes hicieron observaciones puntuales, correcciones y sugerencias a los productos audiovisuales generados. Finalmente, ambas colaboraciones – sostenidas en metodologías de trabajo experimentales- abonaron a la construcción del universo transmedia y a los primeros diseños de storyboards del cuento tradicional “El zorro y el coyote”, del videojuego “A orillas del río”, y del documental de etnoficción “Déjennos pescar”.

1.4 Contexto

Introducción

Las comunidades indígenas alrededor de mundo y en nuestra nación se han caracterizado por ser protagonistas de diversos estereotipos y estigmas. Analfabetas, pobres, incivilizados, atrasados son solo algunos calificativos que se podrían escuchar acerca de ellos, la indiferencia y exclusión se hacen presentes, pero lo realmente grave son aquellas ocasiones donde se agravan los derechos humanos y las relaciones conflictivas que se tiene con los Estados. La mayoría, viven bajo una lógica de territorio comunitario que va en contra de la economía capitalista y los sistemas neoliberales del mundo en el que vivimos. En muchas ocasiones, a los pueblos indígenas no se les ha dado un espacio en un mundo. Y son los prejuicios y estigmas que les rodean lo que impiden un dialogo entre ellos y las sociedades modernas de occidente.

Dicho lo anterior, en este apartado analizamos diversos casos que evidencien la situación de estos grupos. A nivel global; las problemáticas de discriminación que enfrentan las comunidades indígenas en todo el mundo, el despojo de sus territorios y recursos. En el contexto nacional se tocarán los temas que enfrentan las comunidades indígenas en cuestión de discriminación, criminalización y desigualdad a la que se enfrentan en nuestro país. En el contexto local; tocando el caso específico que nos importa en este trabajo sobre la comunidad Cucapá, la autonomía legislativa frente a los constantes abusos de autoridad en su actividad económica principal la pesca.

Contexto global

En el contexto global, la situación en común de las comunidades y pueblos indígenas es que no pueden ejercer sus derechos por el poder que practican grandes

instituciones sobre ellas, segregándolas, restando importancia a su opinión y eliminándolas. Además, pese a que es importante destacar que cada caso parte de distintas causalidades que han sido relevantes en la historia de cada país y contexto, hay problemáticas generales comunes como la discriminación, el despojo de sus territorios o de sus recursos. A continuación explicaremos algunos ejemplos de estas problemáticas en las comunidades indígenas. En primer lugar, abordaremos el caso de la discriminación en comunidades indígenas en Irlanda; posteriormente abordaremos la problemática del despojo del territorio con el caso de los pueblos aislados y finalmente, el despojo de un recurso, como el agua, con el caso de Dakota y la comunidad indígena sioux.

Discriminación en Irlanda

Comunidades enfrentan discriminación en la isla de Irlanda. Los factores de la discriminación son de diversa índole sea por origen étnico, religión, o cuestión de género. A decir de la Red Irlandesa contra el Racismo – INAR en inglés-, (2022), entre las comunidades más discriminadas se encuentra la comunidad de ascendencia africana (afrofobia), musulmana (islamofobia), judía (antisemitismo) y hasta personas migrantes (xenofobia) y mujeres.

Para las personas de comunidad de descendencia africana, existe un racismo debido a las raíces de Irlanda en donde existía el colonialismo y el esclavismo, en donde el lenguaje y estereotipos que se utilizan hacia ellos son pequeñas “microagresiones” como el estar preguntando constantemente el origen de estas personas.

En el caso de la comunidad de descendencia musulmana, existe una discriminación debido a la percepción que se tiene globalmente de esta comunidad, ya que en la media tradicional han concebido que la representación general de estas personas es de aquellas

que representan un peligro para la población. Es por esto por lo que han llegado a agredir a mujeres que utilizan un “*hiyab*”. El caso extremo ocurrió con la masacre en la catedral de Christchurch en Dublín, en donde una persona con tendencias supremacistas blancas, de islamofobia y de antisemitismo masacró a 51 personas en marzo de 2019.

Por último, la discriminación del antisemitismo existe debido a la historia de la iglesia católica y el antisemitismo que existía dentro de esta religión, además que uno de los miembros del Parlamento irlandés (Oliver J. Flanagan) hizo discursos de odio en donde generalizaba a los judíos por su supuesta ambición por el dinero: “saquen a los judíos de este país; donde hay abejas hay miel y donde hay judíos hay dinero”.

Para el caso de los migrantes y las mujeres, los problemas de discriminación hacia ellos se basan su origen étnico y por sus prácticas religiosas y culturales, este tipo de discriminación a lo que conocemos como xenofobia.

Despojo de sus territorios y apropiación de sus recursos naturales

Los pueblos indígenas que viven aislados de las grandes ciudades, o del llamado mundo moderno, enfrentan al igual que sus pares indígenas no aislados diversas amenazas, entre las que se encuentra el despojo de su territorio y por consecuente de sus recursos, por una parte; y la aculturación, por el otro. El despojo es un reflejo de los procesos extractivistas de un modelo de economía basado en la explotación desmedida de los recursos para producir bienes y riqueza en detrimento del bienestar de los lugares de donde se extraen esos recursos, que por lo general se trata de territorios indígenas. En tanto que las prácticas de aculturación hacia los pueblos indígenas se basan en un adoctrinamiento de las creencias por parte de grupos hegemónicos mediante prácticas de evangelización. Un ejemplo de esto último es el caso documentado por Bertinelli y Hierro (2000) quienes

identifican tan solo un centenar de pueblos originarios sin contactar dentro de los cuales se encuentran los sentineleses. La isla de Sentinel del norte es una pequeña isla perteneciente al archipiélago de las islas Andamán, en el océano Índico, administrada oficialmente por el gobierno de India. Sus habitantes fueron tema mediático durante el 2018 por el asesinato de un joven misionero de 26 años que llegó a su isla pretendiendo evangelizar a sus habitantes.

Así como los sentineleses es posible que existan otras comunidades indígenas aisladas repartidas en la Amazonia, Papúa Nueva Guinea e India; que viven sin contacto alguno con otras civilizaciones. Se puede decir que el aislamiento ha sido un principal factor por el cual siguen existiendo o, mejor dicho, reproduciéndose culturalmente. En otras palabras, su supervivencia consta en mantenerse aisladas.

Aunque este aislamiento está en entredicho, basta pensar en los casos dentro del estado brasileño de Acre, cerca de la frontera con Perú, y en general en la selva amazónica, donde han emergido a la luz pública una gran cantidad de pueblos indígenas aislados tras sufrir ataques e invasión a su territorio debido al avance de la tala ilegal u a otros procesos extractivistas que invaden sus tierras obligándolos a tener contacto con el resto de la sociedad. El caso no es menor si tomamos en cuenta que, según la ONG Survival International, la Amazonía brasileña es el área con mayor cantidad de comunidades indígenas aisladas del mundo, en tanto que Perú está considerado como el segundo lugar con entre 15 y 20 pueblos indígenas aislados. Otros países con presencia de pueblos aislados son Paraguay, fuera del bosque tropical de la Amazonía, Bolivia, Ecuador y Colombia, donde se pueden encontrar organizados en grupos más pequeños y donde lamentablemente la mayoría son obligados a tener contacto con el exterior, sea porque

fueron esclavizados y puestos a trabajar en condiciones inhumanas, o porque al mismo tiempo llegaron ciertas industrias para usufructuar sus recursos. Un ejemplo de esto son las plantaciones de caucho que además de arrasar con los ecosistemas para instaurar uno artificial a base de monocultivos, llevan a cabo actividades ilegales como la tala de árboles, la búsqueda de minerales como el oro, y rompen con el tejido social, a eso se le añade la violencia en los territorios con traficantes (de recursos, personas) que usan el área porque no hay control por parte de los Estados.

Repercusiones del cambio climático en los territorios indígenas

La organización Futuros Indígenas (2021) comenta que la crisis climática es consecuencia de los sistemas estructurales de desigualdad que hay en el mundo. Esta catástrofe llega en síntoma del capitalismo, el patriarcado, el racismo, la opresión y colonización, que se vende como progreso y desarrollo cuando en realidad es poder y destrucción. Además, se vive en forma de mineras, monocultivos, megaproyectos, trenes y transporte, turismo y monetización de los recursos naturales. Por lo que una de las luchas comunes que enfrentan las comunidades y pueblos indígenas es la defensa hacia la naturaleza. Esto se ha ido agravando debido a las amenazas a sus territorios, las cuales repercuten en el cambio climático.

El caso de San Sebastián Tecomaxtlahuaca, un municipio de 2,000 habitantes, a seis horas de la ciudad de Oaxaca, en México, es una muestra de estos procesos de despojo y deterioro. En este municipio mexicano, la crisis climática se empezó a sentir en la temporada de siembra debido a la extracción ilegal de arena del río que atraviesa la comunidad, para utilizar este recurso como materia prima en la industria de la inmobiliaria y construcción, la apropiación de territorios comunales por parte de caciques locales para

la agricultura en grandes volúmenes y de manera transgénica así como para utilizarlos en granjas enormes de ganadería y la deforestación descontrolada en los municipios vecinos, que se da gracias a la industria mueblera. Este conjunto de factores hizo que los agricultores perdieran sus cosechas de maíz y frijol porque impactaron en el ciclo hidrológico, esto es, las lluvias llegaban más tarde de lo previsto, o simplemente no llegaban, causando un daño en su comunidad no sólo al no poder proveer alimento, sino que tampoco podían percibir ninguna ayuda económica, puesto que el gobierno otorga proyectos de apoyo a agricultores relacionados a insumos para la siembra y cosecha, pero sin apoyo para la obtención del recurso más importante, el agua.

La lucha por el agua en la reserva de Standing Rock

Standing Rock Sioux Tribe es una comunidad indígena que se encuentra en una reserva natural en Dakota del Norte, la cual sufrió una invasión a su territorio en 2015, cuando la empresa de hidrocarburos TransCanada decidió crear el proyecto de un oleoducto en el poblado de Bismark donde se transportaría petróleo de la provincia canadiense de Alberta hasta Nebraska, y de ahí poderlo distribuir a múltiples refinerías en Texas. La organización *American Indian* (2018) menciona que el problema creció cuando la comunidad de Bismark se negó a que pasara el oleoducto cerca del poblado ya que podría contaminar el agua potable, por lo cual se optó porque el ducto pasara debajo del río Missouri, en el área natural protegida de Standing Rock, dañando a la comunidad Sioux que necesita el agua de este río para subsistir.

Este problema llamó la atención global no sólo por la destrucción del área natural protegida o por el despojo de tierras a indígenas Sioux, sino por el favoritismo y poder que tiene una comunidad blanca para lograr con cierta facilidad que el proyecto se moviera de

lugar, sin pensar en las comunidades indígenas y cómo se verán afectadas. El periódico *The New Yorker* mencionó que el proyecto debió ser cancelado; no obstante, a pesar de las múltiples protestas e intentos de cancelar la obra, lo único que se hizo fue llegar con exceso de fuerza y realizar la obra. Actualmente la lucha sigue, el proyecto está en pausa, pero el gobierno de los Estados Unidos no quitará ni revertirá los daños que se realizaron a la comunidad Sioux.

Estos problemas no sólo afectan la salud de los indígenas, pues la organización *American Indian* (2018) menciona que estos lugares además de tener recursos indispensables para subsistir, también, son lugares culturales y con mucho simbolismo para la comunidad, por los ritos que se realizan en el área. De modo que no sólo se destruye al planeta y se dañan las vidas de las personas, sino también se eliminan culturas.

Contexto nacional

Sierra y Bastos (2017) hacen un recorrido sobre las situaciones de despojo y discriminación que viven los grupos indígenas en el contexto nacional contemporáneo. Para dichos autores, esta situación es consecuencia de dos vertientes. Por un lado, parte del actual momento histórico en el que se encuentra todo el país, principalmente en sus relaciones con el Estado y las situaciones de violencia que lo atraviesan. Y por otro, por la carga histórica acumulada de fases anteriores donde la capacidad de acción de ellos mismos se ha visto limitada. Es por ello por lo que partiremos de hablar de estas dos vertientes para entender así la situación general en la que se encuentran los grupos indígenas del país (Sierra & Bastos, 2017).

La fase histórica que antecede al contexto actual es la del momento postrevolucionario, donde los grupos indígenas empezaron a formar parte de “toda la

maquinaria del partido en el poder” (Sierra & Bastos, 2017, p. xiv). Se les vio como parte de los campesinos que recuperaban las tierras como propiedades comunitarias, y es así como se empezaron a involucrar como autoridades agrarias. Sin embargo, esto quiere decir que a los pueblos indígenas nunca se les reconoció ni cultural ni étnicamente. Lo que sí se realizó, fue un conjunto de políticas indigenistas que consistían en asimilar al indígena como ciudadano mestizo de la población mexicana, despojándolo de su diferencia cultural por medio de programas educativos y productivos, con el objetivo de rescatarlo de su supuesto atraso. Así mismo, estas políticas fueron manejadas por mestizos donde los indígenas no tenían capacidad para tomar decisiones (Sierra & Bastos, 2017).

Todo esto se desestabilizó con múltiples movimientos que involucraban desde las propuestas de un indigenismo participativo, hasta múltiples organizaciones campesinas e indígenas que madurarían en los años ochenta y se mostrarían en los noventa “alrededor del V Centenario de la Conquista, renombrada por los actores indígenas como 500 Años de Resistencia Indígena, Negra y Popular” (Sierra & Bastos, 2017, p. xiv). Coincidiendo con las reformas neoliberales del gobierno de Carlos Salinas de Gortari, las cuales tenían como propósito la privatización de ejidos y comunidades agrarias. A partir de ello, se crearon amplias y diversas organizaciones indígenas, resaltando entre ellas el levantamiento del Ejército Zapatista de Liberación Nacional en 1994, que volcaron al país entero en un clima de protesta nacional indígena bajo el lema nunca más un México sin nosotros. Con el surgimiento del EZLN, éste tuvo el papel de ejercer las demandas “por el reconocimiento, la autonomía y la libre determinación de los pueblos indígenas en el centro de la política nacional” (Sierra & Bastos, 2017, p. xvi). La consecuencia de ello fue una respuesta del

gobierno en forma de analgésico para calmar el peligro que suponían para sus objetivos los grupos recién formados.

Consecuentemente, cuando el PRI cedió el poder en el año 2000 con el presidente Vicente Fox, pese a las promesas en su campaña de cumplir con las exigencias de los grupos y organizaciones indígenas (Ley Cocopa), no se dio salida a dichas demandas. En un acto histórico, el EZLN convocó a la Marcha del Color de la Tierra, y posteriormente exigió frente al Congreso de la Unión la aprobación de la Ley Cocopa. La respuesta del Estado fue nada menos que una reforma al artículo 2° sobre derechos indígenas que estaba muy lejana a parecerse a la propuesta realizada por la movilización indígena. Con ella se retomó la tradición asistencialista y paternalista de un neoindigenismo, similar al de años previos con las acciones del Cardenismo en el país, con la diferencia de que esta reforma se hacía compatible con los ideales neoliberales del gobierno actual. Ante la poca iniciativa del gobierno a participar con los grupos indígenas, el EZLN se replegó a Chiapas y soltó su papel como dirigente de la fase de movilización, terminando así ésta, y ampliando la brecha entre los grupos indígenas y el Estado nacional. Con ello “se entra en un momento de reflujo y de llamado a construir autonomía de hecho, sin pedir el permiso del Estado” (Sierra & Bastos, 2017, xviii).

En la actualidad la relación entre los grupos indígenas y el Estado se caracteriza por una relación de despojo en pro de los megaproyectos e intereses neoliberales y la criminalización de aquellos que se resisten estigmatizándolos, muchas de las veces, como delincuentes. Todo esto sucede en un momento donde se incrementan las acciones estatales contra el crimen organizado, en un contexto violento que niega múltiples derechos humanos, caracterizado por la militarización del país, principalmente en las regiones

indígenas. Sumado a ello, en el año 2011, se realiza una reforma constitucional al artículo 1° que abre grandes canales para el reclamo de derechos de los pueblos indígenas (Sierra & Bastos, 2017). Para profundizar en esta fase, presentaremos tres casos específicos que corresponden a problemáticas de diversos grupos indígenas. El primero sobre la discriminación hacia las mujeres indígenas y su poca o nula participación política en el estado de Guerrero, que ilustra la desigualdad que se vive en el ámbito legislativo, un mundo que es principalmente ocupado por hombres, y, por otra parte, las violencias que viven las mujeres indígenas cuando intentan acceder al ámbito político. El segundo versa sobre las disputas territoriales en el pueblo de Capulálpam; en el cual está en juego la defensa del territorio, en particular de los recursos mineros. El tercero, y último, aborda la criminalización con base en el caso de un migrante de la comunidad de Quiavicuzas.

La participación política de las mujeres indígenas en el estado de Guerrero

Dolores Figueroa (2017), realizó un análisis interseccional sobre la participación política de las mujeres indígenas en el estado de Guerrero. Parte de esta perspectiva para explicar cómo un sujeto atravesado por dos ejes de desigualdad (género y racialización), sufre un conglomerado de discriminaciones en el ámbito de representación ciudadana.

La situación está atravesada tanto por la discriminación que en general se ha dado a la participación política de los pueblos indígenas y por la discriminación que el sistema partidario de estructura patriarcal ha ejercido hacia mujeres (indígenas y no indígenas) aun con acciones legislativas que incentivan la paridad de género en toda la república. Por una parte, existen acciones reformistas que buscan dar cabida a la diversidad pluriétnica en los gobiernos, sin embargo, estos cambios no respetan las diversas lógicas de gobernanza local. Así mismo, las constituciones estatales hacen reconocimiento (en términos generales) del

derecho a la autodeterminación indígena. Sin embargo, no se establece con especificidad cuál es la manera de lograrla. Sumado a esto, la relaciones que establecen los partidos políticos y ciudadanos indígenas es ambigua, pese a las reformas de inicios del siglo que incluyeron a muchos diputados indígenas. Varios actores indígenas están dentro, pero su cohesión con el sistema es nula. Por último, dada la posición del EZLN por distanciarse de su participación política y cualquier vínculo con algún partido, se han polarizado las iniciativas que buscan resistir fuera del sistema electoral y aquellos esfuerzos que buscan la participación en el estado para el reconocimiento de ciudadanías diferenciadas (Figueroa, 2017).

Por otra parte, también han existido acciones reformistas que buscan la inclusión de mujeres en la participación política del país. Con esto me refiero al principio de paridad obligatorio, resultado de la Reforma Federal Electoral de mayo de 2014, donde paridad se entiende como: “la participación cuantitativamente homogénea y equitativa de mujeres y hombres en todos los ámbitos relevantes de la toma de decisiones” (Figueroa, 2017, p. 43). Sin embargo, no existen especificaciones sobre cómo aplicar dicha paridad en el contexto local, lo cual, en Guerrero se dejó a la alternancia la participación de las mujeres. Como la ley no indica que obligatoriamente tiene que existir una representación equitativa de hombres y mujeres en los ayuntamientos del estado, existieron muy pocas mujeres listadas como candidatas, una selección que llevaba de por medio el clasismo y la discriminación étnico-racial. Así mismo, dicha alternancia y la obligatoriedad de la paridad en los espacios representativos estatales han enfurecido a los defensores de la estructura interna bipartidista en el estado (PRI y PRD). La mayoría de las mujeres que fueron candidatas, sufrieron alguna clase de acoso por dichas organizaciones, una problemática que supera el marco

macro político de la ley. Sumado a esto, se habla de que la falsa integración de las mujeres en la participación política solo fue una cortina de humo para cubrir los recientes hechos de la desaparición forzada en Ayotzinapa (Figueroa, 2017).

La situación que desemboca este contexto es que exista muy poca participación de las mujeres indígenas en el estado de Guerrero. Y esto se complejiza ya que aun cuando haya un dispositivo legal para el ejercicio de paridad, así como acciones organizadas que han obligado a los gobiernos a eliminar la alternancia y buscar una paridad horizontal, estos ejercicios reformistas, sumado a la estructura partidista de los gobiernos en el estado de Guerrero, no es otra cosa que la “judicialización de los derechos de la mujer indígena, como actoras o víctimas de violencia dirigida a impedir su participación política, tanto por la vía electoral como por sus usos y costumbres” (Figueroa, 2017, p. 60). Si bien, la paridad puede propiciar la participación de mujeres indígenas en los gobiernos, no deja de ser una mirada Estado-céntrica que no observa el conglomerado de factores que han irrumpido en el espacio gubernamental, como lo puede ser la presencia del crimen organizado. Es una lógica que solo ve por la diferencia genérica, pero que “no logra conciliarla con otras formas de “diferencia” como la etnicidad o la ruralidad, que en el imaginario nacional siguen marcadas con un sentido de atraso e inferioridad” (Figueroa, 2017, p. 62).

Y esto último no es otra cosa que la estigmatización de las mujeres indígenas por el estereotipo colonial del indígena vivo. Un indígena que vive en el atraso, incapaz de entender las problemáticas de la actualidad y que necesita ser guiado por la mano del mestizo. Algo que difícilmente el reformismo en las instituciones legales va a cambiar; mientras se siga invisibilizando la capacidad de mujeres indígenas de ser lideresas, y se mantengan estructuras partidistas que limitan la participación independiente de dichas

mujeres, el problema continuará. Es por ello, que creemos que se necesitan espacios que visibilicen tanto la discriminación vivida por todas aquellas mujeres indígenas en la política como en la vida cotidiana. Solo es una visión sesgada la que produce el prejuicio de que ellas no son capaces de gobernar, su participación de organización en lo más local es algo que ha estado presente desde hace mucho tiempo y es ese conocimiento e interacción horizontal con los pueblos, lo que necesitamos en contextos donde el tejido social está destrozado.

