

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Arquitectura

Unidad Académica de Arquitectura de Paisaje

Tesis para obtener el título de:

Arquitecto paisajista

*“El paisaje virtual del Bajo Papaloapan
Tlacotalpan - Boca de San Miguel “*

Dirigida por: Mtra. en Geog. Erika Miranda Linares

Dra. en Est. Mes. Andrea Berenice Rodríguez Figueroa

Mtro. en Geog, Pedro Montes Cruz

Sustenta: Pamela Santa Rosa Fierro

Ciudad Universitaria, CD. MX. 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Agradecimientos:

Esta tesis esta dedicada a mi familia, amigos, profesores y a las personas que me han a poyado para poder finalizar este proceso.

A MI FAMILIA: Mamá (Moshi), Papá (Homero) y Ponchis les agradezco por apoyarme en todo este proceso escolar, por su cariño y paciencia, pero sobretodo quiero dedicar esta tesis a mi mamá que cumplió su objetivo de ver a su hija haciendo lo que mas le gusta.

A MIS AMIGOS: Phannie, Darinka, Alma, Alex, Fer, Itza, Nat, Sara, Gloria, por acompañarme en este bonito proceso y en la culminación del mismo; por sus risas y sus consejos muchas gracias. :)

A MIS PROFESORES: Erika, Andrea y Pedro; gracias por su paciencia y entusiasmo por compartirme sus conocimientos. Eduardo Peón que fue para mi uno de los mejores asesores de diseño junto con Dani. Gracias.

A Colectivo Mixtli, que me incluyó dentro de su equipo de trabajo y me dio la oportunidad de conocer nuevas disciplinas y me hizo explorar nuevos campos de conocimiento, ¡Sigán así chicos! <3

A todos muchas gracias :) <3

Índice

		Introducción	4
8	Marco de referencia		
		Capítulo 1	21
		Marco conceptual y metodológico	
36	Caracterización del paisaje del Bajo Papaloapan	Capítulo 2	
		Capítulo 3	58
		Integración temporal y espacial	
64	El paisaje del Bajo Papaloapan	Capítulo 4	
		Conclusiones	76
79	Bibliografía		
		Anexos	81



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Introducción

“El paisaje no es un retrato fiel de la naturaleza, es una construcción que implica la visión del autor”

Exposición José María Velasco MUNAL

El objetivo de esta tesis es diseñar el paisaje del Bajo Papaloapan a través de un boceto, este boceto se utilizará como referencia para la realización de un videojuego, el cual está inspirado en el relato *“Así tres de un Fandango; raíces de un son”*¹ y que éste a su vez toma como referencia a la cultura Jarocha como fuente de inspiración.

El diseño del paisaje es un concepto fundamental en el quehacer de un arquitecto paisajista, que sigue con un proceso de desarrollo metodológico; para después llegar a una intervención arquitectónica de construcción o a un documento de investigación. Para el desarrollo de este proceso se engloba el concepto de paisaje y su estudio se desarrolla a través de una metodología.

La metodología de estudio de paisaje que se desarrolla para esta tesis nos permitirá identificar las características que integran este concepto con el fin de generar integraciones y crear la imagen de un paisaje a través de la caracterización; la representación de este paisaje formará parte de la conceptualización que tendrá la imagen final del videojuego. La metodología de investigación está basada en el concepto de paisaje, por lo tanto surge la siguiente pregunta: **¿Qué es un paisaje?** un paisaje es un sistema que se integra por dos medios el Cultural Social y el Medio Físico Biótico².

*“Paisaje es un texto social y como texto es un sistema. Es todo aquello que la gente lee en sociedad del mundo en el que vive generando una lectura principalmente visual y o materializa por medio de la palabra (el discurso) o del dibujo o de alguna otra forma de expresión”*³

Para realizar el primer acercamiento en el estudio de paisaje, se tomaron en cuenta dos líneas de investigación, la primera es el concepto de Paisaje y la segunda es el relato en el que está inspirado el videojuego; esto con el fin de conocer el origen de la cultura jarocha del bajo Papaloapan; a través de este texto se entenderán sus costumbres y la relación que tiene esta cultura con su entorno. A su vez se investigarán los conceptos y análogos que ejemplifiquen el *“Concept art”*⁴ o *“Conceptual Art”*⁴ de los videojuegos.

Este estudio y caracterización del paisaje surge a partir de mi interés por incursionar en diferentes áreas que estén relacionadas con el diseño, el arte o la ilustración en los videojuegos. El auge que tienen los videojuegos en la actualidad, los convierte en nuevas formas de expresión, que pudieran llegar a considerarse artísticas, por tener un impacto en los usuarios y por la técnica que se utiliza para su desarrollo.

Actualmente el desarrollo de videojuegos ha tomado gran fuerza por la diversidad de plataformas en que se pueden jugar como son: las consolas, la PC o los teléfonos celulares, este crecimiento le ha brindado mayor importancia al arte o la visualización que tengan, al igual que las diferentes modalidades de juego. Este aspecto visual de los videojuegos, que es el producto final de esta tesis, será el concepto base que le brinde una identidad y la línea de trabajo visual que seguirá el desarrollo del videojuego.

¹ Relato escrito por Jesús Manuel Serna Vargas y Fabiola Cuevas Villar

² Metodología impartida por la Dra. Andrea Rodríguez Figueroa y la Mtra. Erika Miranda Linares en la clase de Seminario de Titulación I y II.