Disputas territoriales: caso del pueblo Capulálpam

La disputa entre la comunidad Capulálpam, ubicada en Oaxaca y las políticas del Estado, es un ejemplo de la disputa territorial en la historia reciente del país. El territorio comunal Capulálpam, (Capulálpam viene del náhuatl, significa “tierra del árbol del capulín”) reconocido desde el siglo XVI por la Corona Española, ha sido un pueblo minero desde que sus habitantes tienen memoria, así que no fue una decisión sencilla decirle “no” al Estado.

Este conflicto con el Estado inició con el rechazo en el 2005 de una propuesta de extracción de oro y plata dentro del territorio comunal indígena Capulálpam. Ante esta acción, la comunidad de Capulálpam reclamó su derecho al territorio incluido el subsuelo, mientras que el Estado mexicano reclamó para sí mismo el derecho a adjudicarlo a particulares para su explotación. La decisión de rechazar la propuesta de la explotación de los recursos minerales por parte de la comunidad Capulálpam vino por una reflexión de su experiencia obtenida en anteriores propuestas de extracción minera, inspiradas en narrativas como el progreso y generación de riqueza. Nos encontramos entonces ante dos visiones contrastantes de progreso y desarrollo, una de extracción y explotación protagonizadas por

las políticas neoliberales del Estado, y otra de calidad de condiciones y de las áreas naturales. Para hacer frente a las iniciativas del Estado, fue indispensable reactivar una memoria colectiva de la comunidad que ayudó a visibilizar las posibles consecuencias de la explotación de los recursos, al mismo tiempo sirvió de base para crear una identidad comunitaria y una organización que los incentivó a exigir el respeto de sus derechos correspondientes como pueblo indígena.

¿Cómo fue que un pueblo minero por tradición rechazara la propuesta de extracción? Desde el siglo XVIII fueron identificadas minas de oro y plata en el territorio Capulálpam, y para 1857, las leyes de la Constitución Política adjudicaban los recursos del subsuelo a la nación confiriéndoles a particulares el proceso de la extracción de metales. El Gobierno tenía la prioridad de la explotación de metales bajo el argumento que traería empleos, generaría riqueza y llevaría a la nación al progreso y modernización, que era el discurso de desarrollo dominante que tenía como contraparte el atraso provocado por la colonización.

En 1875 los empresarios fundan la Compañía Aviadora de la mina de la Natividad y toman posesión de al menos 60 ha del territorio Capulálpam. En 1906 se cambian de nombre a La Compañía Minera La Natividad y Anexas S.A., y por aproximadamente un siglo, varias generaciones de indígenas de Capulálpam trabajaron como mineros para esta empresa.

Las narrativas de progreso y de desarrollo, que se habían vinculado con la extracción de los minerales, poco a poco, se iban colapsando cuando las condiciones de trabajo en las minas se hacían precarias, la contaminación y las consecuencias de la extracción de minerales se hacían evidentes. La experiencia colectiva de estos procesos se

fue registrando hasta dar con el hecho de que las nuevas generaciones de indígenas de Capulálpam no estarían dispuestos a seguir trabajando en las minas ni permitiendo el uso de su territorio para la extracción de minerales.

Se tuvo que hacer una introspección profunda en comunidad, se hicieron preguntas como: ¿Qué nos heredaron los ancestros de la comunidad? ¿Qué nos heredaron las generaciones más recientes? ¿Qué les dejamos a las futuras generaciones de la comunidad? ¿Qué preferimos: los empleos que traerán la extracción de oro o la devastación de acuíferos y tierras comunales? ¿Viviremos de los salarios que nos pagarán las empresas mineras? ¿Qué consecuencias nos ha dejado la minería? (Aquino, 2017, pág. 95) Preguntas que resonaban en el colectivo de la comunidad y que desembocaron en la decisión tomada en el 2005. En 2019 se sentenció a favor de Capulálpam reconociéndolo como un territorio precedido al Estado Mexicano actual y que, por lo tanto, se debe cancelar las concesiones y cerrar la mina de la Natividad.

La criminalización del migrante en la comunidad de Quiavicuzas

La problemática de este caso está localizada en la comunidad de Quiavicuzas, al este del estado de Oaxaca, donde Mario, un joven zapoteco fue detenido por casi dos años por darle "ride" a un grupo de personas por unos \$20, recorriendo un camino por el que había pasado en múltiples ocasiones de regreso de la escuela. Cabe aclarar que en este territorio se ha generado una ruta para personas indocumentadas que migran del sur del continente (Martínez, 2017, p.65).

Cuando fue detenido, fueron varios los derechos que le fueron violados, en ningún momento se le explicó por qué fue detenido, no se le escuchó; luego, al ser parte de una comunidad indígena, tenía derecho a un traductor, el cual nunca fue asignado, y así

sucesivamente. Si se habla del marco jurídico nacional, este no cuenta con las herramientas o no alcanza a cubrir con interseccionalidad las necesidades de las comunidades indígenas, invisibilizadas ante la ley, y según Martínez, el 80% de las personas detenidas pertenecientes a comunidades indígenas no saben por qué están detenidas (Martínez, 2017, p.69).

Además de los protocolos no respetados, la detención de Mario fue basada en sus rasgos exteriores, énfasis en la manera de hablar y en el color de su piel. Estas prácticas, o modos de proceder, de las autoridades tiene que ver con la forma en la que el racismo está interiorizado en las instituciones y, por tanto, cualquier ciudadano o ciudadana está sujeta a una serie de reglamentaciones, en este caso del poder judicial de la nación, que violenta sus derechos. En el caso particular de Mario, la conjugación de estos elementos lo llevaron a una sentencia condenatoria de ocho años en la cárcel, una multa de cinco mil días de salario mínimo y la retención del único vehículo que tenía su familia (Martínez, 2017, p.72). No obstante, Mario no fue abandonado por su comunidad. La comunidad se organizó y salió en defensa de su miembro, gracias a esto, Mario no cumplió la sentencia asignada.

Contexto local

El pueblo cucapá es un pueblo indígena que se encuentra en Baja California en la frontera noroeste de México con Estados Unidos, ellos están distribuidos en tres asentamientos: Pozas de Arvizu, en Sonora; El Mayor, Cucapá mestizo y otros ejidos en el Valle de Mexicali, y en Somertone, Arizona.

Cabe mencionar que se trata de un pueblo nómada, cuyo origen de su cultura se remonta al año 6000 a.C., que se concentraba en la cacería y especialmente en la pesca como actividades de sustento. En tanto que la agricultura fue más bien una fuente

secundaria de alimentos, además hicieron uso de hornos de piedra y metates. De entre estas actividades de reproducción histórica de los Cucapá, sin embargo, la pesca es la actividad que continúa siendo su principal fuente de sustento, aunque, como se verá a continuación, su práctica ha quedado sujeta a una serie de reglamentaciones que vulneran el derecho de los Cucapá a la pesca, siendo una de las principales amenazas que enfrentan como pueblo indígena.

La prohibición de la pesca Cucapá

Las nuevas reglas impuestas por el gobierno para la regulación marina han afectado a los Cucapá, principalmente en su actividad más importante culturalmente, la pesca, la cual se les ha empezado a prohibir. El conflicto se ha generado por la poca evidencia de investigación que se tiene sobre la especie de pez curvina golfina y su relación con los cucapá, hasta la pobre atención que se les da a sus propuestas. En otras palabras, no se le da suficiente atención a la relación histórica que tienen los Cucapá con su territorio, que ha sido afectado por las medidas conservacionistas de la política ambiental, ocasionando la prohibición de la pesca, y aún más, poniendo en riesgo la reproducción cultural de los Cucapá.

Las medidas conservacionistas forman parte de un conjunto de nuevas leyes de conservación natural y manejo del río Colorado, que no toman en cuenta que esa área corresponde al territorio en el que tradicionalmente los cucapá han desarrollado la actividad de la pesca.

El problema en el que están envueltos es que las autoridades como lo son la PROFEPA, les ha prohibido pescar en ciertas regiones que eran habituales para la comunidad cucapá, como lo era el Zanjón que se encuentra en el río Colorado, el cual como

ya se mencionó con anterioridad, está considerada como una zona protegida por las especies en peligro de extinción que hay por el río. Se amenaza la tradición de la pesca a la comunidad cucapá cuando una zona en la cual ya les habían dado permisos para pescar, queda prohibida por ser considerada zona protegida, lo cual automáticamente vuelve a los miembros pescadores de la comunidad cucapá como criminales ambientales.

Y estas regularizaciones sobre el territorio ha generado un confrontamiento entre el Estado y la comunidad cucapá, cuyas ideologías no encuentran un punto de acuerdo. Por un lado, el Estado argumenta en contra de la autenticidad de los cucapá, refiriendo que no son indígenas porque no hablan cucapá y porque su modo de vida y organización social no corresponde con aquel que tienen las instituciones gubernamentales de lo que es ser indígena, el cual está más apegado al imaginario que se tiene acerca de los grupos indígenas mesoamericanos que aridoamericanos, de los que los Cucapá forman parte. De lado de los Cucapá, argumentan que son indígenas y que tienen el derecho a la pesca con base en la memoria histórica y el derecho constitucional a la autodeterminación de los pueblos indígenas sobre su territorio.

Entre las regularizaciones emitidas por las instancias del estado en torno a la pesca está la exigencia hacia los cucapá de organizarse en cooperativas pesqueras para poder conseguir permisos de pesca, y de esta manera, poder continuar con dicha actividad. Los representantes de los Cucapá han intentado hacer que se levanten estas restricciones, pero hasta ahora han sido ignorados o tratados misma como no indígenas reduciendo con ello su praxis política colectiva (Navarro Smith, 2017).

No obstante, varios de los integrantes de la comunidad cucapá tuvieron que aprender de leyes para poder defender sus derechos a sus prácticas tradicionales, cosa que

sorprende a las autoridades, quienes los tratan como analfabetos y personas que están por debajo de ellos. Además, esto en evidencia que las autoridades ven a estas comunidades como si se trataran de salvajes, aprovechando su jerarquía, su poder como autoridad para intimidar o hacerles menos cuando los Cucapá solicitan hablar con la máxima autoridad competente y en su lugar se asigna a alguien de menor rango para que hablar con ellos, dando a entender que no son "dignos de su atención".

Por lo anterior, los Cucapá han tenido que buscar otras maneras de sobrepasar las dificultades, además conlleva un efecto cadena porque implica que tengan que buscar otras actividades diferentes a la pesca para obtener el sustento de sus familias, aunque esto implique alejarse de éstas y de la imagen estereotípica que tienen.

Por toda esta situación acerca de las extensivas regulaciones a la pesca, por las situaciones en las que se han visto envueltos los cucapá en cuanto a la revocación de sus permisos, las autoridades dejaron de ver a la comunidad cucapá como indígenas y comenzaron a considerarlos únicamente como pescadores, orillando a que las prácticas tradicionales de su pesca se conviertan en un mercado más en la sociedad, lo cual deja que las corporaciones se aprovechen al tener medieros que les compran el pescado a un precio muy bajo y lo venden a precios bastante elevados, generando desigualdad al aprovechar de las tradiciones cucapá para poder explotarles su labor. Se encuentran interacciones que personas de la comunidad cucapá tienen con las autoridades, lo que deja ver muchas cosas, por ejemplo, que hay un discurso de poder dentro de estos conflictos.

Pérdida de la lengua

Según el artículo de Nuwer (2014) "Why we must save dying languages", el lenguaje es uno de los aspectos importantes de una cultura, ya que mediante su adquisición

se pueden transmitir, ya sea directa o indirectamente, creencias y formas de pensar de determinada cultura. Y en este sentido constituye uno de los elementos socioculturales en términos de reproducción de la identidad y organización cultural de los pueblos y comunidades indígenas. No obstante, la viabilidad de la trasmisión intergeneracional de la lengua se ve atravesada por una multiplicidad factorial que la constriñe. En el caso particular que nos ocupa, el pueblo cucapá, la pérdida de la lengua constituye una de las principales problemáticas. Por ejemplo, alrededor del año 2014 se hizo una investigación por parte de la UNESCO, donde se reportó que la lengua se encontraba en peligro de extinción, solo pudieron reportar a diez personas hablantes de cucapá en la localidad que visitaron (Pie de Página, “El pueblo Cucapá se niega a la extinción”).

La gravedad de este asunto y la importancia que tiene para las propias comunidades cucapá se relaciona con otro conjunto de problemáticas que enfrentan en su vida cotidiana y que ponen en entredicho, incluso, su sobrevivencia. En su relación con el Estado en torno a la pesca, el pueblo cucapá se enfrenta a las instancias del gobierno, las cuales usan el argumento de la pérdida de la lengua o el hecho de no saber hablar la lengua para negar la pertenencia étnica y así no reconocer el derecho a la pesca como una práctica ancestral del pueblo cucapá. Bajo el lema, “si no hablan alguna lengua indígena, no son indígenas”, las instancias de gobierno invisibilizan a las comunidades, y como se mencionó, ignoran o tratan de remover los derechos que tendrían como indígenas.

De ahí que, en el conjunto de estas situaciones, el pueblo cucapá esté en la búsqueda de iniciar esfuerzos, por parte del pueblo mismo y varias organizaciones externas como el ITESO, para poder enseñar la lengua a la juventud de la comunidad.

Conclusiones del contexto

Para concluir, realizaremos un recorrido a manera de síntesis sobre las tres dimensiones en las que se presentó la contextualización sobre la situación de distintos grupos indígenas: nivel global, nacional y local. Cabe recalcar que la mayoría de las situaciones son problemáticas donde se pone en peligro la noción de sociedades pluriculturales, espacios donde la diversidad étnica está amenazada y el respeto a la autonomía de los pueblos y el cumplimiento de sus derechos humanos está en riesgo. Al realizar esta contextualización, nos dimos cuenta de que en cualquier nivel siempre existe relación con las lógicas hegemónicas de gobernanza, pero también con un lenguaje simbólico común que por medio de estereotipos marca a las y los indígenas del mundo como identidades subordinadas, lejanas y atrasadas. Las sociedades en las que están involucrados todos estos grupos indígenas (sea por interés propio o por obligación de los estados nacionales), han mantenido por mucho tiempo relaciones de poder que perpetúan la sujeción de dichos sujetos a una posición de subordinación, con una capacidad casi nula de generar relaciones de igualdad dialógica. A partir de ello, haremos un recuento de este apartado de contextualización.

En la situación global dimos cuenta de que la diversidad de situaciones, de acuerdo con los contextos de cada nación, hace diferente la manera en que la experiencia de diversidad étnica se vive. Sin embargo, fue evidente que la discriminación y el despojo de territorios o recursos estaba presente en la mayoría de los casos expuestos. El primero fue la situación de discriminación étnica, religiosa y de género, que comunidades de ascendencia africana, musulmana, judía y migrantes viven en la isla de Irlanda. Lo que entendimos a

partir de ello es que existen múltiples violencias vinculadas a los estereotipos que han marcado a cada grupo, principalmente criminalizándolos o exotizando sus cuerpos.

El segundo caso, trata de las comunidades totalmente aisladas de las sociedades occidentales, donde por múltiples razones, a muchas de ellas se les ha obligado a insertarse en el mundo moderno o se les ha despojado de sus territorios o recursos. Nos dimos cuenta de que el despojo no es otra cosa que el resultado de un modelo desmedido de explotación de recursos para la movilización económica de la sociedad neoliberal aislada de estos pueblos. Así mismo, la mayoría de las prácticas de *aculturación* tienen como base el adoctrinamiento de lógicas hegemónicas como prácticas de evangelización, lo cual trae como resultado que muchos de los sujetos que viven estas violencias se vean forzados a explotación laboral inhumana o a la usurpación de sus propios recursos.

El tercer caso expuesto, hizo evidente que la máquina capitalista del mundo moderno ha despojado y desequilibrado el ecosistema donde están asentados una gran parte de los pueblos indígenas del mundo, siendo en muchas ocasiones pueblos que tienen una relación directa con la naturaleza como principal actividad económica. Por ello, el despojo por megaproyectos, turismo, monocultivos, entre otros, ha hecho que sus territorios sean mucho menos habitables; una repercusión directa de estos procesos es el cambio climático. Por último, se presentó el ejemplo del caso de la comunidad Standing Rock Sioux Tribe, quienes defendieron su territorio, por medio de una movilización social, con el fin de detener la construcción de un oleoducto que cruzaba por la reserva natural en la que están asentados. Si bien, este caso se diferencia del despojo, hace evidente que en el contexto actual existen alternativas que abren la posibilidad de que los pueblos indígenas se defiendan ante los procesos que violentan sus territorios.

En el contexto nacional, de acuerdo con Sierra y Bastos (2017), existen dos vertientes que explican la situación actual de los pueblos indígenas en México. La primera se trata de la fase previa que se vivió en el siglo pasado desde el momento postrevolucionario, donde el gobierno mexicano consideró en un mismo grupo a los pueblos indígenas y las comunidades agrarias para omitir en los primeros su reconocimiento cultural y étnico. Así mismo, se llevaron a cabo múltiples políticas indigenistas, que, desde un sentimiento nacionalista paternal, intentaba una clase de mestizaje hacia el indígena, despojándolo de su diferencia étnica, una clase de blanqueamiento que duraría la mayor parte del resto del siglo. La desestabilización de dichas políticas llegó por dos lados, el primero fue un conjunto de movilizaciones que maduraron en los años 90 desatando el levantamiento del EZLN, y el segundo, el establecimiento de un reformismo económico con el sentido de llevar el país al supuesto progreso neoliberal. Ante esta situación no hubo más que analgésicos que ignoraban las demandas de los pueblos indígenas en torno a sus territorios. En la siguiente década todo parece indicar que el nuevo partido al mando de Vicente Fox daría respuesta a lo solicitado, sin embargo, no se hizo más que una respuesta reformista en el artículo 2° que recuperaba los ideales indigenistas del siglo pasado. Al ver esta situación, múltiples pueblos indígenas en el país entraron en un proceso de construir la propia autonomía sin pedir permiso al Estado.

La segunda vertiente es el momento histórico por el cual el país entero está pasando, donde el neoliberalismo en auge ha implementado múltiples situaciones de despojo en pro de megaproyectos e intereses de crecimiento económico, donde los defensores del territorio se les ha estigmatizado con la marca de la criminalización. Sumado a ello, este es un

momento donde el Estado ha incrementado las acciones en contra del narcotráfico, interviniendo también con mucha población indígena que o fue obligada a participar en estos negocios o simplemente se encuentra en zona de guerra.

Sin embargo, la reforma del artículo 1° realizada en 2011, ha abierto múltiples posibilidades para la defensa de los derechos de pueblos indígenas, cosa que se hace evidente en los tres casos que presentamos. El primero fue sobre la participación política de las mujeres guerrerenses que forman parte de alguna comunidad indígena. En este caso se evidenciaron dos cosas, que el reformismo sobre la paridad de género en los cargos políticos no sirve sin realizar una perspectiva interseccional que trabaje con los estereotipos sobre la mujer indígena, desembocados en prejuicios sobre su capacidad como gobernantas, miradas que las colocan en el atraso e inferioridad, y que al mismo tiempo, la estructura partidista de los puestos de gobierno mantiene una lógica patriarcal, donde las cosas se mueven al gusto de los hombres al mando. El segundo caso trata de la disputa territorial del pueblo Capulálpam, que históricamente ha sido intervenido con propósitos de extracción minera desde épocas coloniales. Al inicio del actual siglo, el Estado mexicano decidió adjudicar su territorio a empresas privadas para su explotación acompañado de promesas de progreso y riqueza hacia el pueblo. Sin embargo, la movilización de la memoria colectiva del pueblo de Capulálpam ayudó a visibilizar las consecuencias de dicha explotación y organizar con ello el respeto a su territorio. Lo que esta historia nos enseñó fue la importancia de crear comunidad y fortalecer los vínculos de identidad ya que fue precisamente esto lo que salvó a las comunidades de Capulalpam de ser divididas y repartido su territorio por el Estado.

Por último se expuso el caso de Mario, un joven perteneciente a la comunidad de Quiavicuzas, en Oaxaca, que fue detenido por dar *ride* a un grupo de personas en un camino donde suelen pasar migrantes del sur. Lo que encontramos es que este caso de criminalización no es otra cosa que una consecuencia por discriminación étnico-racial, donde a Mario no se le respetó ninguno de sus derechos y cuyo trato recibido por las autoridades perpetúa las prácticas del racismo institucional. En otras palabras, nos encontramos en un contexto nacional con una tradición de indigenismo paternal, que niega los derechos de la participación y autonomía política de los pueblos indígenas, donde se sobrepone a los ideales de megaproyectos y el progreso neoliberal sobre los derechos humanos de estos sujetos y donde se criminaliza la movilización social.

Entre las problemáticas contemporáneas está el hecho de que el poder legislativo y jurídico tienen una dinámica de poder en la que no todas las personas pueden tener un acceso de igualdad sustantiva, esto es consecuencia del contexto sociohistórico específico de México, en el que ideas de colonialismo y racismo parecieran estar olvidadas en la superficie, pero en la realidad permean en muchas de las prácticas o de los mecanismos sistémicos con los que opera el Estado mexicano.

Finalmente, el contexto local trata del pueblo en el que colabora el PAP Alter Código: Cucapá. Un pueblo indígena cuyos miembros se encuentran dispersos entre México y los Estados Unidos. En nuestro país, habitan los estados de Baja California y Sonora. En la actualidad, su principal actividad económica es la pesca, algo que los representa y da identidad cultural. Lo que nos dimos cuenta es que son dos principales problemáticas que atraviesan a esta comunidad. La primera, trata de la extinción de la lengua de este pueblo, cuya consecuencia no solo es el riesgo de una pérdida de patrimonio

inmaterial de la comunidad misma, sino que esta situación se usa como excusa, por parte del gobierno mexicano, para borrar la identidad indígena de aquellos miembros que no la hablan. La segunda es sobre las políticas ambientales de conservacionismo en el territorio del río Colorado, zona de asentamiento Cucapá. Dichas políticas protegen la pesca de especies endémicas, poniendo en riesgo la actividad principal de este pueblo. La consecuencia que se ha dado es una disputa legislativa que ha llevado al Estado a múltiples formas de deslegitimar las estrategias jurídicas que el pueblo Cucapá ha encontrado para defender su territorio y sus prácticas tradicionales, así como varias formas de criminalización hacia ellos. Lo que encontramos es que esta situación está mecanizada por el estigma y la estereotipación de los indígenas, perpetuando relaciones de poder que los someten a posiciones de subordinación.

2. Desarrollo

2.1 Sustento teórico

Es común que cuando uno se refiere a las comunidades indígenas o a cualquier otro grupo social, generamos diferentes imágenes, las cuales pueden relacionarse con una diversidad de elementos desde su vestimenta, nivel socio económico, localización, historia, hasta su situación presente, como puede ser, en cuestión de costumbres u ocupaciones.

Todas estas representaciones y significados van desarrollándose por los seres humanos a medida que van creciendo, esta forma de aprender y adaptarse al contexto genera una comprensión del mundo con diferentes filtros y así mismo se repiten las mismas ideologías una y otra vez. (Navarro, 2021, p.84). Esto quiere decir que las construcciones del mundo han sido repetidas sin fin en un proceso histórico, ya que son con las que nos comunicamos. Pablo Segovia, Oscar Basulto, Pablo Zambrano señalan al respecto que, “Las representaciones sociales poseen la función de establecer un orden con el fin de guiar a los sujetos en el mundo social y permitir la comunicación entre ellos a partir de una serie de elementos en común culturalmente aceptados por una comunidad.” (2018, p.86).

En el caso de las comunidades indígenas, al igual que otros grupos que han sido vulnerados, se han generado representaciones con significados negativos, a través de las cuales nos comunicamos; estos significados pueden ser limitantes para comprender lo que realmente son estas personas, ya que, pertenecer a cualquier grupo no se traduce en despojarles de su identidad, ni mucho menos encuadrarles a desarrollar ciertas características que lo esencializan y le reducen su capacidad de agencia.

Es importante, no obstante, reconocer que este tipo de concepciones no son sencillas de identificar, y aún menos de deconstruir del imaginario colectivo porque, como se mencionó, están encarnadas y naturalizadas en nuestros esquemas de pensamiento. Para deconstruir el imaginario que hemos construido es necesario el cuestionamiento, motivado por un pensamiento crítico, que nos ayude a salir de esos esquemas y transformarlos. Para ello, a lo largo de este apartado se desarrollará el marco conceptual con el que se definen las representaciones sociales, empezando por indagar sobre el significado de conceptos emparentados como son prejuicio, estigma y estereotipo (véase también anexos 1-3). Después proseguiremos con ejemplos de estos conceptos en relación con las comunidades indígenas y, cómo perpetúan imaginarios negativos, y, por último, algunas reflexiones sobre el papel que se tiene al crear imágenes que representen con dignidad a las comunidades indígenas.

Como bien se dice, tenemos imágenes estereotipadas para ver el mundo social que no conocemos. Empleamos, en este nivel de nuestro imaginario, estereotipos. Un estereotipo es una representación sinecdótica hacia un grupo, suele realizarse de manera negativa, limitada e incompleta. Es decir, una simplificación de una de sus partes representado al total de la comunidad. Los estereotipos, entonces, surgen de imágenes mentales preconcebidas de las personas, cuyas creencias generalizadas parten de los grupos dominantes. En otras palabras, se caracterizan por tener un fundamento racional generado de manera colectiva de los marcos de pensamiento o lógicas hegemónicas que ordenan la sociedad a las que los implicados forman parte (diferenciador, s.f.).

Una de las principales consecuencias de los estereotipos negativos es la producción, por quienes no son marcados con ellos, de lo que se conoce como prejuicios. Estos son

opiniones sesgadas generalmente negativas que se tienen hacia una persona que pertenece a un grupo social o el grupo en sí mismo. Éste se realiza sin una racionalización ni previa experiencia con los sujetos, además de ser producido de manera individual y, comúnmente, tiene el objetivo de cuidarnos de las amenazas que suponemos de ellos (Sopeña, 2019). Los prejuicios son el punto de partida de la discriminación en las sociedades, desencadena una serie de actitudes hostiles (acoso, abuso verbal, violencia, etc.) por parte de quienes los enuncian, es una manera de marcar lo que es o no es normal dentro de una sociedad. Lo que implica la discriminación generalizada es la producción de estigmas hacia estos sectores.

Discriminar significa “separar”. La discriminación comienza cuando a una persona se le obstaculizan sus derechos humanos. Puede darse de manera directa, que es cuando se hace una distinción entre grupos de personas y uno de esos grupos tiene mayor poder sobre otro para ejercer sus derechos, la indirecta es cuando una ley o práctica no contempla o perjudica a un grupo en específico y la interseccional que es cuando a un grupo de personas tiene distintas formas de discriminación y se deja a un individuo en desventaja. Podemos encontrar diferentes tipos de discriminación, en relación al objetivo de este trabajo nos enfocaremos en dos: xenofobia y racismo. Esta primera refiere a la idea en que algunas nacionalidades son superiores a otras y deriva en el rechazo y exclusión de extranjeros, nace de la creencia de que algunas culturas son superiores a otras y es utilizado como recurso político para narrativas ultranacionalistas. El segundo, el racismo, empieza con la percepción de la existencia de distintas razas humanas y la creencia de superioridad de una de ellas sobre otras, esta superioridad se basa en los rasgos fenotípicos y culturales (Amnistía Internacional, 2022).

Por su parte, un estigma es un atributo profundamente desacreditador. Hoy en día, este concepto tiene que ver con una identidad social subvalorada, en el que un grupo minoritario posee –o se cree que posee– una serie de atributos o características que expresan una identidad social devaluada. El estigma varía en función del contexto social (Mazuela, 2006).

El concepto de estigma fue introducido en las ciencias sociales por E. Goffman (1963), quien lo ha definido como una marca, una señal, un atributo profundamente deshonoroso y desacreditador que lleva a su poseedor, de ser una persona normal, a convertirse en alguien “manchado”. En los casos más extremos de estigma, se legitima el hecho de que estas personas sean excluidas moralmente de la sociedad, de la vida social y que además producen una serie de emociones negativas en el resto de la sociedad, como el miedo o el odio.

Algunos de los principales estereotipos que se tienen sobre las comunidades indígenas son:

1.- Como primer estereotipo, identificamos que a los miembros de las comunidades indígenas son aquellas que denominamos como de escasos recursos económicos debido a que se cree que viven en zonas estrictamente rurales, y la imagen que se tiene de “nativos” da la impresión de ser pueblos pobres en el ojo público (se explica con más detalle en el punto 3).

2.- A la par, el segundo estereotipo es que les pensamos sin o poca educación, esto debido a que se nos suelen representar como comunidades marginadas que no cuentan con apoyo gubernamental para acceder a una educación pública de calidad básica, media superior y superior.

3.- El estereotipo de que viven en zonas rurales lo fundamentamos en los contenidos audiovisuales que analizamos en clase debido a que la mayoría de éstos se nos mostraban zonas terrosas y donde las estructuras de las viviendas se mostraban con desgaste.

4.- Otro estereotipo marcado en los contenidos audiovisuales que hemos estudiado, ha sido que se muestra a las comunidades indígenas como personas que no saben operar aparatos tecnológicos como celulares o computadoras. Es común verlos representados con herramientas más “típicas” o antiguas, lo cual refiere también a una imagen del pasado.

5.- A su vez, el quinto estereotipo lo basamos en el artículo de Almaraz (2018) para elDiario.es, en donde entrevista a Yásnaya Aguilar, una lingüista de origen mixe quien habla de cómo los indígenas son obligados a dejar su lengua para hablar español y ser aceptados en la sociedad. El punto en general lo consideramos a partir de que si la persona es indígena no habla español, pero si desea incorporarse a la sociedad habla español antes que la lengua de su comunidad.

6.- En una combinación con los elementos audiovisuales y textos sobre la cultura de comunidades indígenas, nos encontramos con que sus creencias son diferentes a las que se suele acostumbrar en México como lo es el catolicismo. Su espiritualidad por lo general va más enfocada hacia la naturaleza e incluso tienen rituales o prácticas que apoyan una creencia diferente a la media en México.

Aunado a lo anterior, en las representaciones audiovisuales de las comunidades indígenas se les presenta con trajes coloridos, entornos rurales, y por lo general en un ambiente de precariedad (véase la infografía en página siguiente). La antropóloga Smith (2018) nos dice sobre los códigos que representan a lo indígena en lo audiovisual “lo

indígena se ha adherido a las categorías de vestido, artesanías, música, fiestas, fisonomía, idioma, forma de pensar y condiciones materiales de la vida cotidiana” Es por eso por lo que nos cuesta mucho salirnos de estas formas de representación, si bien los indígenas son más que estas categorías.

Figura 1

Infografía sobre representaciones indígenas



Finalmente, en el proceso por identificar las representaciones sobre las comunidades indígenas nos percatamos de la construcción de éstas como llenas de prejuicios, estereotipos y estigmas que alimentan un discurso de discriminación, racismo y/o xenofobia.

Parte de esto se debe a que los sistemas de educación impactan en la definición de las comunidades indígenas en las sociedades, es decir, funcionan como condicionantes y normalizan las características del pasado que se repiten, una y otra vez. Por lo que nos atrevemos a decir que este ciclo incentiva un pensamiento negativo en los sujetos, el cual nos dice que el indígena se va a extinguir o convertir en el ser moderno/ tecnológico que es aceptado en la sociedad, quizás por pensar en que sus tradiciones, costumbres y formas son anticuadas.

Es en el proceso de sensibilización en donde nos alertamos de lo que provocan las construcciones simbólicas y de representación: un discurso disperso y meramente pobre en cuanto al significado del indígena no solo a nivel local sino internacional. Por ello, recalcamos la importancia de nuestro objetivo -con las nuevas actividades como el videojuego o la página web- puesto que brinda una oportunidad para reconfigurar los pensamientos estereotípicos encarnados en nuestras vidas y, de esta forma, hacer junto con el pueblo Cucapá, representaciones más dignas de este pueblo indígena para la conservación del patrimonio inmaterial de su cultura, al mismo tiempo, que dichos productos audiovisuales se conviertan en un instrumento de resistencia y de hacer visible al pueblo Cucapá que ha sido discriminado, deteriorado y aislado por mucho tiempo.

2.2 Planeación y seguimiento del proyecto

En el siguiente apartado se presenta el plan de trabajo de cada uno de los equipos que integraron Alter CÓDIGO este ciclo escolar verano 2022. Al mismo tiempo, se muestran los cronogramas de actividades y sus respectivos resultados. Los equipos se organizaron por proyecto: proyecto videojuego, proyecto página web y universo transmedia. Cabe mencionar que algunos integrantes participaron en dos o más proyectos.

1. Proyecto videojuego

Este proyecto estuvo integrado por los departamentos de arte, *gameplay*, guion, música y dirección (véase, Tabla 1). Cada departamento tuvo asignados roles específicos con el propósito de repartir tareas y actividades. Cada uno de los departamentos realizó de forma independiente actividades de planeación y seguimiento, a excepción de los departamentos de arte y programación que trabajaron de manera conjunta.

Departamentos de Arte y Programación

Es necesario resaltar, de principio, que nosotros nos metimos al PAP con la idea de ganar experiencia, y así enfrentar el futuro laboral al graduarnos, ya que dentro de la industria en la que queremos laborar no hay forma de adentrarse sin tener proyectos de referencia que avalen nuestros conocimientos. Ahora bien, antes de retomar el trabajo previo del videojuego hecho por nuestros compañeros de semestres anteriores, hicimos un ejercicio reflexivo.

Una vez dentro del PAP se realizó una presentación del equipo para tener en cuenta qué es lo que cada uno quería o gustaba realizar dentro de los proyectos planteados por el mismo PAP. A partir de ahí fuimos designando roles a cada uno de los integrantes dependiendo de su área de interés, en la cual cada uno pudo colaborar y/o abonar en el

proyecto. Algunas de las interrogantes que guiaron esta primera actividad fueron determinar ¿Qué se realizó el semestre pasado?, ¿Qué queremos lograr para el videojuego? y ¿Qué esperamos lograr para el final del curso de verano 2022?

La búsqueda de respuesta para cada una de estas interrogantes nos llevó a reconocer que en el contexto del semestre pasado se colaboró con un equipo de estudiantes de animación de la *Civic School of Cinema Luchino Visconti* de Milán para realizar un corto animado de un cuento de la tradición oral cucapá. Para esto se utilizó la creatividad e imaginación de los equipos de trabajo quienes fijaron un estilo artístico parecido al de los pintores y muralistas mexicanos con el afán de evocar el sentimiento de mexicanidad construido bajo los influjos del indigenismo de aquel entonces. Con base en esto, nos dimos cuenta de que, si bien la animación contaba con una planeación, no se contaba con una justificación real de las decisiones tomadas para el arte. Nuestro director creativo, Frank Rivera nos sugirió ampliamente justificar siempre nuestras decisiones en los procesos creativos, para el caso específico del estilo artístico se llegó a la conclusión de crear un instructivo, o “Biblia” como nos referimos al documento, que sirviera a las generaciones futuras.

En cuanto a la programación se definió el motor con el que se iba a crear el juego, además se empezó a trabajar en los sistemas de inventario y diálogo de forma básica con el propósito de ampliarlos y dejar estos sistemas en un estado usable para el desarrollo y continuidad del proyecto. Aunque cabe hacer mención que ya existía un inventario base sin objetos, y un sistema de diálogos aún sin terminar.

Tabla 1

Organigrama del proyecto videojuego por departamento, nombre y rol

Departamentos	Nombre	Rol
Dirección/ Producción	Frank Rivera	Director narrativa
	Roberto Castellanos	Director técnico
	Daniela Gloss	Directora /Productora
	Ricardo Comparán	Asistente de dirección
Música	Ana Lozano	Diseño sonoro-Música
	Emilio Perez	Diseño sonoro-Música
	Andrés Azanza	Diseño sonoro-Música
Gameplay	Daniel Caro	Diseño Gameplay
	Ricky Comparan	Asistente de Dirección-Producción
	Ricardo Partida	Programador
Guion	Yarahí Núñez	Guion
	Luis Oswaldo Morales	Guion
Arte	José María Gallardo	Arte Conceptual
	Daniel Caro	Diseño Personajes
	Rodrigo Gutiérrez	Diseño Nivel/Objetos

Departamento de música

Nuestro trabajo comenzó con el reconocimiento de tres productos previos. El primero consistía en un recopilado de cantos cucapá que podríamos usar como base para realizar nuestro trabajo. El segundo un borrador del guion del videojuego que describía los sentimientos que usaríamos posteriormente. Y, por último, dos demos de canciones para la primera presentación del *gameplay* que se realizó en el período primavera 2022. Todo esto

nos sirvió para poder realizar una base metodológica sobre la producción de nuevas canciones para su uso posterior.

Empezamos conociendo nuestros gustos, conocimientos y habilidades, así como qué tanta experiencia teníamos en el campo de la producción musical. Esto con el propósito de saber cómo distribuir el trabajo sin que perdiéramos o dejáramos de lado la idea de la colaboración. Nos propusimos entonces objetivos para el proyecto de dos meses, tomando en cuenta nuestras limitantes de tiempo, esto implicó tener a la mano siempre el calendario general y siendo realistas en los productos que íbamos a poder entregar en el tiempo establecido.

A partir de lo anterior nos asignamos tareas específicas que se dividían por semanas con cuatro objetivos particulares: investigación sobre la delimitación de herramientas sonoras, producción de banco de pistas, retroalimentación y colaboración entre el equipo particular y general.

En lo que se refiere a la colaboración con los cucapá se trabajó con Jaziel Soto Torres, nuestro colaborador de la comunidad Cucapá con quien de principio se proyectó tener cada dos jueves una junta virtual para compartir los procesos co-creativos, co-elaborar propuestas, resolver dudas y llegar a acuerdos sobre los resultados obtenidos o sobre los posibles cambios deseables en los productos.

Fue importante también, para que la participación no fuese forzosa y que cada uno se adecuara a una plataforma específica, proponer una forma de trabajo en la cual cada uno pudiera trabajar en una pista por separado utilizando sus propias herramientas para al final colocarla en un repositorio de producción colaborativa.

En este orden de ideas, nuestro departamento de música planeó que al final se pudiese entregar el máster de seis canciones o pistas para el banco general y a partir de este material los nuevos integrantes del departamento que le vayan a dar continuidad al proceso puedan realizar un diseño sonoro del videojuego. Además, se planteó la posibilidad de entregar dos demos extras si el tiempo nos alcanza.

Departamento de guion

La intención de llegar a este PAP fue para poder generar contenidos multimedia sobre grupos desfavorecidos, pero sin caer en los estigmas que se han reproducido a lo largo del tiempo. Al conocer los proyectos que se manejaban dentro del PAP, llamó la atención que se estaba produciendo un videojuego, cosa que es fuera de lo común para proyectos que se elaboran dentro del ITESO, que, a pesar de que sea un contenido que es globalmente conocido, no es para nada fácil de producir y es completamente distinto a lo que se ha trabajado en las Artes Audiovisuales.

Fue precisamente el cambio de panorama lo que atrajo nuestra atención. El poder contribuir desde la rama del guion a una historia que lleva consigo el propósito de dar a conocer una cultura, como la es la de la comunidad cucapá, resultó emocionante. Como integrantes del departamento de guion, llegamos cada uno con la intención de completar el guion del videojuego “A la orilla del río”, el cual es una historia que tiene lugar después del cuento cucapá que lleva el mismo nombre.

Si bien ya se tenía una escaleta previa, nuestro trabajo consistió en desarrollar la historia desde la base que ya se tiene desde nuestras áreas de estudio pertinentes que lo son la narrativa dentro de las Artes Audiovisuales, por lo cual tenemos en mente que nuestras

ideas en conjunto puedan relatar una historia pertinente y merecedora del pueblo cucapá, respetando sus tradiciones e historia con nuestro colaborador Jaziel Soto Torres quien es un nativo de la cultura y con quien estuvimos en contacto constante para tener mejor contexto y se nos retroalimentara sobre la historia que planeamos para el guion.

Departamento de dirección

Llegué a mi rol de asistente de dirección a través de charlas de discusión en torno a los objetivos generales del proyecto con mi asesora de PAP Alter Código Daniela ya que mi experiencia en la carrera de Comunicación y Artes Audiovisuales me ha brindado la oportunidad de desempeñarme en tal puesto desde producción de cortometraje y documental hasta videoclip. La decisión radicó principalmente en las necesidades del proyecto de videojuego “A la orilla del río”, siendo esta una propuesta que requiere de equipos grandes de trabajo con diferentes departamentos fue importante la coordinación conjunta con un responsable que pudiera permanecer en sintonía con los departamentos.

Supe con exactitud que las magnitudes de diferencia en los roles de equipo en desarrollo de videojuegos son enormes, sin embargo, es importante mencionar que mi desempeño fue equivalente y el asistente de dirección no es exclusivo de industrias audiovisuales, ya que su papel mantiene el proyecto en curso siempre arraigado de las visiones de la dirección y sus objetivos sea cual sea su índole. El asistente de dirección se encargó de representar a la cabeza del proyecto en temas que no pueda ocupar por necesidad de tiempo y actividades a realizar, al final se resumió y generalizaron los resultados de los diferentes departamentos que existen para que el director@ tuviera noción de avances y supiera donde estaba posicionado el proceso para continuar la producción de dicho proyecto.

2. Proyecto Página Web

Este proyecto se llama ¿Y tú qué me cuentas? El cual tiene como propósito generar conteos y censos con mejores criterios para contabilizar de una manera más integra a las comunidades indígenas, principalmente las que se encuentran desplazadas, creando una mayor representación. A raíz de este conocimiento nos interesó la misión de la página web y su objetivo, que es tener un repositorio de la cultura Cucapá, contabilizarlo de manera clara y transparente, tejer redes entre ellas y ellos. Otro aspecto importante en nuestras decisiones fue el poder elegir el rol que podíamos tener en el equipo.