³ Rodríguez, 2015: 11

⁴ Nombre que se le da a los bocetos realizados por los artistas de concepto en blogs, páginas web y libros de concepto dedicados a divulgar el proceso que se lleva a cabo para generar un videojuego

“Art in which the idea or concept presented by the artist is considered more important than the finished product, if any such exists.” Oxford dictionary



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

“las intervenciones de un arquitecto paisajista, lo importante es la perspectiva con la que ve un espacio y con que visión lo diseña, construye o investiga”¹

El estudio de paisaje de esta tesis se verá reflejado en el *concept art* del videojuego, que son: el diseño del paisaje y los personajes, estos *concepts* se plantean que sean congruentes con el contexto de la historia en el que esta inspirado:

Es así como esta tesis se fundamenta a partir de las siguientes ideas:

1. El desarrollo de este *concept art* se realizará a partir del estudio de paisaje.
2. Realizar el boceto de un paisaje para un primer diseño visual del videojuego.

De estas ideas se obtiene el **objetivo principal** que es: generar un *concept art* para un videojuego, implementando la metodología de estudio de paisaje. Este *concept art*, será el boceto de uno de los escenarios del videojuego, que tenga como objetivo representar las características que se mencionan en el texto en el que esta inspirado el videojuego.

Este objetivo se puede llegar a cumplir ya que el arquitecto paisajista de acuerdo a la formación que se da en la licenciatura tiene una visión multidisciplinaria, **“Un arquitecto paisajista siempre tendrá en su forma de ver el mundo un región (cultural y biofísica) a pesar de que este diseñando un espacio de 2 por 2 metros cuadrados, porque cada espacio corresponde a una región y en si un sistema o a un paisaje determinado”²**, haciendo una interpretación de esta visión disciplinaria se puede llegar a diseñar un espacio, sin importar que sea virtual o real, haciendo uso de los elementos culturales y biofísicos que componen el paisaje.

A partir de este planteamiento sobre la formación de un arquitecto paisajista y el objetivo principal, surgen las siguientes preguntas para el proceso de desarrollo de esta tesis

¿Cómo un arquitecto paisajista se puede desarrollar en otras disciplinas?

¿Cómo el estudio del paisaje puede incursionar en el diseño de los videojuegos y a su vez brindarle cierta identidad?

¿Cómo se pueden incluir los atributos del paisaje como elementos de diseño para las plataformas virtuales?

Los **objetivos particulares** para responder a estas interrogantes, en el planteamiento de esta tesis son:

- Introducir la metodología del diseño del paisaje a nuevas disciplinas.
- Mostrar la visión de un arquitecto paisajista aplicando la metodología a otros equipos multidisciplinarios.
- La creación de un concepto para continuar con el desarrollo de los demás escenarios y los personajes para el producto final, utilizando la metodología de diseño de paisaje,
- Representar gráficamente un lugar que refleje las características particulares de un paisaje, por ejemplo: los rasgos culturales, históricos y del medio físico biótico.

¹ Rodríguez, 2014: 11

² Rodríguez, 2015:11

Estos objetivos se desarrollarán en el siguiente encapitalado, que mostrará los pasos a seguir según la metodología para realizar un estudio del paisaje; y obtener como resultado la caracterización del mismo.

CAPÍTULO 1:

El capítulo uno se compone por el marco conceptual y metodológico. Aquí se explicarán los conceptos de paisaje, *conceptual art* y artistas de concepto; con estas definiciones se fundamenta conceptualmente el desarrollo de la investigación de esta tesis.

En el marco metodológico se explicará el desarrollo del modelo teórico de estudio de paisaje para el diseño del boceto y se explicarán los diferentes niveles de aproximación que se utilizaron para definir los: componentes, subcomponentes y atributos en el sistema de paisaje; que estos se integran en diferentes niveles de aproximación. Este modelo teórico tiene como base el texto: “Así tres de un fandango; las raíces de un son”¹, este relato se toma como el núcleo del modelo teórico.

CAPÍTULO 2

En este capítulo se desarrollarán los componentes que se utilizarán para desarrollar la caracterización² del paisaje siguiendo el modelo teórico, en él se explicarán a detalle: los componentes, subcomponentes y atributos del paisaje, así como los dos medios que integran el sistema que son: el cultural social y el medio físico biótico.

En el medio cultural social se analizarán sus componentes y atributos, que se mencionan en el relato y su relación con la cultura jarocho. El análisis que se haga del texto ayudará a identificar los componentes del medio físico biótico ubicándolos en un área geográfica específica. Estos componentes que estructuran el sistema de paisaje se integrarán en el siguiente capítulo para generar la temporalidad y la estructura espacial que tendrá el paisaje en el videojuego.

CAPÍTULO 3

Este capítulo tiene como objetivo explicar los resultados que se obtuvieron de la integración de los componentes, subcomponentes y atributos de los dos medios, estas integraciones tendrán un carácter: espacial y temporal.

La integración espacial dará como resultado las unidades de paisaje que estructurarán espacialmente el boceto, mientras que la integración temporal representará el tiempo. Estas integraciones pasarán a componer el primer, segundo y tercer plano del boceto en un tiempo determinado obteniendo como conclusión de este capítulo la caracterización del paisaje.

CAPÍTULO 4

El capítulo cuatro es el resultado de la caracterización representado en un boceto del paisaje donde se mostrará el proceso de desarrollo para su realización y en el boceto final se representarán las unidades de paisaje espaciales y temporales concluyendo con los personajes que integran el escenario final.

Es importante mencionar que para el desarrollo de esta tesis, se obtuvo la mayor parte de la información en las diferentes conversaciones que se sostuvo con el Músico Jesús Manuel Serna Vargas uno de los creadores del relato; en estas conversaciones él hizo mención del “**origen jarocho**”; parte importante del relato, así como también mencionó los lugares en los que se inspiró para realizar el relato.

Otro aspecto fundamental para tener un acercamiento a la cultura jarocho, fueron las diferentes visitas de campo que se realizaron a los sitios de interés, donde se pudieron observar los componentes que integran el paisaje.

A continuación se presentará en el marco de referencia, la región jarocho y la ubicación geográfica de los poblados en los cuales se inspiró el relato.

¹ Relato escrito por Jesús Manuel Serna Vargas y Fabiola Cuevas Villar.

² Según metodología aplicada en el seminario de titulación



Marco de Referencia

En este apartado se explica el análisis que se realizó en el relato “Así tres de un Fandango; raíces de un son”, este análisis tiene como objetivo obtener las características que definen el paisaje, según la visión de los autores, que son: Jesús Manuel Serna Vargas y Fabiola Cuevas Villas.

En el análisis del relato se profundizará en los aspectos que menciona el texto y se tomará en cuenta como parte del análisis lo que el autor mencionó, de manera oral, en las diversas pláticas que se sostuvo con él, esto con el fin de ubicar la región que se utilizará geográficamente para realizar el marco de referencia.

Después del análisis del relato se realizará una aproximación de la región espacial, en esta aproximación se ubicará geográficamente la región, sus colindancias y las características que tiene. Esta será la primera aproximación del paisaje a caracterizar.

ANÁLISIS DEL RELATO

Para esta tesis se tomo como **textosocial**¹ el relato: “Así tres de un Fandango las raíces de un son”, en este análisis del relato se buscarán las características o descripciones que hagan mención de las actividades, elementos que los rodean e instrumentos que utilizan los personajes de la historia; con el objetivo de darnos una idea de cómo es el paisaje a desarrollar.

La metodología a seguir para la realización de este análisis² es:

- Identificar el tiempo** en el que se desarrolla la historia.
- Los actantes**³ del relato
- Los espacios** en que se desenvuelven los actantes.
- Sus practicas humanas** (actividades o acciones)
- Los instrumentos** que utilizan
- Las características del medio físico biótico** (el medio natural).

El relato “Así 3 de un fandango; las raíces de un son” que es la fuente de inspiración para el desarrollo del videojuego; se cuenta la historia de Canelo, un niño de aproximadamente 12 años de edad que tiene como raíz cultural la Jarocha. En la historia se relatan las aventuras que debe pasar para conseguir y recuperar la medicina que curará la enfermedad que sufre su hermana y el poblado donde vive, a causa del Gavilán (antagonista); en estas aventuras debe conocer la historia de sus raíces y la importancia que tiene él en su comunidad, para poder obtener “el poder del buscapiés” que le ayudará a liberar de la enfermedad al pueblo donde vive. En el relato Canelo viaja a diferentes lugares donde conoce a muchos personajes característicos de los sitios que lo ayudan en su misión y en la búsqueda de sus raíces.

¹El textosocial se toma como referencia a partir de la definición dada en la tesis doctoral de la Dra. Andrea en el que un textosocial se define por ser: como cualquier objeto significante o, más técnicamente, como cualquier tejido coherente de signos; los filtros para generar los textos son la cultura y la lengua, a partir de ellas es que se crea el código de hechura como el de lectura. (texto completo: Rodríguez.A. . (2014). Tomo 1 capítulo 1 Marco metodológico y conceptual. En El paisaje festivo en el cecempohuallapohualli de la cuenca de México del Siglo XVI, según las fuentes sahuaguntinas(pp. 16-17). Ciudad de México : UNAM.)

²Este análisis del relato se basó en la metodología realizada por la Dra. Andrea Figueroa Rodríguez en la tesis doctoral “El paisaje festivo en el cecempohuallapohualli de la Cuenca de México del Siglo XVI, según las fuentes Sahaguntinas

³Actante: Persona o cosa que interviene o tiene un papel necesario en el relato de una acción, acontecimiento, etc.,

Fuente: <https://es.oxforddictionaries.com>



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Este relato se desarrolla en cuatro tiempos diferentes: en la mañana, en la tarde, en la noche y la mañana del día siguiente, que es el final del cuento. Estos cuatro tiempos se analizaron generando cuatro tablas de análisis, cada una de estas tablas se dividieron por: actantes, espacio, prácticas humanas, instrumentos y características del medio físico biótico.

Es importante mencionar que en el relato se identificaron dos contextos diferentes: el primero es el mundo humano y el segundo es el mundo nahual, estos dos mundos se verán reflejados en el comportamiento del contexto y en los personajes, por lo tanto la tabla de análisis del relato se dividió en dos rubros: el mundo humano y el mundo nahual.

En cuanto a las referencias dadas por el músico Jesús Manuel, se platicó sobre los elementos que utilizaron para la inspiración del cuento; que son: los sones tradicionales jarocho, también mencionó que la inspiración de este cuento surgió de dos lugares en específico de Veracruz, que son: **Tlacotalpan** y **Boca de San Miguel**, en este último sitio vive la familia de músicos los Vega que en el ámbito musical son reconocido mundialmente por su tradición musical Jarocha y que sirvieron como fuente de inspiración para desarrollar el relato.

Otro aspecto de relevancia en la creación del relato es que tiene un fundamento histórico sobre el origen del jarocho y que se representa a través de los personajes como son: la cultura negra (Bantú¹), la Andaluz y la indígena.

A continuación se presentarán las tablas de análisis con las palabras clave, así como los extractos del texto original divididos en los cuatro tiempos: Mañana, Tarde, Noche y Mañana del día del siguiente.

"Canelo" va rumbo al mercado a comprar una medicina para su hermanita que se encuentra enferma en casa, el día despejado y calmo pinta como uno normal, sin embargo nota que en su interior hay algo distinto y agradable como una sensación que inspira la atención pero a su vez lo tranquiliza y al cruzar por el puente que está sobre el río de su pueblo todo el entorno comienza a cobrar un sentido diferente, invocándolo a desentrañar secretos y saberes profundos guardados especialmente para él. Quizás la suave humedad que habita en el aire lo conmovió, el claro y extenso cielo o la cálida brisa del amanecer pero ahí es que empieza de forma directa a relacionarse con lo que habita su mundo teniendo un primer encuentro mágico y revelador con los Negros que trabajan día a día en los extensos campos que hay camino al mercado.