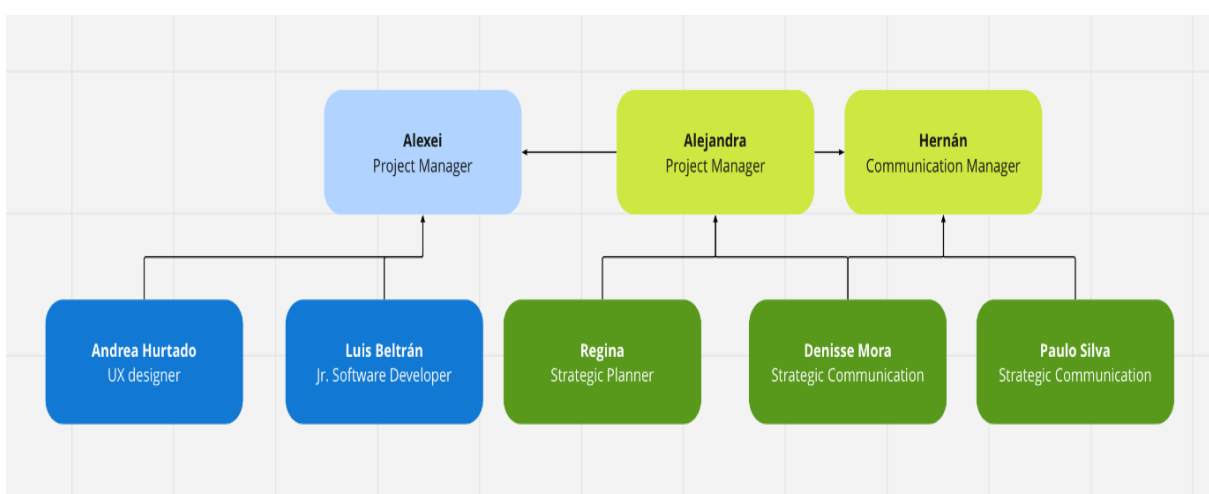
Al iniciar el proyecto la página web tenía como propósito el crear un espacio transmedia donde se interconectarán todos los proyectos (videojuego y transmedia), posteriormente se tuvo una sesión con una miembro nativa cucapá (Yanira Godoy), quien nos puso en contexto sobre dos problemáticas actuales y de carácter urgente en la comunidad. La primera situación radica en que se planea instalar unas torres de alta tensión con el fin de trasladar energía de varios municipios de Sonora (Caborca, Puerto Peñasco y San Luis Río Colorado) hasta Mexicali, Baja California, utilizando 1,300 hectáreas de terreno cucapá, de las cuales 206 hectáreas son zonas forestales. La segunda situación urgente de visibilizar es que la comunidad Cucapá cuenta con un censo impreciso que fue realizado por el INEGI, estructurado de forma apresurada y sin verificación. Esta situación es grave ya que es importante tener el conteo correcto de la población cucapá existente; de lo contrario, se corre el riesgo de prestarse a minimizar la existencia de la comunidad.

A continuación, se expone la estructura del organigrama pensado en las aportaciones que podía ofrecer cada integrante del equipo de acuerdo con sus intereses, habilidades y carreras universitarias. Teniendo en primera instancia y como asesores a

Alejandra Navarro y Hernán Muñoz, los cuales se han encargado de guiarnos hacia los objetivos establecidos del proyecto, posteriormente nos encontramos los colaboradores (los alumnos) quienes tenemos actividades específicas asignadas que también se muestran en la Figura 2.

Figura 2

Organigrama del proyecto Página Web



Asimismo, para poder empezar a elaborar la página web, Alejandra nos ayudó proporcionándonos información recabada el semestre anterior. Esta información incluía las consideraciones que se contemplaban para empezar a desarrollar el proyecto web. Entre ellas estaba el hosting, la base de datos y las tecnologías a utilizar.

El hosting iba a ser proporcionado por A2, la base de datos iba a ser en Neo4J y se consideraba utilizar Wordpress para empezar a realizar la página web.

Una vez estudiadas estas consideraciones se decidió que solo se iba a considerar A2 para el hosting, sin embargo, para la base de datos se utilizó MySQL (ya que es lo que

maneja A2), la API se realizó en Express y la página web se decidió que se desarrollará en React.

3. Proyecto transmedia

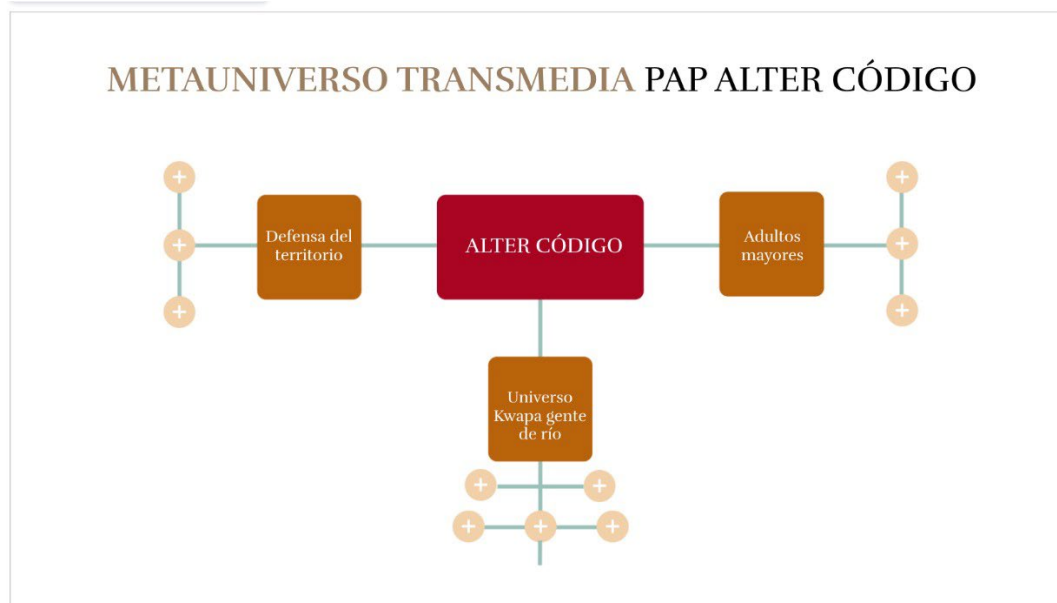
El proyecto transmedia es nuevo y nace este verano del 2022. Nace de la necesidad de articular todas las narrativas que se han venido trabajando en el PAP Alter Código desde su creación. Los integrantes de este proyecto fuimos Paulo, Denisse, Ana bajo la dirección constante de Alejandra Navarro (véase, Figura 3).

Lo primero que se realizó fue identificar las narrativas que se han trabajado, localizar y organizar todos los productos que se han realizado en semestres pasados. Nos dimos un clavado en los archivos y los registros que se tenían del PAP. Identificamos qué productos nos podrían funcionar o que valieran la pena rescatar para incluirlos en las redes sociales de todo este universo.

La necesidad de crear un proyecto que organizara, articulara y diera seguimiento a todas estas historias que estaban flotando por el aire era urgente, y es por eso que se inicia este verano 2022. La identidad del PAP no estaba bien definida, por lo tanto, se definió una. Asimismo, existían varias cuentas del PAP en redes sociales, así que se depuraron las cuentas y se dejó solo una. También se tomó la decisión de valorar en qué redes sociales iba a ser conveniente que habitara este meta universo. Por último, rastreamos los productos y las historias y le dimos un sentido a todo este universo que con el paso de los años seguirá expandiéndose cada vez más.

Figura 3

Organigrama del proyecto transmedia por universos de contenido



2.3 Sustento metodológico

La perspectiva por la cual partimos para la elaboración de nuestro proyecto es lo que conocemos como metodología colaborativa. Esta para Arribas (2020) es un “proceso de producción de conocimiento junto y con los sujetos con quienes trabajamos” (p. 237); por lo tanto, esto quiere decir que los resultados que obtuvimos en este trabajo constituyen una síntesis del diálogo entre nuestro equipo integrado por los participantes del PAP Alter Código, de este período de verano 2022, en conjunto con los diferentes colaboradores con quienes mantuvimos contacto frecuente y que pertenecen al pueblo Cucapá.

Para poder llegar a realizar esta colaboración nos inspiramos en los parámetros que Arribas (2020) coloca en la llamada Matriz de dimensiones de la investigación colaborativa, la cual comprende nueve dimensiones, a saber: genealogías de la colaboración, normatividad y experimentación, poder y (a)simetrías, formas de la relevancia o escalas de la responsabilidad, rol del investigador (o el arte de descentrarse), confianza y acceso, sobre la representación, temporalidades divergentes y con quién colaborar.

Esta matriz no pretende ser una guía definitiva, sin embargo, es el resultado de una gran trayectoria de trabajos colaborativos, y cada apartado toma como objeto de estudio central a la colaboración. Cada dimensión está relacionada entre sí, lo cual significa que no operan de manera aislada. En los siguientes apartados se muestra la descripción de cada una de las dimensiones trabajadas en cada departamento y equipo de trabajo.

Es importante resaltar que nuestro proceso de metodología tiene como base el proceso de reflexividad en cada momento. Quiere decir que constantemente estamos construyendo un pensamiento crítico y una reflexión desde dónde partimos para realizar

nuestras descripciones, textos y productos en general. Así buscamos que la perspectiva con la que los realizamos sea desde una perspectiva *emic*, esto es, resultado del diálogo con nuestros colaboradores. Dichos confrontamientos a nuestros pensamientos hegemónicos son idealmente expuestos en nuestros productos de video-diario, los cuales, como instrumentos de sistematización de nuestras experiencias, se trabajaron de manera individual semanalmente donde trabajamos siempre desde las fibras más sensibles que activamos en cada proceso de trabajo.

1. Proyecto videojuego

Departamento de dirección

Comenzamos con las distribuciones de los integrantes del PAP Alter código, del proyecto de videojuego, después con la asignación de actividades y objetivos particulares. A pesar de que ya existía una planeación de los roles, se les dio la libertad de escoger las áreas a las que les gustaría pertenecer. Una vez definidos los departamentos de trabajo desde dirección se les preguntó y pidió que propusieran objetivos para el final del ciclo con ello ser capaces de construir sus cronogramas.

Mi trabajo como asistente de dirección radicó en la atención directa con las sesiones de trabajo desde principio, a fin tomar notas de lo que se comenta en las reuniones ya que fue crucial para completar minutas, resolver dudas, o recordar propuestas nuevas. Revisar avances y buscar el seguimiento fue lo primordial para que esto fuese logrado con éxito.

Cada semana hacía un resumen de lo platicado y establecía pendientes, responsabilidades y respaldos de los archivos trabajados, era necesario también recordarle a Daniela los pendientes a realizar tanto individuales como en conjunto. Para poder transmitir

lo que realizábamos, desde la dirección del proyecto esta acción se manifestó a partir de filtros de aprobación, nosotrxs estudiantes del ITESO junto con nuestras asesoras nos encargamos de construir elementos que tuvieran sentido y una estructura compleja alrededor de las comunidades Cucapá; además en colaboración con Jaziel Soto supimos cómo proseguir con los objetivos, cómo corregir y proponer nuevamente.

Es importante mencionar que se intentó desde la dirección construir los canales de comunicación adecuados para que el equipo pudiera seguir adelante, y si existían inconvenientes poder solucionarlos de la mejor manera, por ello fue sumamente importante tener completa noción de lo que estaba ocurriendo en cada sección en específico ya que así pude apoyar a resolver temas particulares de otros departamentos si es que ellos me necesitaban.

Departamento de guion

Lo que hicimos en el departamento de guion fue dar continuidad a la historia. Para ello, tuvimos el poder de proponer, agregar y eliminar partes de la historia según como lo consideramos pertinente. Primero pusimos a discusión nuestras ideas y dialogamos hacia una historia en concreto. Teniendo el objetivo en mente de poner en puesta una historia propia de los cucapá, llevamos aquellas ideas y avances a nuestros compañeros, coordinadores y asesores para tener una retroalimentación de la narrativa que fuimos construyendo y así darle seguimiento como equipo entre las demás áreas de trabajo, ya sea en arte, música o gameplay, ya que cada una de las distintas áreas se nutrían de lo que estábamos escribiendo y ellos se hacían cargo de llevar toda la narrativa y los elementos planteados en el guion y darles vida en el videojuego.

Segundo, nos repartimos de manera equitativa parte de la historia, esto es, ambos tuvimos el mismo nivel de responsabilidad de revisar la historia y hacer comentarios sobre lo que cada quién agregó, para generar el diálogo que nos permitió avanzar en la narrativa de manera adecuada, siendo supervisados por Jaziel quien fue nuestro guía y nos ayudó a tener una visión más clara de la cultura cucapá y tener una representación adecuada dentro de las narrativas presentadas.

Tercero, también presentamos los avances a nuestros asesores y coordinadores del PAP, quienes nos retroalimentaron y dieron una crítica constructiva de nuestro trabajo para poder abrimos más a distintas y nuevas ideas que podían llevarse a cabo en el guion de manera que se enriqueciera la narrativa y el desarrollo del mundo y los personajes presentados en el videojuego.

Cuarto, escribimos sobre la comunidad cucapá, pero al mismo tiempo fuimos mediadores de lo que ellos querían escribir y contar. Fue así que entablamos conversaciones con Jaziel, quien es miembro de la comunidad cucapá, quien nos guió en nuestro proceso de escritura de la historia, aunque también nosotros desarrollamos y propusimos ideas y, en cierta medida, nos apropiamos de la narrativa para poderles dar forma.

Armamos un cronograma en el cual delimitamos los tiempos que tenemos para escribir y dialogar acerca del guion para tener avances más concretos y comentarlos en equipo. Hemos ido estructurando tiempos para generar avances y tener retroalimentación, de ahí partimos a realizar los cambios y desarrollos pertinentes a la historia.

Departamento de arte y gameplay

A continuación se detallan los procesos que cada integrante tuvo en el proyecto con base en su perspectiva y desde su respectiva área de trabajo. La descripción de dichos procesos da cuenta de las metodologías de trabajo de este departamento en el proyecto de videojuego.

José María: Tuve que de alguna forma tomar varias decisiones directivas en conjunto con el director de narrativa Frank, que influenciarían directamente en los elementos visuales del juego, de entrada, la vista. De esta última se determinó que se jugará de forma isométrica, esto significa que todos los *assets* (elementos visuales del videojuego como rocas, arbustos, cactus, árboles, etc.) deben tener una vista de perspectiva adecuada para dar el efecto deseado. A la vez que hicimos esto en equipo, tuvimos avances a nivel de boceto, pero hubo un problema: cada uno de los tres integrantes tenía propuestas muy distintas una de otra. Esto se tradujo que al no tener muy claro el tema de la narrativa, el setting, la dirección general estos avances fueron improductivos. Sin embargo, después de nuestra primera junta con Jaziel y ver que teníamos libertad creativa, decidimos sentar las bases realizando un Moodboard para guiar a las generaciones futuras. A partir de ello trabajamos en el desarrollo de arte conceptual para el entorno, los personajes, y los assets que pueden verse en los anexos (4-6).

Daniel Caro: Dentro de arte me dediqué principalmente al desarrollo del diseño de los personajes, definiendo un estilo de trazo/arte para mis compañeros de semestres futuros que darán continuidad al proyecto.

Esta actividad del bocetaje de personajes fue algo compleja, desde mi punto de vista, puesto que crear uno de estos, desde cero, no es una tarea fácil de desempeñar; al principio no te cuadra nada, piensas que ningún diseño está bien. Sin embargo, recibí

bastante ayuda por parte de colaboradores/asesores como Frank Rivera y Roberto Castellanos, quienes tienen más experiencia en el campo, y gracias a este apoyo es por lo que se lograron clarificar estilos de arte y composición del personaje.

En programación, el principal problema es que no conocíamos el programa en el que se está programando el videojuego, el cual es Unity. Al no tener un conocimiento previo, decidimos empezar con una etapa de capacitación, esto es, buscando videotutoriales y cursos para entender la plataforma y así realizar el producto meta.

Ricardo: Empecé a desarrollar los sistemas base que se necesitan para crear el juego, tales como el diálogo, mapas, transiciones y movimiento. En cuanto al diálogo, necesitamos que múltiples personajes puedan hablar, así que diseñé un sistema donde se le dan los “actores” con sus respectivos diálogos y el sistema automáticamente los pone en su cuadro de diálogo y los muestra en el orden dado, también deja que se ponga un “retrato” del personaje.

Para el movimiento se necesita que sea con un clic en la pantalla, así que debí hacer que el personaje se moviera hacia el mouse. Para lograr esto debí encontrar una forma de dar una dirección al personaje basado en las coordenadas, dicha dirección es de X e Y, y establecí que debían estar en un rango entre -1 a 1 , y cuando encuentre colisión se detenga.

Rodrigo: Estuve definiendo con mi equipo un estilo de arte y visual para el videojuego. También estuve colaborando con *gameplay* y programación para acordar aspectos en los que nos influenciamos mutuamente, en específico en cuestiones sobre cómo el apartado visual afecta directamente la forma en que se juega y corre el proyecto, y viceversa.

Finalmente decidimos un estilo con el que todos estuvimos de acuerdo y que favoreció a los demás equipos. Además, trabajé en una pantalla completa de un nivel que servirá como muestra de cómo va a verse el videojuego. Con base en lo anteriormente implementado en programación, las pautas del primer momento del guion técnico nos dieron una visión más detallada de en qué concentrarnos en el área de Gameplay para poder programar un demo que representara lo que planteamos como objetivo para el desarrollo completo del videojuego.

Departamento de música

Para nuestra metodología, partimos de una normativa de producción colaborativa que tiene dos vertientes. Por un lado, se delimitaron las herramientas sonoras a usar, colocando como base un análisis estructural de teoría musical contemporánea sobre un banco de cantos Cucapá. Y por otro, la constante retroalimentación tanto de la dirección de arte, el equipo general del proyecto del videojuego, el equipo que conforma el PAP Alter Código y las juntas con Jaziel.

El análisis sobre los cantos Cucapá tuvo el propósito de extraer de ellos, elementos claves que encontramos en cualquier tipo de música, tratando de hacer con ello un diálogo que sintetizara nuestras propias expresiones y experiencias musicales con las del pueblo Cucapá, estos son: tempo, melodías, armonías e instrumentos. Con estos elementos, pudimos trabajar en generar música que emergió de dicho diálogo, resultando en pistas particulares que llevábamos al siguiente paso.

El proceso de retroalimentación con los equipos del videojuego y PAP Alter Código, siempre partía de un ejercicio semiótico interactivo, donde cada miembro de los equipos exponía las sensaciones que las canciones le generaban para delimitar lo que habría

que quitar, o en su defecto incluir con el objetivo de remitir los sentimientos esperados de cada pista. Así mismo, la dirección de arte siempre estaba al pendiente de especificar la crítica con respecto a la estética general del videojuego, su uso en el tipo de interfaz y la justificación de los elementos sonoros.

Por último, la presentación a Jaziel tenía como objetivo saber si estaba bien colocado el uso de los elementos o en su defecto no lo estaba y por lo tanto teníamos que cambiar de canto base. Aquí también se abrió la oportunidad de invitarle a participar con su propia voz en las melodías particulares, ya que no teníamos ninguna idea de la autoría de los otros cantos por lo que usarlos en nuestras pistas no era nada conveniente con respecto al objetivo metodológico de colaboración planteado.

Como se planteó anteriormente, existían dos diálogos que trabajamos en la producción de las pistas del equipo de música en este proyecto. Por un lado, el diálogo teórico-musical, donde se pone como base una estructura que posibilita la creación de nuevas pistas sin modificar, ni adecuar los cantos tradicionales del pueblo Cucapá al contexto contemporáneo, occidental y moderno. Lo que sucedió más bien fue todo lo contrario, fueron nuestras formas de expresión musical y la manera de remitir a los sentimientos esperados, aquellas que aprendimos en nuestros contextos (contemporáneos, occidentales y modernos), las que se adecuaron a los componentes que podemos hallar en la expresión musical del pueblo Cucapá.

El segundo diálogo que planteamos es directamente con los ejercicios de retroalimentación. Primero, con nuestro equipo, el cual después de pasar por varios ejercicios de sensibilización del contexto indígena, también se planteó la colaboración con la cultura del colectivo Cucapá. Y segundo, directamente con Jaziel, quien, como músico y

aprendiz de la expresión tradicional de su pueblo, pudo darnos una retroalimentación mucho más asertiva sobre la interpretación que desde su contexto puede tener de nuestra música.

Es importante recalcar en este punto que la colaboración con los sujetos del pueblo Cucapá desde el inicio de nuestra participación en el proyecto, constituyó una gran dificultad, ya que la distancia, las formas remotas de comunicarnos y el corto tiempo de este periodo de verano, hicieron que la colaboración no pudiera ser tan íntima y dialógica como deseamos. Esto es una clara limitación, que si bien, las nuevas tecnologías de comunicación han abierto grandes oportunidades para tener diálogos a grandes distancias, no es lo mismo que estar en viva colaboración y en un campo no mediado.

Como alumnos en colaboración con personas de un pueblo cucapá, trabajamos juntos dentro de una investigación buscando cómo encontrar la atención de los jóvenes dentro de las familias sobre las tradiciones e historias contadas por generaciones. Llegando a un acuerdo colaborativo de enseñanza propia, encontrando como base el bien común hacia los pueblos, tomando el norte de México como punto de partida para lograr reestablecer una conexión con los mismos jóvenes con fines de no dejar en el olvido relatos, cuentos, canciones y tradiciones cucapá.

Apoyándonos de grabaciones caseras que se nos permitió escuchar, pudimos reflejar nuestras diversas influencias musicales para encontrar un estilo y tendencias musicales con el fin de presentar un producto en el que se pudieran compilar canciones producidas por el equipo y que pudiesen ser usar dentro de nuestro videojuego.

2. Proyecto Página Web

A lo largo del periodo de verano 2022 nuestro enfoque se basó principalmente en las necesidades y problemáticas detectadas y como es que estas convergen en diferentes situaciones. Dentro de las principales labores, nos encontramos en la de recabar información relevante para el proyecto en diversas fuentes, así como una comunicación directa con un miembro originario de la comunidad Cucapá, que en este caso es Yanira Godoy; a raíz de esta conversación nos planteamos objetivos específicos que radican en las problemáticas de carácter urgente que nos expuso Yanira en la sesión virtual. Posterior a esto, se decidió la creación de una página web que consiste en visibilizar el conteo verídico de toda la comunidad cucapá.

Nuestra forma de trabajar fue evolucionando de diversas maneras, al inicio todos trabajamos de manera colaborativa, proponiendo soluciones e ideas a las mismas problemáticas, poco a poco esto ha tomado un giro y cada quien ha desarrollado roles y tareas distintas relacionadas a las habilidades que quisimos desarrollar. La manera de trabajar consideramos resultó organizada ya que Regina se encargó de tener un registro de las actividades a desarrollar, así como una planeación con los objetivos al final del semestre.

Nuestros dos asesores, Hernán y Alexei, fueron de mucha ayuda para establecer objetivos y tareas realizables, también brindaron una perspectiva más clara sobre temas que suelen ser complejos y que nos cuestan trabajo encontrar soluciones. Por ejemplo, al inicio para empezar a trabajar sobre el proyecto de la aplicación web, Alexei nos recomendó manejar una metodología ágil (metodología en donde se crean fases del proyecto, se crean y dividen actividades para poder asignar esas actividades a los desarrolladores del proyecto y en dónde se comunica diariamente el estatus de las actividades y si hay algún bloqueo que

tenemos dentro de esa actividad), por lo que manejamos Trello (tablero de actividades) para ir creando actividades e ir teniendo una organización sobre lo que se debía de hacer y lo que ya estaba terminado. Además, manejamos un grupo de Discord para estar comunicando con él nuestros problemas y el estatus sobre las actividades que realizamos.

3. Proyecto transmedia

Estrategia de impacto

La metodología para el desarrollo de esta estrategia tiene como base conceptual dos procesos o partes de desarrollo. Primeramente, nuestro proceso partió de grandes y enriquecedoras charlas que nuestro equipo mantuvo en las primeras sesiones. Nuestra intención fue poder replantear el objetivo principal del PAP para el desarrollo de este meta universo, e introducir la herramienta de las transmedialidad al proyecto. De esta manera podríamos partir de una base nueva que reconstruye los cimientos con los que el proyecto se ha mantenido. Es importante recalcar que este proyecto ha tenido una diversidad de metodologías y prácticas que, si bien no están conceptualmente desconectadas, técnicamente sí. Y, de acuerdo con nuestro objetivo en este equipo, pudimos ligar y conectar todos los trabajos realizados dejando también el espacio virtual para la conexión de nuevas narrativas, así como reciclar y homologar las estrategias, guías y metodologías que ya se han usado para esta nueva plataforma que sostiene al proyecto entero (Anexo 8).

El segundo proceso, fue el de seguir una guía específica de lo que DocSociety (s.f.) define como un conjunto de herramientas para el desarrollo de impacto social en la producción audiovisual. De esta forma, nos enfocamos directamente a lo que se refiere como *Planificación del proyecto*, y, a su vez, se divide en los siguientes pasos:

- Desarrollo de la visión de nuestro proyecto, la cual está compuesta por:
 - *Visión artística*: lo que se espera del producto como tal
 - *Visión del impacto*: lo que esperamos que este provoque en nuestro público
- Desarrollo de la estrategia, compuesta por:
 - Un plan estratégico: una forma de trazar la ruta para generar el impacto que planeamos, compuesta por:
 - Los mensajes que queremos dar
 - El objetivo de nuestro impacto
 - Los agentes claves
 - Nuestra dinámica de impacto
 - Tareas para el impacto
 - Un plan de evaluación, donde a partir de los objetivos se analiza en una fecha específica (no propuesta aún en nuestro caso), como se han cumplido o desarrollado.
- Un mapeo del tema, donde se expuso todos los actores que han colaborado o se espera que puedan colaborar con el trabajo del PAP Alter Código.

Plantilla transmedia. Meta universo Alter Código

Partiendo de la estrategia de impacto presentada con anterioridad, nuestro trabajo se centró en el bosquejo de lo que sería el meta universo transmedia (la “columna vertebral” que articula todos los proyectos hechos y por haber en el PAP), planteando cómo las narrativas se conectarían de manera conceptual y técnica, y cuál sería la experiencia del público al adentrarse a este. Esto, lo hicimos con una plantilla para el diseño de narrativas transmedia,

elaborada por Anahí Lovato (2017) en colaboración con el equipo #DCM *team*. Algo importante en este proceso fue el planteamiento de las plataformas que presentarían al universo, definiendo cuáles son las que se necesitan crear y cuáles son las que ya tenemos, entre ellas, las redes sociales del PAP. Así pasamos a realizar tres productos que nos servirían para comenzar con el desarrollo de este meta universo en los espacios que ya tenemos: una estrategia digital, un manual de identidad visual, voz de marca y redes sociales y los *moodboards* de contenido.

Estrategia digital.

Nuestra estrategia digital consistió en el planteamiento de 4 puntos para el desarrollo de cada plataforma de nuestro universo. Estas plataformas fueron:

- Una página web: repositorio central del meta universo Alter Código
- Página de Facebook
- Perfil de Instagram
- Perfil de TikTok

Y los puntos que desarrollamos en cada una fueron los siguientes:

- Objetivo específico de la plataforma
- Tácticas para realizar en estas
- Indicaciones de rendimiento
- Descripción de los contenidos esperados

Manual de identidad visual, voz de marca y redes sociales.

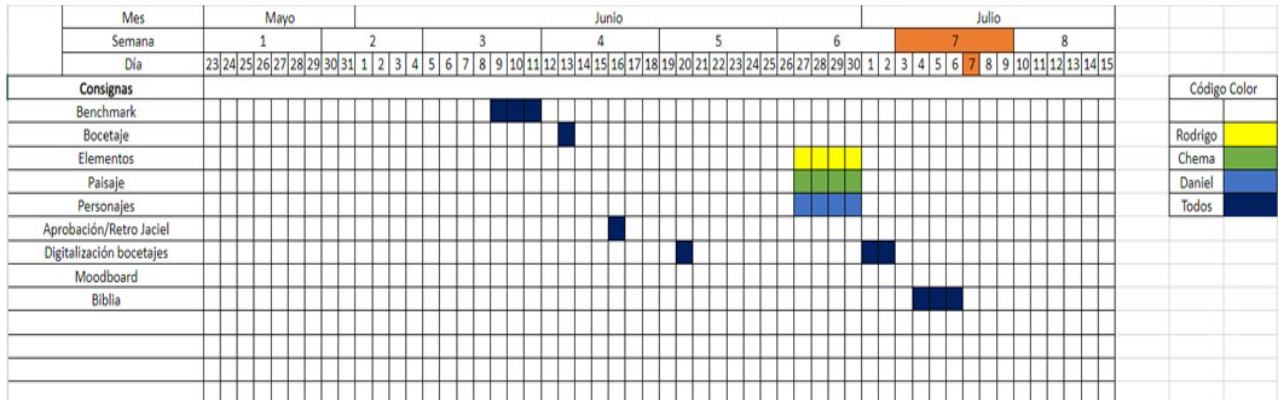
La metodología para el desarrollo de este manual fue recuperar las diferentes estrategias de identidad visual, voz de marca y redes sociales que desde el inicio del PAP se

han realizado. Esto, con el objetivo de homologar la imagen y poder establecer con claridad el vínculo de todas las narrativas hechas dentro del proyecto.

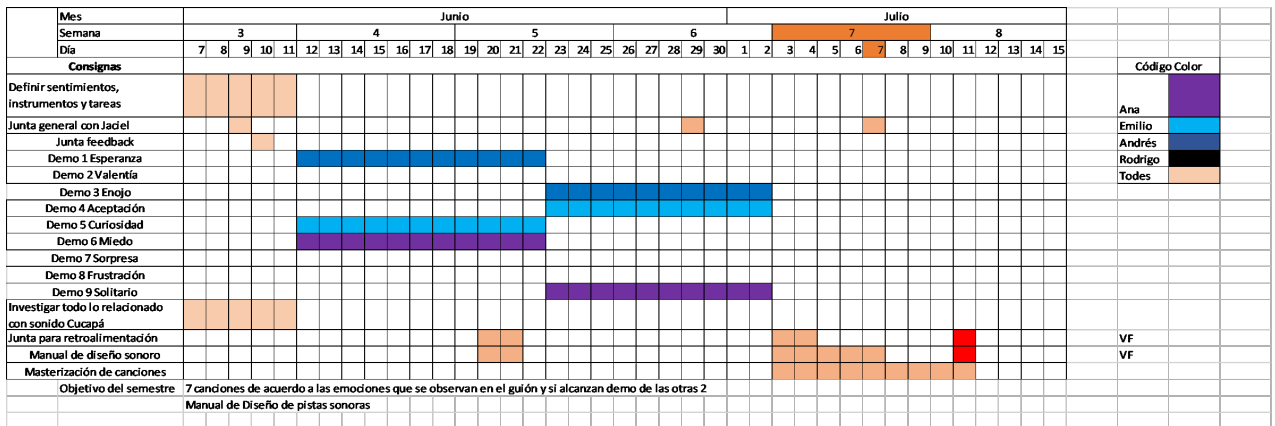
Además de ello, se incluyó el desarrollo de una estrategia que hace uso del mapeo del tema que realizamos en la estrategia de impacto, esta fue la estrategia de *hashtags* puente. A ellos, los definimos como etiquetas que podemos utilizar en los *copys* de nuestras publicaciones para colaborar con nuestros aliados y llegar a tocar los espacios mediáticos que ellos ya han desarrollado, con el objetivo de buscar una colaboración y visibilidad de nuestro proyecto. Estos *hashtags* fueron determinados a partir de la extracción de descripciones de un banco de 15,000 publicaciones de los perfiles de Instagram de nuestros aliados, y pontificados por la repetición en su uso del banco general. Creemos que esta estrategia nos dará un movimiento por espacios mediáticos que tienen públicos similares al nuestro y que así podemos generar una buena forma de compartir los saberes que hemos desarrollado.

2.4 Cronogramas de trabajo

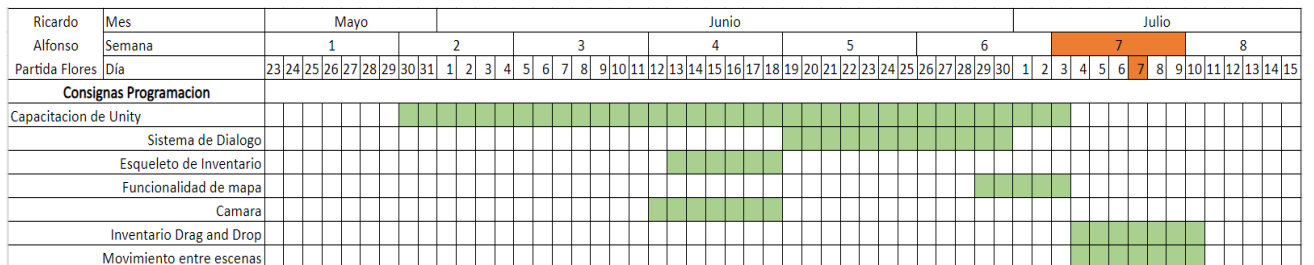
Departamento de arte



Departamento de música



Departamento de Programación



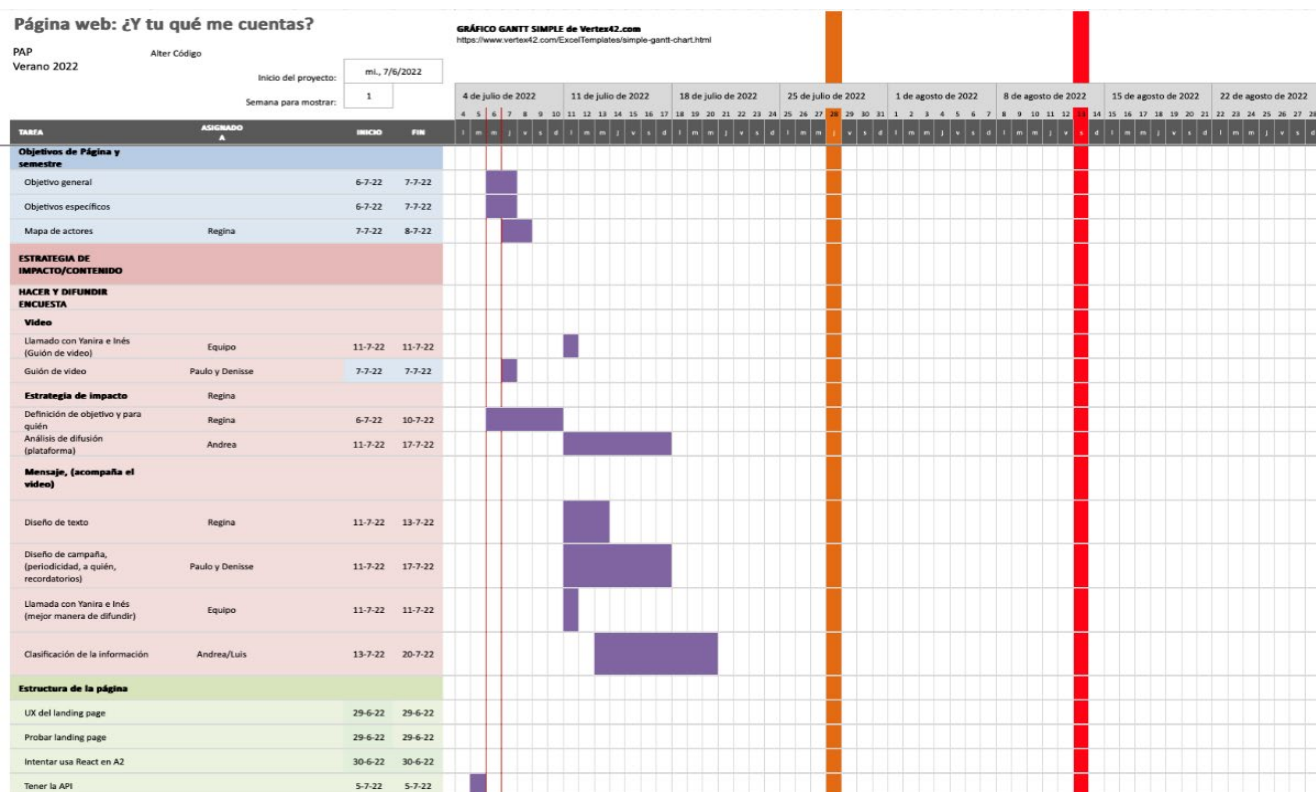
Departamento de guion

Mes	Junio																								Julio																	
Semana	3				4				5				6				7				8																					
Día	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
Consignas																																										
Resolver preguntas																																										
Segundo borrador guion																																										
Junta para hablar esquema general																																										
ACTO I Y ACTO III																																										
TUTORIAL Y ACTO II																																										
Junta feedback																																										
Pulir																																										
Pulir																																										
Junta con Jaciel																																										
Desarrollo de Biblia																																										
Desarrollo Moodboard																																										
Desarrollo de Estructura																																										

Código Color	
Luis	
Yarahi	
Ambos	

Código Color	
Luis	
Yarahí	
Ambos	

Página web



Transmedia

Semana	Fecha de entrega	Actividad	Responsables	Observaciones
Semana 4	Jueves 16 de junio	Visión de impacto		
		Pasar formatos desde los PDF de impacto y transmedia		
		Tabla de estrategia de impacto	Todes	
		Plan de evaluación del impacto	Todes	
Semana 5	Jueves 16- Lunes 20 de junio	Mapeo de actores	Todes	
	Martes 21 de junio	Plantilla de transmedia- Meta universo	Todes	
	Miércoles 22 de junio	Se comienza a trabajar Jueves 23 de junio y se entrega terminada el Lunes 27 de junio		
Semana 6	Lunes 27 de junio- Jueves 30 de junio	Estrategia digital	Todes	
	Martes 28 de junio- Jueves 30 de junio	Manual de identidad-marca	Todes	
	Lunes 27 de junio- Jueves 30 de junio	Plantilla de transmedia- Kwapa Gente de río	Todes	
	Lunes 27 de junio- Jueves 30 de junio	Moodboards de contenidos	Todes	
Semana 7	Lunes 4 al jueves 7 de julio	Plantillas de contenidos	Andrea y Ana	
		Parilla tentativa de programación de contenidos (por semana 3 a semana 16 del semestre de Otoño 2022)	Paulo y Deni	

3. Resultados del trabajo profesional

<i>Productos</i>	<i>Resultados</i>	<i>Impactos</i>
7 pistas sonoras	Banco de pistas para desarrollar un diseño sonoro en el videojuego.	<i>Internos al PAP:</i> - Acompañar la experiencia del videojuego por medio de las emociones que evocan las pistas <i>Externos al PAP:</i> - Un proceso de producción colaborativa con la comunidad Cucapá y su cultura - El cultivo de ciertas formas en que la comunidad Cucapá experimenta su música
Manual de diseño de pistas sonoras	Guía y metodología para la producción de nuevas pistas sonoras.	<i>Internos al PAP:</i> - Una base teórica y estructural sin que altere o modifique los cantos Cucapá o la manera en que hace música <i>Externos al PAP:</i> - El diálogo y aprendizaje de las distintas formas de hacer y vivir la música en nuestra colaboración.
Guion de entrada de la página web	La representación de una problemática en específico que viven hoy en día en la comunidad cucapá. La falta de un censo y la falta fundamentos sobre el conteo que ha realizado el INEGI sobre esta comunidad.	<i>Internos al PAP:</i> Se crea un mensaje de invitación para continuar la participación colaborativa con la comunidad Cucapá y el equipo PAP. <i>Externos al PAP:</i> La apropiación de la página por parte de la comunidad cucapá a través de un conteo de la población Cucapá para resolver la problemática con la secretaría de energía.

<i>Productos</i>	<i>Resultados</i>	<i>Impactos</i>
		La página también es un instrumento de consulta para aquellos interesados en la comunidad y que no formen parte de ella.
“Tech Demo” del juego	<i>Se tiene el esqueleto de lo que serán los sistemas base del juego:</i> -Sistema de Dialogo. -Movimiento de Personaje. -Cambio de Mapas. -Inventario.	<i>Internos PAP:</i> Se deja una base más “sólida” para que los equipos a futuro puedan empezar a hacer el contenido en vez de los sistemas. <i>Externos PAP:</i> Aún no hay
Moodboard	Sirve como punto de referencia para el estilo visual del juego y como se debe trabajar con los entornos, personajes y objetos.	<i>Internos PAP:</i> Pone la base técnica para escenarios específicos <i>Externos PAP:</i> Aún no se ha puesto a prueba.
Estrategia de comunicación para redes sociales	Visibilizar los proyectos trabajados en el PAP Alter código, dirigido a la audiencia.	<i>Internos al PAP:</i> Invitación a los estudiantes de ITESO a participar en este PAP. <i>Externos al PAP:</i> Visibilizar las problemáticas de comunidades que lo necesitan.
Estructura Narrativa del Videojuego	Esqueleto de la historia completa del videojuego. Esquema con las misiones y NPC’s del videojuego, junto con los entornos y objetos presentes. Desarrollo del moodboard y lineamientos para historia y personajes.	<i>Internos al PAP:</i> Sienta las bases de la historia y permiten tener una referencia principal hacia los personajes, entornos, misiones y objetos del videojuego. <i>Externos al PAP:</i> Lograr mostrar una narrativa que extienda la historia principal de los cucapá, La Zorra y el Coyote, para poder dar a conocer la cultura de la comunidad cucapá.
Primeros Assets del juego	Elementos del juego para utilizarse en los elementos gráficos del mapa interactivo dentro del juego	<i>Interno al PAP:</i>

<i>Productos</i>	<i>Resultados</i>	<i>Impactos</i>
	Cactus, piedras, árboles, arena, río, cartel, curvina.	Se utilizará para el Tech Demo y tener elementos visuales dentro de Unity <i>Externos al PAP:</i> No se han hecho pruebas
Arte Conceptual	El “ <i>feeling</i> ” general del juego, los escenarios y los personajes.	<i>Interno al PAP:</i> Al verlo, los nuevos integrantes deben rápidamente saber cómo es el estilo visual para hacer una obra homogénea. <i>Externos al PAP:</i> No se han hecho pruebas.
Estrategia de impacto	Delimitación de la visión, estrategia y mapeo de colaboradores	<i>Internos al PAP:</i> Los nuevos integrantes deben saber la ruta de impacto y los posibles colaboradores <i>Externos al PAP:</i> Crear un meta universo transmedia más atractivo
Estrategia digital	Criterios definidos acerca de los objetivos, tácticas, indicaciones y descripción de contenidos esperados	<i>Internos al PAP:</i> Articulación de las plataformas de redes sociales <i>Externos al PAP:</i> Ampliar públicos y visibilización del contenido
Manual de identidad visual, voz de marca, y redes sociales	Articulación de las diversas estrategias y puesta en marcha de estrategia de <i>hashtags</i> puente.	<i>Internos al PAP:</i> Homologación de estrategias <i>Externos al PAP:</i> Encontrar colaboradores y compartir saberes
Plantilla transmedia	Bosquejo de la columna vertebral del meta universo transmedia Moodboards de contenido	<i>Internos al PAP:</i> Articulación de todos los proyectos Avance en el desarrollo de productos Imagen y colores más contemporáneos del meta universo <i>Externos al PAP:</i>

<i>Productos</i>	<i>Resultados</i>	<i>Impactos</i>
		Crear narrativas que atrapen al público

4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

Además de documentar la experiencia y dar cuenta de los productos y resultados a los que se llegó en el PAP, el RPAP también tiene como propósito documentar la reflexión sobre los aprendizajes en sus múltiples dimensiones, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto para compartir una comprensión crítica y amplia de las problemáticas en las que se intervino.

4.1. Aprendizajes individuales

Andrés Azanza Guitrón

Aprendizajes profesionales.

La colaboración realizada con compañeros y maestros que tienen distintos conocimientos a los míos en sentido musical y metodológico me impulsó a salir de la manera de hacer las cosas. Es decir, en ocasiones era necesario adaptarme a una manera de realizar el trabajo que yo no conocía, y hacerlo de esta manera abrió la posibilidad de conocer y hacer más funcional algunas técnicas previamente utilizadas, o por el otro lado, mi conocimiento hizo más fluido el trabajo en equipo.