Canelo es atraído hacia ellos por sus llamativos cantos que despiertan en él "un desbordante y fecundo interés" y al notar su sudor y cansancio, piensa que deben de estar muy agotados por lo que decide llevarles agua del río pero al llegar al lugar mira sorprendido que las nubes empiezan a realizar movimientos rápidos entorno a ellos cayendo al instante una lluvia estruendosa. Mientras esto ocurre observa con sorpresa que los Negros no solo no huyen del lugar si no que comienzan a dar de risotadas y a trabajar más duro. Canelo se siente apenado y uno de ellos que ya estaba recogiendo los últimos bultos de caña lo ve y comprende su noble intención acercándose a él para narrarle en un espontáneo y envolvente verso la razón y origen de sus cantos y la sencilla belleza de su cultura regalándole además un agradecimiento un verso de los Negritos; el canto de la lluvia, para que cuando quiera o lo necesite pueda hacer llover rápidamente sin importar condición y hora.

Canelo sigue su camino, contento y reflexivo. Al llegar a la entrada del mercado observa a lo lejos a una Iguana que está tendida en el sol vendiendo sus pieles y al acercarse un poco más se da cuenta que esta se encuentra llorando en una actitud desoladora, sin dudarlo se acerca a ella para preguntarle el motivo de su tristeza. Ella lo mira y con nostalgia en sus ojos le transmite la razón de sus lágrimas. "El Gavilán que reina los pueblos sin color" y que controla el poder del Buscapié desde hace mucho tiempo ha tomando el control de prácticamente todas las regiones de la tierra. Ahora que se ha apoderado del lugar donde habitan las iguanas, ella y su familia han sido obligadas a trabajar fuera de su hogar, dejando así lo que mas aman y respetan en su comunidad: La Tierra, cuyo elemento configura la esencia vital de su forma de vida.

Canelo no comprende del todo lo que le dice, pero recuerda que los trabajadores negros con los que había estado anteriormente también le habían mencionado algo acerca del Gavilán y el poder del Buscapié al hablar de su procedencia, y es así que en un impulso arrebatado y sincero le promete a la Iguana que irá en busca de aquel para hacerle ver el egoísmo tirano de sus actos.

La Iguana en gratitud y prueba de su amistad le ofrece una de sus pieles.

Canelo, después de comprar la medicina regresa a casa y al pasar por el puente que atraviesa el río, un gran rayo descende sobre él haciéndolo caer...

¹[persona] Que pertenece a un conjunto de pueblos de raza negra que habitan el centro y el sur de África. Fuente: <https://es.oxforddictionaries.com>

TABLA DE ANÁLISIS DEL RELATO

MAÑANA					
Espacio					
	Humano	Casa de canelo	Camino	Mercado- Pueblo	Rio
	Nahual				
Actantes					
	Humano	Canelo Cocoa	Negros Canelo Gavilán	Indígenas Vieja Gavilán Canelo	Canelo Gavilán
	Nahual			Iguana	
Practicas humanas					
			Recolección de caña Cantar	Personas vendiendo artesanías Comprar-recolectar medicina	
Instrumentos					
	Humano	Medicina Morrall cocos	Bultos de caña Quijada Jarana	Tejido Medicina	Medicina
	Nahual		Verso de lo negritos	Piel de iguana	
Medio físico biótico					
		Día despejado Humedad en el aire Claro extenso cielo Cálida brisa de amanecer	Nubes Lluvia estruendosa	Sol Tropical	Rayo

El análisis del relato en el tiempo de la mañana se desarrolla en el mundo humano, en él nos introduce el contexto en el que se desarrolla el personaje principal, los primeros personajes secundarios y se plantea la problemática del relato, que tiene como objetivo Canelo de ir en búsqueda de la medicina necesita su hermana que se encuentra en otro poblado diferente de donde viven.

En este análisis se identificó que el contexto que rodea a Canelo tiene como característica ser una secuencia. El primer contexto es el poblado donde vive, y para llegar al otro poblado tiene que recorrer un camino (segundo contexto); en este camino se describe que debe cruzar un cuerpo de agua y que se encuentra rodeado de extensos campos, es decir planicies, donde hay cultivos de caña. En estos cultivos Canelo conoce a los primeros personajes secundarios que son: los negritos que se dedican a trabajar en los cañaverales; durante su recorrido por el camino se menciona el ambiente que lo rodea que es: un ambiente cálido y con un poco de brisa. Al terminar su recorrido llega a su destino final que es el mercado (tercer contexto), ahí conoce a la Vieja (que en el mundo nahual es la Iguana) este personaje tiene como característica tener rasgos indígenas; siguiendo con el relato Canelo decide ayudar a la vieja al ver lo triste que está, y es cuando tiene su primer enfrentamiento con el Gavilán (que es el dueño del poblado, este personaje tiene como característica ser de rasgos españoles), en este enfrentamiento el Gavilán vence a Canelo que lo arroja al río.

De este primer análisis se puede concluir que Canelo va a de un poblado a otro a través de un camino, y que este camino se ubica en alguna planicie extensa donde se cultiva caña y que los personajes que se describen en el relato tienen rasgos de negros, indígenas y españoles.