Por otro lado, musicalmente cree piezas de un estilo que no estaba familiarizado, y me hizo conocer otra manera de hacer música que ahora estoy adaptando a mis proyectos musicales personales.

Aprendizajes sociales.

De igual manera, toda mi carrera había colaborado con compañeros y compañeras de psicología. Aunque cada persona es distinta, y sea lo que sea que estudie se desarrollan diferentes habilidades, pero es muy común que si se realiza un trabajo enfocado en lo psicológico, como se aprendieron conceptos y técnicas parecidas, es más común que todos los integrantes puedan realizar el trabajo del otro. En este caso me di cuenta de que yo difícilmente iba a poder realizar el trabajo de los demás, pues tengo casi nulo conocimiento del área que se les asignó, así que lo que tuve que hacer fue confiar en sus habilidades, y ellos en las mías. Probablemente eso va a hacer menos predecible para uno tener la imagen mental del producto final, pero lo importante es hacer el esfuerzo por explicar amplia y detalladamente en qué consistirá tu propio aporte, así los demás podrán utilizarlo para tener una idea de dónde estoy partiendo y hacia dónde encamino mis ideas. A fin de cuentas, confiar en que los compañeros harán lo suyo.

Aprendizajes éticos.

Hay ocasiones en que yo no realicé mi parte a tiempo, otras en que mis compañeros no lo hicieron, y otras en que una circunstancia se presenta que altera las fechas y métodos, se puede retrasar el trabajo y es necesario ser flexible con el plan para adaptarlo a una nueva vertiente. Como ética es importante ser realista con el trabajo que uno mismo puede hacer para que no ocurra esto, al igual que cumplir el cronograma para no alterar el de los compañeros.

Aprendizajes personales.

Estoy agradecido de haber colaborado con personas que saben cosas distintas a mí, aprendo que no somos tan diferentes, pero que también es importante que si se quiere realizar un trabajo profesional hay que estar involucrado con diferentes disciplinas, con

personas que sepan más que tú y de quienes sientas la confianza que puedes soltar su parte a ellos y enfocarte completamente en lo tuyo. Eso sí, siempre con comunicación y un plan de trabajo claro. Cada parte del proceso de creación es muy importante para la conclusión de este, y no se puede minimizar la relevancia de uno, pues este puede tener un efecto cadena sobre los otros.

Luis Alberto Beltrán Pérez

Aprendizajes profesionales.

Lo que hice para el proyecto de la página web me ha ayudado a aprender muchas cosas que no entendía y recordar cuestiones que ya había hecho/estudiado anteriormente. En este caso, las herramientas que he aprendido a utilizar han sido cPanel, Sequelize, conexiones remotas a servidores de mySQL, hacer queries en mariaDB, APIs en Express, entre otras menos importantes. Estas habilidades ya las había adquirido anteriormente (excluyendo cPanel) pero con diferentes lenguajes, es por eso por lo que este aprendizaje me ha ayudado a comprender y reforzar conocimientos anteriores.

Aprendizajes sociales.

El proyecto de Alter Código me ha ayudado a poder comunicarme con diferentes disciplinas y compartir mis ideas, especialmente con un lenguaje más adecuado a otras personas que no conocen tanto el ambiente de desarrollo de programación. Además, me enseñó algo que no sabía mucho anteriormente: la comunicación continua con el cliente. En este caso, el cliente fue Alejandra ya que ella tenía que ver los cambios, era la que proponía las ideas, cuestiones en dónde yo podía aportar y discutir si esas ideas eran posibles y las repercusiones que podría haber a la hora de programar esas ideas propuestas. Es por esto

que se contactó a un asesor que me pudo ayudar a entender como comunicarme mejor con el cliente, ya que a veces se necesita ser más franco debido a que el cliente puede ofrecer ideas imposibles para el poco tiempo que se puede llegar a tener en el transcurso del semestre (o verano).

Aprendizajes éticos.

Los aprendizajes éticos que he obtenido a lo largo de este verano es que he podido comprender a grandes rasgos las dificultades en las que se encuentran comunidades chicas que pueden sufrir de racismo, inequidad en el reparto de recursos, de derechos, etcétera. Trabajamos directamente con una comunidad de este estilo: la comunidad cucapá. He podido empatizar más con esta ya que he podido comprender el contexto en el que se encuentra debido a la generalización errónea que existe en los estudios hechos por el gobierno, haciendo que el repartimiento de recursos y la atención que reciban se disminuya por parecer un problema “menos importante” que los que tiene el país actualmente.

También, hemos previsto hasta cierto punto poder hacer la página web más accesible (esto refiriéndome a lo largo del proyecto ya que no es algo que se haga en 4 semanas) hacia la comunidad cucapá debido a que muchos no utilizan computadoras, por lo que tenemos en cuenta hacer una aplicación con una vista más accesible hacia usuarios utilizando celulares, hacer el diseño lo más simple posible para la gente que no tenga tanta experiencia utilizando el internet o navegadores, etcétera.

Aprendizajes personales

El proyecto de la página web que hemos realizado consiste en un equipo interdisciplinario, ya que participan personas de ciencias sociales, personas de diseño, programadores (en este caso, sería yo) y asesores. Este ambiente laboral que se generó me

ayudó a entender a gran escala como se empiezan a desarrollar los proyectos debido a que ya en el mercado, los equipos de trabajo siempre consisten de muchas disciplinas trabajando en conjunto para poder darle al cliente el mejor producto posible.

Además, los aprendizajes personales que he obtenido a lo largo del transcurso de verano ha sido que tengo que responsabilizarme por mis actos, independientemente si haya tenido cuestiones de salud, de familia y más que nada personales. En este caso, padecí de algunos detalles de salud mental (depresión clínica más que nada), y le estoy agradecido a las profesoras por entender el proceso por el que estaba pasando, sin embargo, me responsabilicé a tal modo que he tenido comunicación continua con las profesoras y con el asesor. Aunque, es obligatorio responsabilizarse, hay momentos en la vida que es importante poner tu salud mental y la salud de tu familia por encima de los demás, y este fue un gran aprendizaje para mi vida profesional y personal.

Daniel Isaías Caro Flores

Aprendizajes profesionales.

A lo largo del proceso de la preproducción del videojuego se tuvieron diversos cuestionamientos que, gracias a la ayuda de Frank Rivera y Roberto Castellanos, fue por lo que este tipo de detalles se fueron aclarando poco a poco. Al momento de estar trabajando en los encargos individuales, aprendí a sintetizar cada aspecto de las entregas para poder acertar más a lo que se necesitaba para el proyecto. Ya tengo una noción más clara de lo que es trabajar en un videojuego, al menos en la preproducción, puesto que nunca había tenido la oportunidad de trabajar en esta área, por lo tanto, ya tengo un panorama más

amplio de cómo se mueve esta industria, en qué tengo que fijarme para realizar un proyecto así, y de las habilidades que necesito para poder desempeñarla.

Aprendizajes sociales.

He aprendido la importancia de la comunicación con el equipo de trabajo, además de lo laboral, creo que conocerlos a nivel personal ayuda bastante a entender qué está dispuesto a hacer cada uno con el proyecto en cuestión y así tener conocimiento de con quién apoyarte para ciertos aspectos laborales. Al conocerlos más, tanto al equipo de trabajo como a la comunidad Cucapá, puedes entender quién te puede ayudar con algún problema a la hora de tenerlo, además de que sirve bastante que también los demás te conozcan y puedas ayudar a lo mismo. Aprendí a comunicarme de manera más certera con esta comunidad aprendiendo un poco de sus costumbres y la importancia que esta tiene para ellos.

Creo que un equipo de trabajo bien comunicado es la clave para sacar un proyecto lo más sencillo posible y de la manera más amena. Y socialmente hablando, ayuda mucho a crear lazos para futuros proyectos.

Aprendizajes éticos.

A la hora de estar realizando este proyecto, caí mucho en cuenta de que omitimos, demasiadas veces, temas de justicia e igualdad con personas de las que no tenemos conocimiento. Al menos en mi caso, entré mucho en cuenta que, como sociedad, nos falta mucho para comprender qué es lo que pasa con el otro y que en realidad sí podemos apoyar a que cualquier persona a que pueda tener una vida más justa, pero lamentablemente, muchas veces, crecemos con la noción de preocuparnos solo por nosotros mismos, y en este proyecto hice conciencia de que no funcionamos como seres individuales. Siempre

dependemos del otro, y muchas veces, como dije, malamente solo buscamos el beneficio propio. Creo que empezar a romper con este tipo de ideologías, empezando a ver cómo se encuentra el otro, ayudaría bastante al proceso de reprogramación social. Entender que no estamos solos y que nos necesitamos o que podemos ofrecer ayuda, creo que es algo que deberíamos tener como base en la educación, por lo menos aquí en México, y creo que, personalmente, un paso para esto sería reestructurar el sistema educativo a base de competencias.

Aprendizajes personales.

Gracias a este PAP, me he quedado con la noción más clara de lo que significa un trabajo en equipo y que la comunicación entre ella es algo vital para que pueda funcionar/hacerse realidad cualquier proyecto. También ser conscientes de cuando uno no puede realizar cierto trabajo, o ser honestos y decir que se está complicando demasiado y que necesitas ayuda, es algo que se tiene que reconocer muy bien a nivel personal para poder “destrabarse” o quitarte algún bloqueo que tengas. Creo que es con lo que más me quedo, reconocer cuándo necesitas ayuda.

Ricardo Comparan Orizagá

Aprendizajes profesionales.

En este camino obtuve la oportunidad de seguir desempeñándome en un rol crucial para la elaboración de proyectos, en este caso particular de videojuego, como asistente de dirección aprendí nuevas formas de planificación para obtener una comunicación certera con un equipo de trabajo, también aprendí a percibir mejor las habilidades particulares de

los integrantes de forma que puedan hacerse reajustes en las responsabilidades asignadas cuando estas no están funcionando como era esperado. Aprendí nuevamente que en la elaboración de proyectos los planes originales cambian todo el tiempo, y a pesar de que fue poco tiempo, reforcé la importancia de atender las necesidades particulares y objetivas de diferentes departamentos de trabajo.

Aprendizajes sociales.

Desde el inicio con las semanas de sensibilización por los temas y problemas sociales en este caso involucrados directamente con el pueblo Cucapá, he aprendido a atender pensamientos que estaban originados desde mi educación sesgada y estereotipada. Se aprende a escuchar y comunicar nuevamente dando pauta a que las opiniones, a pesar de ser diferentes, puedan llegar a una convergencia. Creo que logramos estar en una línea de propuesta a fin de poder ayudar a quienes necesitan ayuda incluso entre nosotrxs mismos dentro de los equipos. A pesar de que no hemos convivido con las comunidades de forma presencial, pude conocer parte de su cultura y existencia misma y por ello me he esforzado por hacer que mi trabajo pueda provocar el efecto que buscamos que es que su cultura permanezca viva en ellxs mismxs y en el mundo.

Aprendizajes éticos.

Me posicioné en un proceso personal de desintegración de imaginarios desde hace un tiempo, y vaya que ha costado trabajo, en el camino de este aprendizaje noté que indirecta e inconscientemente pensamos en flujos de estereotipos, prejuicios, estigmas, daños que incentivan un decrecimiento cultural. Poco a poco me convierto en un sujeto cuya sensibilidad cae y cede ante los estímulos del medio, de lo masivo. Aquí pude

encontrar nuevamente y retomar los procesos que me acercan a trabajar por lo social, por quienes lo necesitan.

Es realmente sencillo responder y asignar culpas, pero difícil encontrar soluciones, no puedo pedir no ser culpable porque pertenezco a este mundo y a este país que ha denigrado progresivamente a su cultura original promoviendo un proceso de reconstrucción moderna, conveniente e injusta por meros intereses de ambición y poder. Espero y sigo teniendo fe en que los proyectos que hemos comenzado puedan cambiar un poco el eje de estos desplazamientos culturales.

Aprendizajes personales.

En este proceso que he vivido en solitario debido a mi rol y puesto de responsabilidad me voy contento de haber podido avanzar en mi propio flujo de trabajo, aun así, ligado al equipo, pero en condiciones individuales. Aprendí a ser más crítico con las entregas, a romper la barrera de resistencia comunicativa. Me hubiera gustado personalmente conectar más con la comunidad Cucapá en sí misma, pero no era posible debido a las condiciones en línea y el hecho de que no se prestaron muchas oportunidades para conversar, sin embargo, me quedo con mi línea de sensibilización.

Regina Cuevas Elizondo

Aprendizajes profesionales.

A lo largo de este curso de verano, logré comprender el trabajo multidisciplinario en otro nivel, gracias a que fui la única persona de mi profesión, normalmente circulaba en espacios de trabajo repleto de gestores culturales. Puedo decir que expandí la forma en la

que comprendía metodologías de trabajo, ya que en cada área se comprenden diferentes formas de llegar al objetivo.

Otra parte que considero importante mencionar es el reto de trabajar en un proyecto dedicado a una comunidad específica, ya que pude poner en práctica la parte de dejar por un lado mi propia visión, expectativas y gustos del desarrollo, para de verdad hacerlo desde las necesidades de los integrantes del pueblo Cucapá.

Aprendizajes sociales.

Este proyecto me permitió escuchar, escuchar a mis compañeras y compañeros, sus opiniones y enriquecerme de ellas, escuchar a Alejandra Navarro, experta en el tema, sin antes predisponer mis propios aprendizajes, o las expectativas que yo podría tener, por último, escuchar, como menciono en mis aprendizajes profesiones, las necesidades de los integrantes del pueblo Cucapá, que fue la espina, es la espina de este proyecto.

Aprendizajes éticos.

Para este proyecto, es necesaria la comprensión de los estigmas que llevamos dentro acerca de los pueblos y comunidades indígenas. Desde que somos niñas y niños se nos enseña que son parte de un pasado glorioso, que ya no existe, pero la realidad es que no es así y muchas o todas las visiones colonizadoras con las que nos enseñan siguen presentes en el imaginario colectivo.

Además de esto, remarco la parte de no poner mis necesidades y deseos por delante de las del público al que se destina el proyecto ya que, aunque parece ser algo obvio, es difícil ejecutarlo, porque es fácil creer que lo que crees es lo mejor siempre, y la realidad es que no, y dejar de hacer esto es algo que se debe de practicar y hacer consciencia de ello.

Aprendizajes personales.

Este proyecto me llevó a emocionarme mucho, a conocer partes de mí, en el sentido de que desarrollé un gusto personal por la exploración de otros proyectos, curiosear entre diferentes plataformas y objetivos, y creo que personalmente es bastante enriquecedor porque lleva a sentirte inspirada y más creativa, por lo que me gustó mucho.

En general me siento feliz con los resultados y camino que recorrimos, verle tomar forma y llegar más lejos, me gustó mucho aprender de mis maestras y de las personas que han recorrido este PAP, ya que no empezamos de cero.

José María Gallardo Salas

Aprendizajes profesionales.

Justificar todas y cada una de mis decisiones creativas fue un aprendizaje muy significativo entre mis intercambios con el director de narrativa Frank. Fue más importante determinar un *moodboard* para que en el futuro sea más fácil para el equipo de trabajo de generaciones futuras y no tengan que hacerse las mismas preguntas que nosotros nos hicimos.

Aprendizajes sociales.

Apoyarse en un equipo de trabajo es indispensable para lograr este tipo de mega producciones, en este caso, el intercambio con Jaziel quien es nuestro colaborador cucapá es un miembro indispensable para hacer una representación fiel de la cultura que estamos representando. Frank insiste en que la comunicación es fundamental entre todos los departamentos para lograr un trabajo homogéneo e integrado.

Aprendizajes éticos

Representar a un sector desfavorecido de la comunidad es una responsabilidad muy grande, debemos recordar siempre la razón de este proyecto: conservar y evocar en los jóvenes cucapá la identidad de su cultura. Si realizamos un producto con rasgos estereotípicos ni nada representativo habremos fracasado en la intención de nuestro proyecto. Conocer al pueblo Cucapá y sus problemas mediante las clases de Alejandra Navarro fue una experiencia muy cautivadora.

Aprendizajes personales.

Tuve que volverme muy autodidacta para poder crear un arte conceptual del videojuego, enfocado en el *setting*, sensación y narrativa del juego. Necesité mucha experimentación y ver muchos tutoriales. La comunicación entre departamentos fue fundamental para llegar a decisiones colaborativas satisfactorias, realmente quise realizar algo fuera de mi zona de confort en este tiempo y lo único en lo que pienso es en querer seguir trabajando el siguiente semestre.

Rodrigo Gutiérrez Mercado

Aprendizajes profesionales.

Aprendí a trabajar en equipo para un producto mucho mayor en el que nunca me había involucrado: un videojuego. El trabajo en equipo es sumamente importante en el mundo, más en un área artística como lo puede ser la realización de un videojuego, por lo que se vuelve primordial acostumbrarse y agarrar el gusto de trabajar en equipo.

Aprendizajes sociales.

Aprendí acerca de una cultura que completamente desconocía hasta llegar a esta materia: Cucapá. El contexto social es muy importante para absolutamente todos, más cuando

se trata de algo que es parte de tu propio país. Se trata de enriquecerse a sí mismo con conocimientos nuevos, y en este caso, aplicarlo para algo profesional.

Aprendizajes éticos.

Reconocer los estereotipos que dañan la imagen de una cultura y aprender de ellos para evitarlos a la hora de representar a la misma. Durante la realización del videojuego y gracias a la investigación, pudimos evitar representar a la cultura Cucapá de una forma estereotipada o desagradable, y buscamos, por el contrario, favorecer y expandir la existencia de su cultura a más personas.

Aprendizajes personales.

Uno de mis sueños de vida es hacer un videojuego, y esto es lo más cercano que he estado a cumplirlo de alguna manera. Fue muy interesante aprender, junto con un programador, lo más básico de lo básico sobre la realización de un videojuego. Me encantó trabajar con otras personas apasionadas, cada quien poniendo de su parte en su área de “especialidad” y fue una experiencia personal que llevaré siempre.

Andrea Hurtado Torres

Aprendizajes personales.

En el transcurso del verano uno de los aprendizajes que conllevó el crear un proyecto multidisciplinario fue el poder comprender los roles de cada quien, esto va más allá de los conocimientos que tenemos, es conocer lo que nos gusta hacer y en lo que somos buenos, muchas veces esto no está relacionado con lo que aprendemos a lo largo de la carrera.

Considero que fue importante aprender a comunicarnos entre lenguajes técnicos de cada carrera, a menudo hablamos con ciertos tecnicismos con los que estamos muy familiarizados y olvidamos que fuera de nuestro círculo profesional no tienen idea a lo que nos referimos. Fue interesante el poder llegar a un punto donde todos comprendiéramos de lo que estábamos hablando, así como el poder opinar de otras actividades y soluciones que otros proponían.

Aprendizajes sociales.

Fue de suma importancia el colaborar de la mano con los Cucapá, para darle una nueva dirección al proyecto, fueron ellos quienes se acercaron a nosotros y nos contaron las problemáticas que estaban pasando en este momento y cómo la página web podía ayudarles a solucionar este problema. El tener una comunicación constante con ellos hace que no nos perdamos en el proyecto y que siempre tengamos una retroalimentación de lo que estamos haciendo.

Aprendizajes éticos.

El comprender desde una perspectiva diferente lo que es ser un indígena, así como las desigualdades por las que pasan fue algo muy interesante; pero, al mismo tiempo, llegó un punto complicado porque el generar una nueva perspectiva es algo que puede tomar años trabajar y con el conocimiento que teníamos de unas semanas a veces pensábamos en soluciones desde nuestra perspectiva privilegiada y fuera de la comunidad sin tomar en cuenta el contexto o asumiendo que su contexto es de alguna forma específica sin antes preguntar. A mí me encantó conocer el sentido de comunidad que tienen los Cucapá, así como sus problemas dentro de ella.

Aprendizajes profesionales.

Para mí este proyecto me abrió mucho la perspectiva en el área del desarrollo web, es un área que me interesa, pero en mi carrera no hay mucho conocimiento al respecto, sólo se conoce el aspecto de diseño, pero muy por encima ya que es un área relativamente nueva.

Personalmente fue muy importante el tomar iniciativa en aprender y desarrollar nuevas habilidades, para poder comprender el desarrollo web tuve que aprender un poco de código, así como el lenguaje técnico. Fue interesante ver cómo mis compañeros y asesores me ayudaban a comprender mejor y de manera rápida, me brindaron muchas herramientas en este aspecto.

Ana Itzel Lozano Romero

Aprendizajes éticos.

Desde la situación ética, mis aprendizajes son variados. Además de estar dentro de un equipo de trabajo específico, como lo es el del departamento de música para el videojuego, también trabajaba en el proyecto que unifica y da sentido, como universo transmedia, a todas las narrativas que se han creado dentro de este PAP. Ahí, fue clara una cuestión, y es que no podíamos tomar ninguna decisión a la ligera. Algo que estuvo siempre presente fueron 3 procesos: las metodologías colaborativas, la perspectiva *emic* y la reflexividad. Este equipo en específico, lo formábamos puras personas que vivimos en nuestros cuerpos y vidas alguna disidencia a las normativas hegemónicas. Así mismo, al tener una claridad siempre de trabajar desde una perspectiva crítica por nuestra formación como comunicólogos del ITESO, los procesos, más que una metodología, los mirábamos como una necesidad. Y a lo que voy con esto, es que la mejor forma de cumplir nuestros

objetivos era mirar dentro de lo que realmente resuena con otras disidencias de nuestras sociedades. Creo que es el aprendizaje, desde una perspectiva ética, más valioso: tomar nuestras decisiones desde las vivencias, dolores, exigencias... que como otredades vivimos en nuestras sociedades. Era claro que desde nuestro proceso de sensibilización no hacíamos más que resonar con la mirada que problematizaba la situación de los estereotipos de los indígenas. Y cuando escuchamos de los demás proyectos fue exactamente lo mismo.