TARDE

En el acto todo es luz. Sonido a mar. Hay una claridad que envuelve al espectador atrayéndolo hacia la escena, al mismo tiempo hay incertidumbre al no saber que es lo que ha ocurrido. Poco a poco el escenario hace aparecer a Canelo desmayado a lado de la playa y sorpresivamente se escucha una voz simpática e inquieta que lo llama queriéndolo despertar.

Es aquí donde la fantasía inicia. No se observa ningún personaje a parte de Canelo, pero esta voz finalmente logra despertarlo. Confundido pregunta quien es el que lo llama y al no ver a nadie comienza a asustarse amenazando a esta vocecilla para que deje de esconderse. Este personaje se divierte un tanto con Canelo haciéndole creer que se ha vuelto loco y en su desesperación se mete al agua pero la voz le suplica que se tranquilice explicándole que el es en realidad un **Piojo** que vive en su cuerpo que es amigable y que por su tamaño no lo puede ver. Canelo no le cree sin embargo sede cuando el Piojo le cuenta de forma divertida todo lo que había ocurrido desde temprano hasta la caída en el río mostrándole a su vez la medicina que aún estaba sujeta en un risco. Canelo corre a rescatar la medicina y cuando está a punto de preguntarle al Piojo si sabe como salir de allí se escucha a lo lejos una melodía hermosa proveniente del mar la cual inmediatamente capta la atención de ambos. El avanza directamente al lugar donde proviene aquella melodía que poco a poco comienza a tomar la forma de una bella voz humana. Al llegar al sitio no encuentran nada y Canelo decepcionado decide irse. De pronto escucha una fuerte algarabía que en el acto comienza a hacerse mas y mas grande convirtiéndose en un escandaloso carnaval y que termina finalmente por transformarse en la bella voz humana que había atraído a Canelo en un principio y es en ese momento que de los resplandecientes y diversos tonos de mar comienza a formarse la figura de una imponente Sirena que con sus ricos colores y gran tamaño maravilla a todos

Se encuentra con ella y se presentan. Conocida como **la Petenera** le da ha entender que ella es realmente una mensajera que conoce de forma profunda la historia de todas las personas que han navegado a lo largo del tiempo por la mar. Canelo se embelesa con la voz de la sirena, pero el Piojo aparece y le advierte que debe tener mucho cuidado con ella. Hay algo que le hace desconfiar. La petenera explica a Canelo las opciones que le quedan. Le habla de una persona que le puede ayudar. Sólo tiene que guiarse a través del ancho carrisal por el suave "aroma a chocolate" que hay en el camino. Inicia el viaje y empieza a atardecer. Al término del camino se encuentra con **la Tarasca**. Ella es la persona referida por la Petenera.

La Tarasca también es una mujer sabia que ha visto pasar a muchos viajeros conociendo las historias y experiencias de cada uno de ellos, por lo que le puede dar oportunos consejos a Canelo. A la luz de un candil y un buen chocolate le narra la historia de los viajeros que se remontan hacia el S: XVI y XVII. Entre los acontecimientos que le cuenta destacan la historia del puerto de Cádiz, y Tlacotalpan. Es ella quien le explica como a través del tiempo ocurrió el importante intercambio cultural entre los pueblos provenientes del Complejo Bantú en África, las comunidades indígenas que habitaban el lugar y los nuevos conquistadores con sus aportes andaluces y árabes. Le cuenta por qué identificamos el chocolate con España.

La Tarasca ha sido testigo de todos estos cambios; entonces le aclara que él es hijo de esta diversa y extraordinaria mezcla pero que finalmente él mismo es un ser nuevo, y que por tal para conocerse realmente es necesario comunicarse con el propio saber que reside dentro de él.

La Tarasca le describe su llegada a México. Ella también era una viajera. Su embarcación naufragó después de que los marineros sucumbieron a la sirena. Allí es donde ella conoció a la Petenera.

Algo empieza a suceder, han sido observados nuevamente por el Gavilán y ahora la casa de la Tarasca comienza a ser atacada por él con el poder del Buscapié. La Tarasca le explica que la única manera de regresar a tiempo a su hogar es transitar hacia el sur por el lugar donde Buscapié habita a través de la frondosa selva.

La Tarasca defiende a Canelo, quién por fin advierte que es a él a quien verdaderamente persiguen dándose cuenta que el viaje será aún más difícil. Por ahora han pasado los **perros**

*Extracto de texto original (Texto original en Anexos)

TABLA DE ANÁLISIS DEL RELATO

TARDE					
Espacio					
	Humano			Cádiz Tlacotalpan Bantú (Africa)	
	Nahual	Playa	Camino de Chocolate	Mar	Selva
Actantes					
	Humano		Canelo	Canelo	Canelo
	Nahual	Piojo	La Petenera (voz) El piojo	La petenera La tarasca El Piojo	Gavilán
Practicas humanas		Despertar y buscar la medicina	Carnaval	Contar historia del origen del son Jarocho	
Instrumentos					
	Humano				Medicina
	Nahual	Medicina		El poder del Buscapié	
Medio físico biótico					

La siguiente tabla de análisis sucede en el tiempo de la tarde, que se desarrolla en un paisaje diferente que el que se relató en el principio, en esta parte se hace mención: del mar y la playa. Otra característica de este tiempo del relato es que Canelo se adentra en el mundo del nahual que se percibe como un mundo fantástico.

En este análisis el contexto tiene como característica ser un mundo fantástico con solo una secuencia; una vez que el Gavilán vence a Canelo y lo arroja al río, este se despierta en la playa y ahí conoce al piojo su compañero de aventuras en el mundo nahual, Canelo es atraído por una voz que se adentra en el mar, siguiendo esta voz Canelo conoce a la Sirena y la Petenera que viven en las profundidades del mar. En esta parte del relato Canelo conoce su origen y la importancia de obtener el poder del Buscapiés, para liberar de la enfermedad a su hermana y al pueblo donde vive. Después de conocer su origen y lo que esta en riesgo, Canelo sale en la búsqueda del Gavilán para enfrentarlo adentrándose a la selva.