Ahora, hay que ser muy claros con ello, ya que dicha resonancia no es suficiente para verlo todo. Otro de los grandes aprendizajes que encuentro en mi desarrollo dentro de este proyecto, es el resultado del trabajo colaborativo con Jaziel y el desarrollo musical. Nuestra propuesta, aunque tenía una base estructural de la música tradicional Cucapá y no pretendía pasar por un proceso de apropiación cultural, terminó siéndolo. Y el daño que causamos no lo conocemos, sin embargo, ahora entendemos que no podemos ejercer una lectura de las cosas como lo hacemos con las nuestras. Cada grupo y sociedad, tiene sus propias normas. Y aunque, desde la perspectiva occidental podemos ver las desigualdades que existen dentro de un mundo moderno, la colaboración en campo siempre va a ser más importante. Por eso lo escribo como un segundo aprendizaje, que la reflexión venga desde la resonancia, pero la praxis siempre se realice en conjunto con los sujetos con los que trabajamos.

Aprendizajes profesionales.

Esto me lleva al siguiente aspecto: los aprendizajes profesionales. En cada proyecto de este estilo, siempre habrá quienes sepan y hayan vivido mucho más que uno mismo, y es de estas personas de donde tenemos que consultar las posibilidades que tenemos para ejercer nuestro trabajo. Nadie va a adivinar nuestras dudas, ni tampoco va a estar al

pendiente de corregir todo lo que hagamos, pero si tenemos la oportunidad de preguntar si lo que estamos haciendo tiene coherencia con el proyecto en general, nos vamos a ahorrar horas de trabajo que ellos gastaron en aprenderlo en su pasado. Ahora, es evidente que no podemos estar consultando cada cosa, pero si es posible encontrar espacios clave para realizarlo. A mí me ayudó bastante.

Aprendizajes personales.

En lo personal, aprendí mucho del valor que yo misma puedo darle a mi trabajo y a mi esfuerzo en lo que entrego. Muchas veces mi nivel de exigencia es altísimo, y eso me ha servido para lograr grandes hitos en mi biografía, sin embargo, también me ha cargado una gran responsabilidad de los resultados que en colaboración no alcanzan dicha exigencia. Lo que me llevo de aprendizaje desde lo personal, y creo que se relaciona también con lo profesional, es que tengo una deficiencia con el trabajo en equipo. Me cuesta mucho soltar, a la exigencia y perspectiva de los demás, el trabajo que se solicita. Y eso no solo es dañino para mí, porque al final yo termino haciendo el trabajo de otros, sino que también imposibilita que los demás puedan desarrollarse, equivocarse, aprender o cualquier otra situación que nos sucede al trabajar. Suena extraño, pero me hace entender mucho de lo que espero por la valoración de mi trabajo, algo que casi siempre hago por una exigencia que nadie puso más que yo.

Aprendizajes sociales.

En fin, mis aprendizajes sociales están situados en el trabajo de sensibilización y contextualización con los sujetos con los trabajamos: grupos indígenas. Es algo sumamente diverso y sería un error generalizar sus vivencias, sin embargo, muchas de las desigualdades por las que pasan vienen justamente por la homogenización que los grupos

hegemónicos que ejercen el poder soberano en nuestras sociedades hace de la diversidad de estos sujetos. Por ello, algo que aprendí en este trabajo (retomando una y otra vez los tres procesos ya enunciados) es a buscar esa diversidad y aprender siempre más de ella para situar el contexto en el que estoy parada y al que quiero llegar a ver. Que maravilloso sería que, así como en los jardines de nuestra universidad encontramos una diversidad increíble en cuestiones de género, religión, orientación sexual o cuerpos y capacidades, también la encontremos con la etnicidad indígena de las otras naciones que comparten el territorio mexicano. Y que fuera de este pase exactamente lo mismo, que podamos vivir en un mundo mucho más complejo y diverso, donde la diferencia sea reconocida y no castigada.

Denisse Esmeralda Mora Raygoza

Aprendizajes profesionales.

Dentro de este proyecto me encontré con la oportunidad de poder colaborar en dos proyectos: el primero fue en transmedia donde la labor fue la de crear una estrategia de *marketing* para promocionar el PAP Alter Código en sus diferentes redes sociales existentes, que hasta el momento contaban con una página de Facebook, Instagram y YouTube. Se implementó utilizar una nueva red social que es TikTok con el fin de generar más *engagement* en la audiencia y visibilizar las problemáticas de comunidades que lo necesitan.

Posteriormente se me ofreció participar en el proyecto de página web, donde el objetivo principal es el de visibilizar las problemáticas que vive la comunidad cucapá; en un principio no teníamos en claro cuál de todas las problemáticas se iban a exponer en esta página web, pero finalmente, con la ayuda de una integrante originaria de la comunidad

cucapá, Yanira Godoy, nos enteramos de que actualmente viven una situación en la que su visibilización es de carácter urgente. Esta situación radica en que la comunidad no cuenta con un censo representativo, lo que les repercute de forma directa porque ese censo hace ver como si la comunidad ya estuviera desapareciendo y minimiza las necesidades que tienen hoy en día en lo que es su territorio.

Aprendizajes sociales.

En este periodo se tuvo la oportunidad de entrevistar a Jaziel Soto Torres y a Yanira Godoy, de cada uno abordamos una situación diferente, con Jaziel se trató el tema de la música y el videojuego que representará toda su historia y cultura. Con Yanira se trató una problemática política que están viviendo actualmente los cucapá acerca del uso de su territorio. De ambos me di cuenta de que son de carácter seguro y decisivo, tienen muy clara su situación y no dan la impresión de dejarse persuadir fácilmente.

Aprendizajes éticos.

Mis aprendizajes éticos radican en no subestimar a ninguna persona, sea miembro cucapá o compañero de trabajo, de cada persona me puedo sorprender por sus habilidades y conocimiento. Es importante no perder los puntos importantes de los integrantes de la comunidad, por ejemplo, si nos piden que no utilicemos voz en la parte de la música es importante tomarlo en cuenta, aun cuando se nos está explicando los motivos, por respeto a la comunidad y a nuestros compañeros cucapá.

Aprendizajes personales.

Personalmente me doy cuenta de que es muy complicado erradicar los problemas en los que se encuentra la comunidad hoy en día, sobre todo cuando se trata de territorio y derechos humanos, tiendo a tomar una postura un poco pesimista también por generalizar la

situación que se vive generalmente en México, país sumergido en una infinidad de problemas políticos y sociales; aunque dentro de este proyecto nuestra participación pueda aportar solo un granito de arena, la parte comunicativa puede hacer la enorme diferencia: visibilización para la comunidad cucapá.

Luis Oswaldo Morales Fernández

Aprendizajes profesionales.

En este proyecto tuve la oportunidad de trabajar en el apartado de guion para el videojuego “A la Orilla del Río”, en donde estuve desarrollando una base narrativa que cuente la historia completa para el videojuego, lo que pude aprender fue el poder escribir una narrativa de una manera completamente distinta, ya que en un videojuego no se puede escribir un guion como yo anteriormente había trabajado, es decir para productos audiovisuales como cortometrajes. En esta modalidad se debe tener en cuenta el tipo de videojuego que se está realizando, al ser un *point and click* se tendrá que tener a un encuadre por escena y los personajes que no controlemos (NPC’s) no se podrán mover alrededor.

Además de darle a la historia un enfoque de exploración para que el jugador no pierda las ganas de jugar y el sistema de recompensas debe de estar equilibrado en la medida que sea divertido. Todo esto se tiene que incluir, o al menos las partes que afecten directamente a la historia principal, y fue esto lo que más me sorprendió ya que me cambió la manera en la que trabajaba anteriormente con otro tipo de trabajos.

Aprendizajes sociales.

Dentro de este periodo estuvimos colaborando de cerca con Jaziel Soto Torres, quien es parte de la comunidad cucapá. Él fue un guía para nuestro equipo en cuanto a enseñarnos

acerca de la cultura, las tradiciones y todos aquellos elementos que han sido íntegros para la historia del videojuego, también en base a una investigación se ha podido conocer a la cultura cucapá para poder generar una historia que sea respetuosa y al mismo tiempo que pueda reforzar mucho sobre la cultura cucapá.

Aprendizajes éticos.

Al ir trabajando en el proyecto pude irme dando cuenta de que hay muchos estereotipos y estigmas que siguen permeando nuestra sociedad y sobre todo en los medios, y es algo que como comunicólogo pude ir reconociendo y aprendiendo distintas maneras de evitar aquellos estigmas y reemplazarlos con contenido que pueda llamarse más propio de la cultura de la que se esté hablando.

Es muy importante el tener en cuenta que estas reflexiones no terminan en este proyecto, ya que seguimos aprendiendo acerca de cómo nuestras representaciones influyen en los demás y el generar un impacto positivo será algo que podremos ir desarrollando y mejorando cada vez que practiquemos reflexiones desde dentro de nosotros que nos permitan ver aquellos estereotipos que seguimos reproduciendo de manera errónea.

Aprendizajes personales.

A lo largo del curso, me gustó mucho trabajar con elementos nuevos como el estructurar una narrativa de videojuegos, será algo que iré aplicando a varios proyectos futuros. Pero algo que me ha marcado bastante ha sido el poder reflexionar acerca de los medios audiovisuales y la manera en la que estos influyen en cómo vemos a los demás.

Es muy importante para nuestros trabajos el poder mirar hacia adentro de nuestros proyectos pasados y poder reflexionar acerca de los discursos que hemos ido desarrollando,

para poder identificar si hemos estado reproduciendo estereotipos y estigmas que afecten a otras personas.

Laura Yarahí Nuñez Fernández

Aprendizajes profesionales.

Durante el curso, tuve la oportunidad de desarrollarme de una forma creativa en otro ámbito al que no estaba acostumbrada, por lo general, dentro de la industria de las artes audiovisuales suelo desempeñar el rol de producción o dirección de arte, en algún momento hice guiones para cortometrajes, pero, no había estado en el proceso de uno de videojuego. El desarrollo y proceso de la escaleta general del guion tuvo sus retos de por medio, pero sin duda, la comunicación fue la herramienta que me apoyo a mí y a mi equipo a llegar a acuerdos.

Aprendizajes sociales.

Durante este periodo comprendí la importancia de la paciencia y la comunicación, tanto hacia mis compañeros como hacia mi persona. A su vez, me di la oportunidad de escuchar lo que los demás tienen por decir, puesto que de ahí surgen varias ideas y soluciones a los problemas que se presentaban, permitiéndonos llegar a una solución.

El trabajo en conjunto con Jaziel me abrió más puertas y me dio más perspectiva para comprender más sobre el contexto y profundizar el proyecto de forma creativa, dando lugar a una nueva visión y constante refrescamiento de las bases del juego para lograr el mejor desarrollo del guion.

Aprendizajes éticos.

El trabajo de guion fue como quitarse una venda de los ojos, puesto que desde un inicio se nos mostró que lo que normalmente visibilizamos como comunidades indígenas, no es así, hay muchos estereotipos estigmatizados que tenemos grabados de tanta mala información que se ha estado generando, sin dar la oportunidad a que estas comunidades crezcan y se expresen los problemas actuales de la mejor forma posible.

Al ser consciente de esto, creo que debemos estar en un constante recordatorio para no olvidar que hay cosas más allá de lo que se nos muestra y que investigar, preguntar y acercarse puede llevarnos a comprender mejor el contexto por el cual vive cada persona.

Aprendizajes personales.

Comunicación, paciencia, retroalimentación, paciencia, trabajo, paciencia... En el periodo me presenté con retos que, me impedían estar presencialmente en la escuela y que a su vez se me dificultaba mantenerme concentrada, pero al comprender que no podía acelerar el proceso por el que estaba pasando, en lugar de desesperarme comencé a relajarme y dejar que las cosas fueran avanzando.

Si bien siento que este periodo fue el que menos, de toda la carrera, tuve la oportunidad de convivir con todos mis compañeros, sin duda me sentí abrazada y bien recibida por ellos cuando estuve presencialmente en las clases.

Ricardo Alfonso Partida Flores

Aprendizajes profesionales.

Siento que en cuanto a lo que he aprendido profesionalmente podría ser el aspecto autodidacta, estoy aprendiendo Unity desde casi cero, así que mientras trato de desarrollar

lo necesario para el proyecto tengo que ir aprendiendo y buscando el cómo funcionan los sistemas de este motor, y me place saber que sí he logrado estar aprendiendo a usarlo.

Añadiendo a lo anterior, ya en varios semestres antes de este PAP solo usaba Java, JavaScript y Python, no tenía experiencia con C# y también tuve que ir aprendiendo como se hacen las cosas con este lenguaje, si bien no es difícil es un aspecto que me hace feliz, ya que en mi campo laboral va a ser importante que esté aprendiendo constantemente nuevos sistemas y lenguajes de programación.

Aprendizajes sociales.

La parte social de este proyecto es algo que me gusta, ayudar a preservar una cultura que en realidad nunca está en el “spot light”, y que con el juego se espera preservar en parte una historia de folklore de la cultura, mientras que ayuda a esparcir dicha historia a cualquier persona en el exterior que esté interesada en el juego.

Es una situación que casi nunca se habla en las redes sociales hoy en día, la pérdida de una cultura, así que, en cuanto a esta parte, sí siento que estoy haciendo algo importante.

Aprendizajes éticos.

El aspecto ético es algo que no estoy muy seguro en este proyecto, yo, en lo personal, siento que me quedé muy ajeno a este tema debido a que me concentré casi completamente a lo técnico, todo lo que veía era el cómo deberíamos diseñar las cosas y cómo podríamos armar los sistemas para que las cosas aparezcan de equis forma en la pantalla.

Si bien participé en actividades que incluían ética, me contuve principalmente a “Díganme que quieren que se haga e intentaré hacerlo en el juego”.

Aprendizajes personales.

Hasta ahora en cuanto a lo personal, me hace feliz ver que soy capaz de aprender solo varias cosas, es algo que me da seguridad, aprender lo que se necesite para trabajar a futuro. También me alegra, por fin, aprender Unity. Yo quería (y quiero) hacer videojuegos en mi tiempo libre, siempre quise aprender a usar uno de los motores más populares del mundo para eso.

Aun así, siento que voy sustancialmente más lento de lo que quisiera en este proyecto, así que aún tengo que trabajar en mejorar este aspecto mío, ya que apenas voy a llegar a la mitad de lo que quiero hacer para este proyecto en este periodo de verano.

Ricardo Emilio Pérez Arriaga

Aprendizajes profesionales y personales.

Mis aprendizajes profesionales sobre este PAP en verano inicio desde el punto de vista desde la comparación de dos grupos en los que tuve la oportunidad de trabajar teniendo uno 100% en línea y este segundo en modalidad presencial, ver el cómo sí cambia un ambiente de trabajo y motivación laboral entre estas dos, se ve un grupo más unido, el cual me creó una reflexión que comparto con mis aprendizajes personales sobre la organización y administración del tiempo dedicado para un trabajo. Dedicarle el tiempo necesario para aportar al igual que todas las personas involucradas en el equipo.

Aprendizajes sociales.

Dentro de mis aprendizajes sociales mi reflexión a lo largo de estas semanas ha sido entender las dificultades y diferencia culturales dentro de los pueblos indígenas en México, como las culturas fueron desapareciendo a lo largo de los años dejando las tradiciones y el

idioma atrás mientras buscan oportunidades laborales en ciudades cercanas o en el extranjero.

Aprendizajes éticos.

A comparación del semestre pasado, teniendo más oportunidad de trabajar en contacto con Jaziel, como equipo tuvimos empatía sobre cómo no le podíamos pedir más a él mismo de permisos y / o propuestas para los proyectos para evitar faltar el respeto a su cultura.

Paulo Silva Tostado

Aprendizajes profesionales.

Mis principales aprendizajes profesionales que este PAP me dejó fueron: principalmente la organización y el liderar a mi equipo de trabajo. A mí me tocó llevar la batuta de la realización del guion de la página de entrada del sitio web. Este guion lo escribí yo, al principio me costó trabajo ya que no entendía muy bien la idea que tenía la maestra Alejandra, después de algunas sesiones le pude cazar la idea y comencé a escribir.

Cuando tuve listo el guion le encargué a mi compañera Denisse, que estuvo conmigo en el equipo de guion, que hiciera la parte de los visuales en una presentación, mientras yo grababa la voz de la narración en las cabinas de audio del ITESO. También me tocó trabajar en el equipo transmedia junto con la maestra Daniela, Ana y Denisse. Aquí desarrollé habilidades necesarias para la vida laboral, nos dividimos el trabajo con un cronograma en donde teníamos establecidos claramente las fechas y los entregables, logramos sacarlo adelante y cada quien fue responsable de lo que le tocaba hacer.

Aprendizajes sociales.

Esta parte fue una de las que más me llevo de este PAP, el tema de comunidades indígenas era un universo que me era totalmente ajeno, o al menos eso creía yo. Disfrute mucho los primeros días del PAP que fueron destinados a la sensibilización y concientización del tema de poblaciones indígenas. Aprendí mucho sobre los conceptos de: discriminación, estereotipo, estigma y prejuicio.

La manera en la que vemos a los indígenas muchas veces lleva una carga pesada de prejuicios y estereotipos que venimos cargando de nuestros imaginarios de lo que se supone qué es y cómo se ve una persona indígena. Puedo decir con toda seguridad que al finalizar este PAP si cambió mi perspectiva hacia este grupo que históricamente se le ha vulnerado y discriminado. Mis imaginarios y prejuicios sobre los indígenas si cambiaron y de ahora en adelante es un tema que me interesa y lo voy a tomar en cuenta en mi trabajo y en mi vida personal.

Aprendizajes éticos.

No estoy muy seguro a que se refiera el aspecto ético, pero podría inferir que fue la forma en la que trabajábamos la información que nos proporcionaban los Cucapá. En mi caso el equipo de página web tuvimos contacto con Yanira, una señora cucapá que nos platicó el tema de la energía eléctrica y la situación que estaban pasando. Siempre fuimos respetuosos y tratando de que sea un intercambio de ideas y que no se vea que nosotros íbamos a “rescatarlos” o a “salvarlos”.

Tratamos de que las conversaciones con Yanira no fueran en forma entrevista sino más bien en formato conversación relajada para que no se sintiera intimidada o incómoda. Siempre se consultó con ella la información que íbamos a publicar o hacer uso de esta.

Aprendizajes personales.

Lo más valioso que me llevo de este PAP fue el haber logrado cambiar la mirada que tenía hacia las comunidades indígenas. Admito que traía una carga muy pesada de prejuicios y de imaginarios sobre ellos, por todo lo que había aprendido, escuchado o visto en los medios audiovisuales. Creo que aún hay mucho trabajo por hacer de mi parte para poder verdaderamente cambiar esta mirada, pero sobre todo para yo poder ser esa persona que también luche por los derechos de las personas indígenas, así como lo hago con el tema de la discapacidad.

No olvidar que el tema de lo indígena no es ajeno a nadie, siempre tomar en cuenta la interseccionalidad de las personas, y que hay muchas personas dentro de las comunidades indígenas que viven con alguna discapacidad, que forman parte de la comunidad LGBTQ+, que muchos son adultos mayores, migrantes o refugiados. Una lucha no está peleada con la otra, es necesario comenzar a ver todo esto de forma integral y no olvidar que se viven muchas violencias.

5. Conclusiones

A lo largo del verano 2022, el objetivo que guio nuestras actividades fue el de crear un universo transmedia que englobara distintos productos digitales que sirvieran de ayuda para resolver distintas problemáticas que enfrenta la comunidad Cucapá en materia de conservación cultural y defensa de sus derechos. En este aspecto pudo avanzarse en tres proyectos en concreto: el videojuego, la página web y el universo transmedia.

Al inicio, cada uno de estos proyectos se nutrió de una etapa de capacitación y sensibilización general que nos situó a todos los integrantes del equipo en el contexto actual que viven los pueblos y comunidades indígenas, en particular, aprendimos a mirar desde una mirada crítica las representaciones sociales a las que están expuestos estos grupos sociales en los medios audiovisuales y que, la mayoría de las veces, están atravesados por estigmas, prejuicios y estereotipos. Por lo que conocer esta situación nos preparó para nuestro encuentro de colaboración con miembros del pueblo cucapá de Baja California, y a ser más receptivos a sus luchas y a sus motivaciones. Cabe decir que logramos identificar – mediante el estudio de sus contextos y la colaboración- algunas problemáticas que viven los Cucapá, por ejemplo, la lucha por el territorio y sus recursos, la pérdida de la lengua y las dificultades que tienen en la pesca, que es la principal actividad productiva y cultural.

Con estos elementos y siguiendo las directrices de las metodologías colaborativas, desde una perspectiva *emic*, fue posible adentrarnos y retomar los tres proyectos referidos – videojuego, página web y universo transmedia. Concretamente para videojuego se tuvieron que tomar grandes decisiones en cuanto a dirección y resolución de grandes preguntas de acuerdo con lo que nos propusimos contar y representar con el juego. Fue así que se

determinó como objetivo sentar las bases sólidas para las generaciones futuras que se vayan integrando al proyecto de videojuego “A la orilla del río”.