En este segundo análisis podemos concluir que Canelo se adentra a otro paisaje a través de un río a un tiempo y mundo diferentes que son: el mar y la playa en el mundo nahual, aquí se vuelve culturalmente relevante el conocimiento de las raíces históricas de la cultura Jarocho ya que forma parte importante en el desarrollo de la historia, sin este conocimiento de su pasado Canelo no puede obtener el poder del buscapiés.

Canelo confundido y temeroso de lo que sucede se interna en la selva. Es de noche y una inmensa soledad comienza a formarse en su interior, la angustia lo agota y justo cuando está a punto de desvanecerse al pensar las pocas fuerzas que le quedan surge de la nada un ser hermoso formado de múltiples colores: la Guacamaya.

La Guacamaya finalmente esclarece a Canelo la principal razón por la que se encuentra ahí, le explica que él tiene una determinante misión que trasciende a su propio entendimiento. Esta, es obvio, no es llevar solo la medicina a su hermanita, sino traer de vuelta a la vida y a los seres que en ella habitan la esencia primaria de los años dorados donde dominaba en el corazón de los hombres la manera sabia de existir. (La conciencia del "Diamante de los 9 pétalos")

Guacamaya tiene un poder especial pues representa a la naturaleza y los principios fundamentales de sabiduría y vida que ella misma contiene. Canelo también puede por medio de su palabra, comprender lo que está sucediendo en el mundo y la destrucción que se avecina en que caso de que el Gavilán triunfe. La Guacamaya le advierte a Canelo que debe apresurarse en su camino sin mas distracciones. Él se retira corriendo pero a sus espaldas sucede algo terrible. Todo se torna en colores extraños. Llega el Gavilán, que a estado acechando todo este tiempo al Canelo donde se encuentra la Guacamaya, y empieza una trágica batalla donde aquella es finalmente derrotada.

Canelo continúa corriendo. Pasan por su cabeza las imágenes de sus amigos en desesperación en caso de no ganar, también ve a su hermana y los recuerdos gratos que han ocurrido hasta ahora. Comprende su historia, su núcleo, lo que realmente es importante. Canelo se llena de coraje, pero a la vez como si fuera electrificado por un lumiese se extiende en él un profundo discernimiento.

Inicia con música y consternación. Ya es noche. Difícilmente hay un haz de luz que alumbré su camino. La luna no está presente.

La Guacamaya ha sido derrotada, razón por la cual solo existe inmensa oscuridad. Con ella ha sido vencido el amor que hace florecer la vida en los hombres, perfecta unidad, plenitud de los colores... Lo único que existe es amargura y desolación.

Canelo no sabe que la Guacamaya ha muerto (solo el público). Algo hace que detenga su andar. Como siempre el Piojo lo acompaña, pero ambos tienen más miedo que nunca.

De pronto una silueta pasa rápidamente, se distingue en ella la forma de una víbora. Aparece otra, y otra más. Ahora están rodeados por un sinfín de víboras de Cascabel, todas sonando al unísono al darse cuenta que hay alguien extraño en el lugar. Sus pieles moradas hacen vibrar sus brillantes cascabeles. Hay demasiada tensión. El piojo sin embargo sabe que algo los puede ayudar, pero no recuerda que es.

*Extracto de texto original (Texto original en Anexos)

El Gavilán los está observando a lo lejos. Espera a que Canelo de un paso en falso para ser víctima del letal veneno de sus cascabeles.

El Piojo intenta recordar, ambos tienen más que nunca evocaciones de lo sucedido con sus amigos, Canelo sabe lo que representan cada uno de ellos y el gran compromiso que posee...

Tal vez alguno de los

regalos que traen consigo les debe de ser útil. ¡Sí, la piel de Iguana, es lo único que puede ayudarles. Pero la piel de la iguana está a varios pasos. Se le debió caer a Canelo. Tiene que ser muy cauteloso. Canelo da un gran salto para alcanzarla y con trabajos la obtiene.

Finalmente se envuelve por completo con la piel, está temblando, logra avanzar poco a poco entre el abismo de cascabeles púrpuras. Funciona, los cascabeles parecen no notar su presencia.

Sale del campo de víboras, pero lo más difícil está por comenzar.

El Gavilán aparece finalmente ante ellos. Empieza un enfrentamiento en verso entre Canelo y él. Canelo debe ser rápido, sabe lo que está en juego.

El Gavilán le dice que lo ha estado esperando; sus versos merman el ánimo de Canelo.

¿Cómo es posible que este pequeño ser que apenas está comenzando a entender y conocer su verdadera esencia podría enfrentarse con él?

El Gavilán hace enojar a Canelo, parece que nada le favorece. Todo apunta a que Canelo se encuentra indefenso ante los ataques. Lo está derrotando haciéndole sentir que todo lo que ha aprendido de sus amigos es una ilusoria necedad y le advierte que es mejor que pare la pelea porque no podrá sobrevivir.

Pero en medio del enfrentamiento hay algo que a Canelo lo hace realmente enfurecer, cuando el Gavilán le dice que además de no poder ayudar a sus amigos tampoco va a lograr salvar a su hermana de una inminente muerte al no llegar a darle su medicamento.

Ahora Canelo toma la palabra, su verso es contundente y en un acto arrebatado e inspirado el mismo invoca y captura el poder del Buscapié. Nadie sabe quien está ganando. De nuevo hay una completa confusión y Canelo se desmaya. Oscuro.

*Extracto de texto original (Texto original en Anexos)

TABLA DE ANÁLISIS DEL RELATO

NOCHE				
Espacio				
	Humano			
	Nahual	Selva	Abismo Cascabeles purpuras	Selva
Actantes				
	Humano	Canelo	Canelo	Canelo
	Nahual	El piojo La guacamaya El gavilán	El piojo Víboras de Cascabel	Gavilán
Practicas humanas		Batalla (guacamaya-Gavilán)	Búsqueda del buscapié	Canto de versos
Instrumentos				
	Humano			
	Nahual		Piel iguana Buscapié	Jarana y quijada
Medio físico biótico		Colores Brillantes	Colores tenues	

El siguiente análisis se desarrolla en el tiempo de la noche y continua formando parte del mundo nahual, el contexto en el que se desarrolla es la selva. Una vez que Canelo sale del mar y se adentra a la selva, conoce a un nuevo personaje que es: La Guacamaya, que se va a encargar de guiar a Canelo en la búsqueda del poder del buscapiés .

En esta parte del relato Canelo se enfrenta dos veces al Gavilán, en el primer enfrentamiento La Guacamaya interviene y muere, por lo que Canelo huye y se enfrenta a los peligros de la selva, el recuerdo de su hermana y sus orígenes le ayuda a encontrar el poder del buscapiés, y es cuando decide enfrentarse al Gavilán. En esta última batalla Canelo enfrenta al Gavilán por medio de versadas Jarochas y lo vence; es importante mencionar que durante las pláticas con Jesús Manuel Serna Vargas estás versadas están inspiradas en los sones Jarochos originales.

En esta parte del cuento se concluye que el paisaje es la selva de noche, y que deben haber peligros para que el personaje sienta angustia, también los personajes deben ser fantásticos y se toman de referencia los sones Jarochos como una práctica importante para el desarrollo de la historia.

MAÑANA DEL DÍA SIGUIENTE

De pronto una luz, es de día.

Canelo nuevamente es despertado por los gritos del Piojo. Se escucha un zapateado, a lo lejos parece haber una fiesta. Todos los personajes están celebrando.

Canelo confundido no entiende que ha sucedido cree que está soñando. De pronto pasan unos pollitos jugando junto a él y ve a los negros de la cañalera caminar hacia lo que ahora ya se sabe es un Fandango.

Aparece su hermana, se encuentra perfectamente. Alguien ayudó a curarla.

Canelo apenas logra entender que es lo que está ocurriendo.

Lo único que se le viene a la mente después de ver a su hermana con bien es preguntar por la Guacamaya. Se produce un silencio total. Todos cambian el rostro a uno de tristeza. Al fin alguien se atreve a decirle que la Guacamaya ha muerto.

Los ánimos están desechos pero como siempre **El Piojo** vuelve a hacer una oportuna aparición. Les dice que hay un verso que tiene la facultad de llenar de vida en todo su esplendor a quien lo cante. Ese verso es la unión de los muchos colores que construyen y que dan sentido y vida a nuestra tierra, pero para que realmente funcione, todos, incluido el público, debe cantarlo.

Canelo inicia y los demás le siguen con sus voces.

De pronto del canto renace la luz, aparece la Guacamaya.

*Extracto de texto original (Texto original en Anexos)

TABLA DE ANÁLISIS DEL RELATO

MAÑANA DIA SIGUIENTE		
Espacio	Humano	Pueblo de Canelo
	Nahual	
Actantes	Humano	Canelo Habitantes de Canelo Cocoa
	Nahual	
Practicas humanas		Zapateado Fandango
Instrumentos	Humano	Versos
	Nahual	
Medio físico biótico		Luz

El último análisis del cuento se desarrolla en la mañana del día siguiente; en esta parte del relato Canelo despierta en otro paisaje diferente, pero que con anterioridad ya se conocía que es el pueblo donde vive; en esta etapa del relato Canelo sale del mundo nahual para regresar al mundo humano; en este lugar se desarrolla el final del cuento donde todo el pueblo, incluida su hermana, lo esperan para realizar la fiesta de "El Fandango". Todos se ven felices porque han sido liberados del Gavilán y se revive a La Guacamaya.

Se concluye que la última parte del relato es el pueblo, en donde se realiza el Fandango, este poblado recupera los colores y se desarrolla una fiesta; aquí se vuelve relevante el cambio en la imagen del pueblo, y la imagen que tienen los Fandangos.

En el relato se mencionan diferentes tipos de paisajes; el primero es el camino que recorre Canelo para llegar al pueblo, y conseguir la medicina de su hermana, el segundo es la playa, y el fondo del mar, el tercero es la selva, y por último el pueblo donde se realiza el Fandango.

Para esta tesis solo se elegirá un paisaje de los que se mencionan en el relato, ya que cada uno de los paisajes requieren un estudio diferente; por esta razón solo se eligió uno para plantear la hipótesis.

El paisaje que se eligió es el principio del cuento (el camino que recorre Canelo para llegar al poblado donde se encuentra la medicina de su hermana), con el desarrollo del modelo teórico-metodológico de estudio de paisaje, se buscará obtener los componentes que nos ayuden a caracterizar y obtener el paisaje descrito en el relato.

REGIÓN DE SOTAVENTO / BOCA DE SAN MIGUEL Y TLACOTALPAN.

En el siguiente punto del Marco de Referencia se ubicó la región geográfica que se considera como “Jarocha”¹, y se ubicaron los poblados que mencionó Jesús Manuel Serna, que sirvieron como fuente de inspiración para la creación del relato. En este apartado también se hará referencia a los antecedentes históricos Jarochos.

El relato toma como fuente de inspiración la cultura jarocha, que es originaria del estado de Veracruz, específicamente en la región sur del Sotavento (*figura 1.0 y figura 1.1*), esta región es el primer acercamiento geográfico para el inicio de est.