Además, en este verano trabajamos en colaboración con Jaziel Soto, miembro cucapá con quien discutimos la pertinencia de lograr un producto audiovisual atractivo para los jóvenes cucapá de 10 a 16 años, y para todo aquel que tenga el juego en sus manos. Como el avance en estas semanas consistió en la entrega de un prototipado, muchas de las cosas propuestas dentro del juego están sujetas a cambio, sobre todo en el apartado gráfico (quizá un artista con mayor destreza pueda proponer un estilo artístico más atractivo); pero lo que es la estructura general del juego ya no debería cambiarse, esas decisiones ya se han tomado: el juego es un “*Point and Click*” de vista isométrica, por lo que cambiar esta perspectiva cambia también el aspecto de los assets y muchos otros elementos visuales. Cambiar el género del juego a, por ejemplo, un plataformero sería cambiar drásticamente la estructura técnica del juego dentro de la programación de Unity. En resumen, no se deben cambiar ya las bases estructurales del juego. En cambio, los assets (los elementos visuales del juego) se encuentran en etapa primeriza, pueden estar sujetos a cambio para darles una vista más atractiva.

Por supuesto, al ser un prototipado no se desarrollaron otros elementos, por ejemplo, no se han contemplado temas como el *gameplay loop* (ciclo de juego), puzzles, mapeado y demás elementos que deben hacerse en la etapa de producción. Asimismo, deben incluirse en el equipo artistas y programadores para la siguiente etapa.

En otra cuestión, el desarrollo de la página web fue un trabajo interdisciplinario y gracias a esto se pudieron recuperar las bases que ya habían sido asentadas en semestres pasados para dejar una estructura más completa de la cual se pueda seguir tejiendo.

Con ello, se puede decir que se concretaron dos áreas diferentes, el esqueleto de la página y aterrizar el contexto sociocultural que enriquece este proyecto y así, generar un plan estratégico de impacto para poder conectar con los actores y embajadores.

Para el esqueleto de la página web, el equipo encargado después de tener la reunión con Yanira tomó lo elementos importantes y se consideró que antes de iniciar cualquier tarea relacionada con programación, se debía realizar la base de datos en el hosting, y al mismo tiempo realizar el diseño de las pantallas. Fue un trabajo colaborativo el cual junto con todo el equipo se tomaron decisiones para el cómo se vería, la estrategia, los mensajes, etc.

Finalmente, la realización de todos los productos finales que se han generado en este periodo y en periodos pasados del PAP contribuyen a estructurar el meta universo transmedia de Alter Código, su estructura se basa en los siguientes proyectos trabajados durante la existencia de este PAP, a saber: La defensa del territorio, Adultos mayores y Kwapa: gente de río. Dentro del proyecto transmedia de este verano 2022, se logró generar una estrategia de comunicación y contenidos audiovisuales expuestos en las redes sociales de Alter Código, adicional a esto, cabe aclarar que cada uno de estos grandes proyectos cuenta con sus propias redes a las cuales es posible acceder a través de las redes principales de Alter Código. El tema de transmedia nos ayudó a conectar todos estos productos finales de forma concisa y con el fin de darles visibilidad dentro del metaverso logrando llegar a una audiencia externa a la comunidad ITESO y los grupos sociales involucrados de cada proyecto.

6. Referencias y otros recursos

- Almaraz, K. (10 de agosto de 2018), Así desaparecen las lenguas indígenas en México: “me daban golpes en las manos por no hablar castellano en la escuela”, *elDiario*.
https://www.eldiario.es/desalambre/indignacion-mexico-racismo-aprender-indigena_1_1983401.html
- Amnistía Internacional. (2022). *Discriminación*. <https://www.amnesty.org/es/what-we-do/discrimination/>
- Aquino, S. (2017). Territorio comunales indígenas y minería. Las experiencias históricas de explotación y alternativas a la depredación del subsuelo. En S. Bastos y M. T., Sierra, (Coords.), *Pueblos indígenas y Estado en México. La disputa por los derechos*. (pp. 92-122). CIESAS
- Arribas Lozano, A. (2020). Capítulo 7. ¿Qué significa colaborar en investigación? Reflexiones desde la práctica. En A. Álvarez, A. Arribas, A., G. Dietz, (Eds.). *Investigaciones en movimiento: etnografías colaborativas, feministas y decoloniales*. (pp.237-263) CLACSO.
- Bedinelli, T. y Hierro, L. (30 de diciembre de 2018), Las 100 últimas tribus felices del mundo, *El País*.
https://elpais.com/elpais/2018/12/27/planeta_futuro/1545911669_731711.html
- De Miguel, T. (3 de noviembre de 2021). Mitzy Cortés: “Nuestra esperanza no está en la cumbre del clima, esa es la reunión de los poderosos”. *El País*.

<https://elpais.com/mexico/2021-11-04/mitzy-cortes-nuestra-esperanza-no-esta-en-la-cumbre-del-clima-esa-es-la-reunion-de-los-poderosos.html>

Diferenciador (s.f.) Prejuicios y estereotipos. *Diferenciador*.

<https://www.diferenciador.com/prejuicios-y-estereotipos/>

Figuroa, D. (2017). Los caminos de la paridad y la participación de mujeres indígenas en gobiernos locales en Guerrero. Escenarios de violencia y exclusión. En S. Bastos y M. T., Sierra, (Coords.), *Pueblos indígenas y Estado en México. La disputa por los derechos*. (pp. 32-59). CIESAS

Futuro sin indígenas. (10 de junio de 2021). #Futurosinindígenas, *Futuro sin indígenas*,

<https://futurosinindigenas.org/manifiesto>

García, Juana (22 de mayo de 2022). Mitzy Cortés, la primera oaxaqueña en recibir el premio Global Citizen por su lucha a favor de la justicia climática. *El Universal Oaxaca*. <https://oaxaca.eluniversal.com.mx/estatal/mitzy-cortes-la-primer-oaxaqueña-en-recibir-el-premio-global-citizen-por-su-lucha-favor-de>

Goffman, E. (1963), *Estigma. La identidad deteriorada*, Ed. Amorrortu.

INAR, (22 de septiembre de 2022). Racism in Ireland today: What are the issues? *INAR*.

<https://inar.ie/racism-in-ireland-today-main-issues/>

Martínez, J. C. (2017) Santiago Quiavicuzas, un caso de excepción. Declinación de la competencia federal a la jurisdicción indígena. En S. Bastos y M. T., Sierra,

(Coords.), *Pueblos indígenas y Estado en México. La disputa por los derechos*. (pp. 64-89). CIESAS

Lozano Nathal, L. (2018). La lucha por el agua y la generación de un nuevo tipo de panindianismo. *Alteridades*, 28(55), 75-85.

<https://doi.org/10.24275/uam/izt/dcsh/alteridades/2018v28n55/lozano>

Mazuela, G. (invierno 2006-2007). La construcción social del estigma. *Lo +Positivo*, (36), pp.46-48.

<http://www.sidastudi.org/es/registro/2c9391e41fb402cc011fb44b447d526a>

Navarro Smith, A. (2008). Cucapás, derechos indígenas y pesca. Dilemas del sistema productivo pesquero vis a vis las políticas de conservación de las especies en el Golfo de California. *Revista Chilena de Antropología Visual*, Vol. 12, (2), pp. 172-196. http://www.rchav.cl/imagenes12/imprimir/navarro_imp.pdf

Navarro Smith, A. (2012). Representación y antropología visual: videos y construcción de significados sobre lo cucapá. *Revista Chilena de Antropología Visual*. No. 20. (2). pp. 79-105. <http://www.rchav.cl/img20/imprimir/navarro.pdf>

Navarro Smith, A. (2017). Antes peleábamos a ciegas: territorio cucapá y derechos en disputa el delta del río Colorado. En S. Bastos y M. T., Sierra, (Coords.), *Pueblos indígenas y Estado en México. La disputa por los derechos*. (pp. 2-30). CIESAS

Nuwer, R. (5 de junio de 2014). Languages: Why we must save dying tongues. *BBC*.

<https://www.bbc.com/future/article/20140606-why-we-must-save-dying->

[languages#:%7E:text=Over%20the%20past%20century%20alone,as%20high%20as%20%2C%20however\).](#)

Pastrana, D. (8 de septiembre de 2014). El pueblo cucapah se niega a su extinción en México. *IPS Agencia de Noticias*. <https://ipsnoticias.net/2014/09/el-pueblo-cucapah-se-niega-a-su-extincion-en-mexico/>

Pastrana, D. (8 de septiembre de 2014). El pueblo Cucapá se niega a su extinción. *Pie de Página*. <https://piedepagina.mx/el-pueblo-cucapa-se-niega-a-su-extincion/>

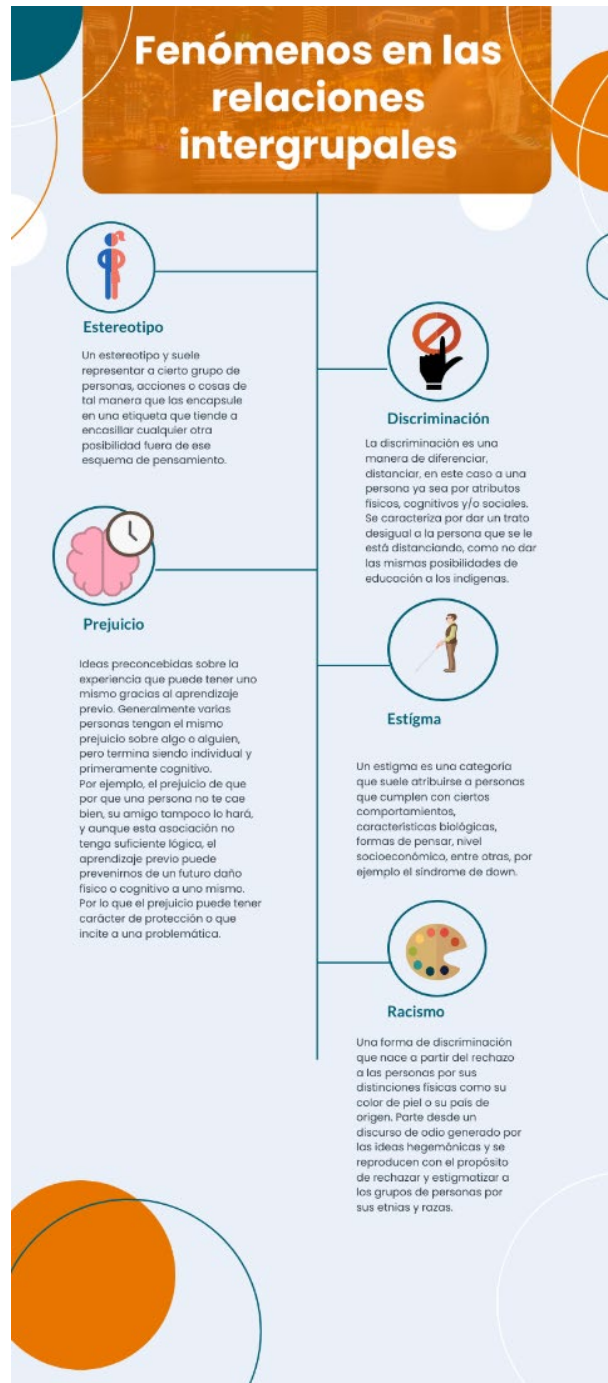
Segovia Lacoste, P., Basulto, O., y Zambrano, P. (2018). Imaginarios sociales y representaciones: su aplicación a análisis discursivos en tres ámbitos diferentes. *EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, 41(1), 79–102. <https://www.redalyc.org/journal/2971/297165396004/297165396004.pdf>

Sierra, M.T y Bastos, S. (2017) Introducción. En S. Bastos y M. T., Sierra, (Coords.), *Pueblos indígenas y Estado en México. La disputa por los derechos*. (pp. xi-xxxii). CIESAS

Sopeña Balordi, E. (4 de julio de 2019) Estereotipo, prejuicio y discriminación. *Amnistía Internacional. Comunidad Valenciana*. <https://blogs.es.amnesty.org/comunidad-valenciana/2019/07/04/estereotipo-prejuicio-discriminacion/>

7. Anexos

Anexo 1.





Representación en los Productos Audiovisuales

Es fácil caer en los estereotipos, por lo que es importante tener una investigación bien hecha para que no faltes al respeto a las distintas culturas.



La cámara tiene poder. Ten cuidado por la manera en la que presentes los lugares y las personas, es fundamental para su correcta representación.

Consume mucho contenido. Lo que para ti podría ser innovador, podría resultar en un cliché al no revisar otros trabajos.



Si tu idea es representar a un "otro", escúchalo. Cuenta su historia, dale al espectador una mirada desde su perspectiva, no sólo de la tuya.

Cada contenido audiovisual lleva un discurso, sé cuidadoso no sólo por lo que dices en ellos, sino por lo que se percibe.



Anexo 3

LA REPRESENTACIÓN DE LAS PERSONAS INDÍGENAS EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

 El lenguaje audiovisual es un medio para poner en común el sentido y la experiencia del mundo en el que vivimos.

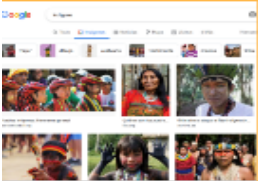
ESTO SE REALIZA POR MEDIO DE:



Encuadre Sonido Iluminación Interpretación

Muchas veces, cuando hablamos de productos audiovisuales que muestran la vida de los grupos indígenas, se reproduce un estereotipo que estigmatiza a estas comunidades.

EL ESTEREOTIPOS DE LAS COMUNIDADES INDÍGENAS



Dicho estereotipo se base en un discurso nacional de **salvamento**. La mayoría de las veces muestra a estas comunidades con una cultura en decadencia. Una mirada **esencialista** que no prevee el cambio y **paternalista** donde no existe una voz propia de estos grupos y se les ve como seres salvajes que tienen que ser "civilizados".

CARACTERÍSTICAS DEL ESTEREOTIPO DE LOS GRUPOS INDÍGENAS



Vestimenta típica Espiritual Son parte de la naturaleza Artesano

Muchas veces, estas cracterísticas solo tienen el fin de autentificar a los sujetos retratados como pertenecientes a estos grupos. Sin embargo, es importante enfocar nuestros esfuerzos en crear narrativas que se apeguen a su realidad y que sean contadas por ellos mismos.

Anexo 4

Imágenes de referencia para arte



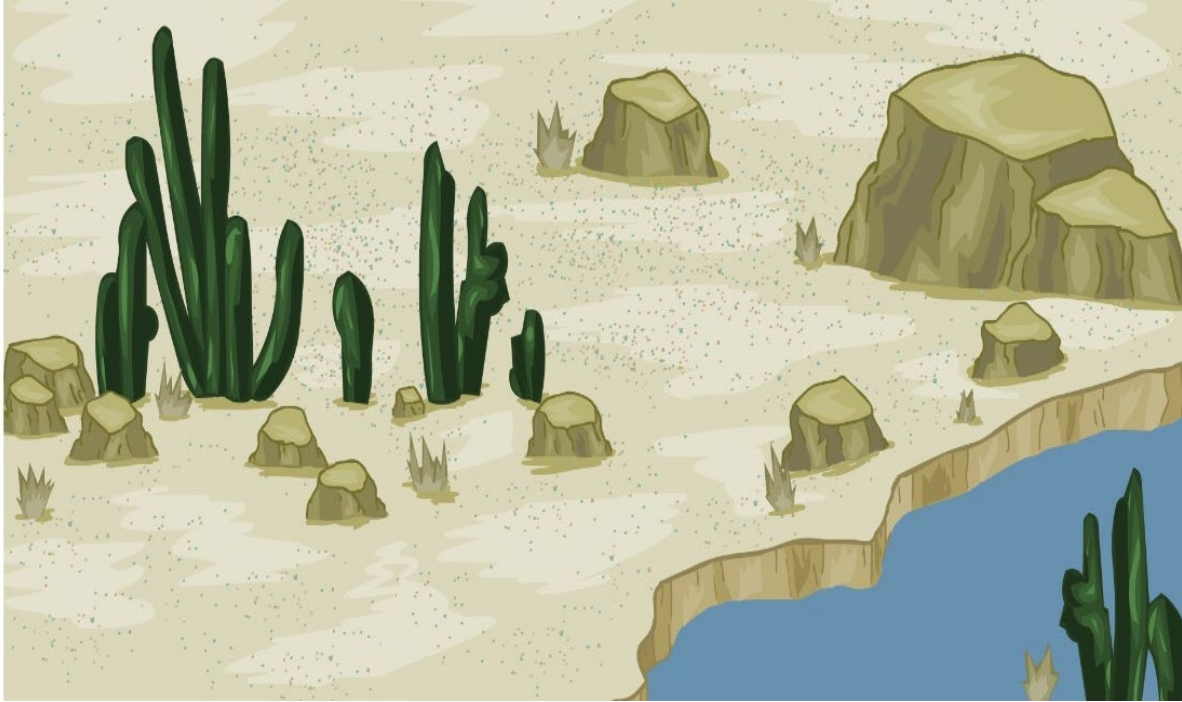
Fotografía: Sierra Cucapá. Alejandra Navarro Smith, 2022



Diseño de arte: José María Gallardo Salas

Anexo 5

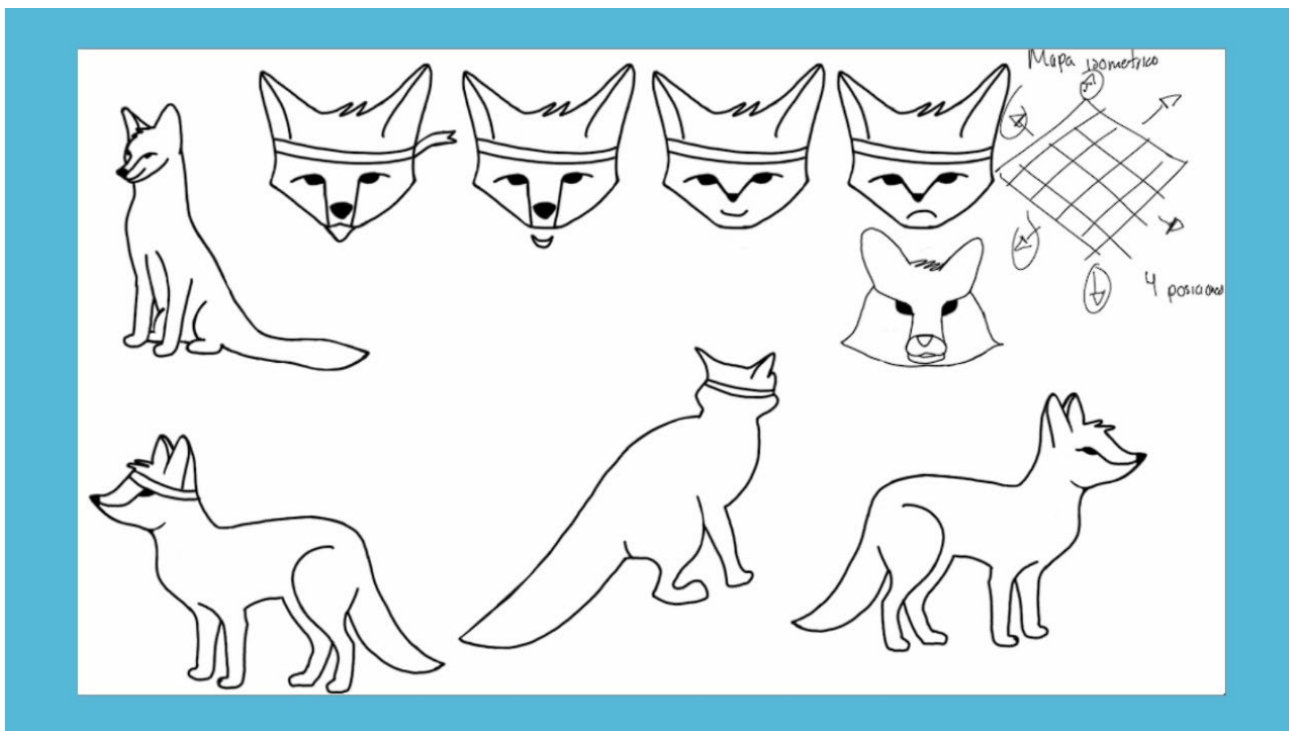
Assets



Diseño hecho por Rodrigo Gutiérrez Mercado

Anexo 6

Diseño de personajes y Moodboard



Diseñado por: Daniel Isaías Caro Flores

Anexo 7

Tabla de sentimientos y emociones para producción de diseño sonoro

Sentimiento	Sentimientos y emociones relacionadas
Esperanza	Paz, libertad
Valentía	Motivación, fuerza
Enojo	Hostil, irritado, rabioso, enfurecido
Aceptación/comunidad	Respeto, realizado, felicidad, solidaridad
Curiosidad	Misterio, interesado, entretenido
Miedo	Oscuro, suspenso, terror
Sorpresa	Tensión, susto, excitación
Frustración	Tensión, estrés, molestia
Solitario	Tristeza, desesperanza, miedo

Elaboración por Ana Lozano Romero

Manual de producción de pistas sonoras:

<https://iteso01.sharepoint.com/:w:/s/PAPAlterCodigo/Ecbs5-nzmHhCn02Rmhj7SdwBPAGVXNB0fWe6Lqmfh-XHkg?e=XDweHP>

Anexo 8

Estrategia de impacto

Link a lista de embajadores y embajadoras

[PartnershipContactLog.xlsx](#)

Link a mapa de actores

[Mapa de actores - página web](#)

Link a plan de impacto

[Link a CANVA y a Plan de Impacto.docx](#)

Link al Moodboard

[Moodboard Arte Videojuego - Presentaciones de Google](#)

Anexo 9

Documentación de la aplicación web

[Link de Documentación](#)