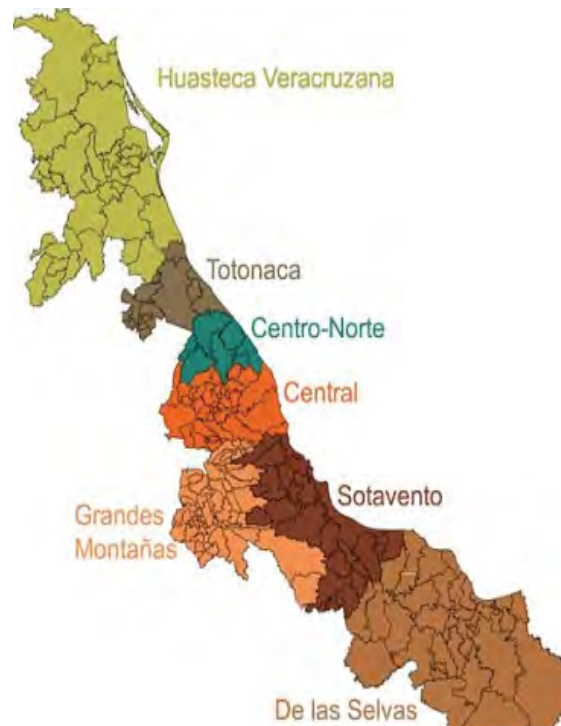


Figura 1.0. Mapa de región de sotavento
Fuente: <http://sota-benv.blogspot.mx/>

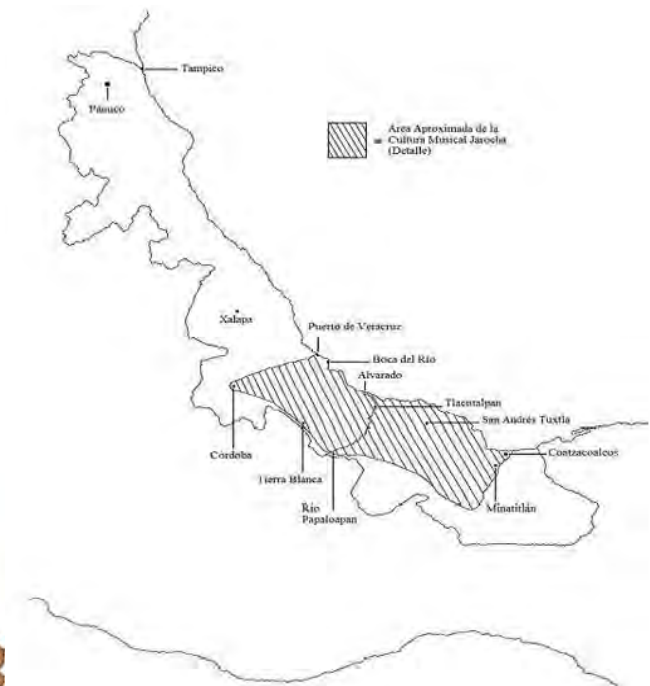


Figura 1.1. Mapa de región Jarocha
Fuente: <http://www.musiquesdumonde.net/~Testimonios-jarochos-.html>

¹La región jarocha se determinó a partir de las regiones musicales que determina la *etnomusicología* (palabra en Glosario)

²Jesús Manuel Serna es uno de los creadores del relato y trabaja en el desarrollo del videojuego.

El jarocho histórico.

“El son jarocho nació a través de todo un bagaje cultural y musical, lírico que llegaba de la costa veracruzana, en donde se incluían los instrumentos, coplas, partituras, tonadas marinas, versadas y afinaciones; adquiriendo particularidades en la forma de cantar, tocar y bailar dependiendo de las diferentes zonas en la región de sotavento”¹

En este apartado se explicarán los diferentes eventos históricos que dieron origen a la región jarocho (sotavento), esto con el fin de entender las raíces que integrarán los componentes del sistema paisaje.

Históricamente la región de Sotavento, antes de la conquista; la población que ahí habitaba constituía uno de los principales señoríos nahuas del bajo Papaloapan, junto con Amatlan, Cosamaloapan, Tlaxicoyacan y Cotaxtla. Esta zona fue conquistada por los mexicas a mediados del siglo XV, la población enviaba diversos productos mercantiles al centro de la ciudad. Posterior a la conquista los españoles se dieron cuenta de la importancia que tenía el Río Papaloapan como punto mercantil, pero en específicamente el poblado de Tlacotalpan se convertiría en un centro de comercio para los españoles.¹

Su deidad titular de estos señoríos nahuas era Chalchihuitlicue, la de la falda larga, cuya imagen sacaban de su resguardo, un día al año, para pasearla y llevarla al río, ritualmente la sumergían en él por ser la representación del agua, la sustancia de su ser². Tras la conquista se escoge a la virgen de la Candelaria como patrona de Tlacotalpan, esta fecha coincide con el día de la Candelaria, actual fiesta principal de Tlacotalpan conocida hoy como Fandango.¹

¹ García de León A. (2006). *Fandango el ritual del mundo jarocho a través de los siglos*. (2006): Conaculta.

² García B. & Flores H. (2016). *Tlacotalpan y el renacimiento del son Jarocho en sotavento*. México D.F.: Universidad Veracruzana.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS CUENCA DEL PAPALOAPAN



Figura 2.0. La comunidad étnica Bantu
Fuente: <http://relatosehistorias.mx>

La cultura Jarocha tiene sus inicios en la conquista, cuando los españoles se asentaron principalmente en la región de Sotavento. Y Tlacotalpan se convirtió en un puerto de intercambio comercial y de estrategia militar, ya que tenía conexión con cada uno de los afluentes hidrológicos de la zona y se podían resguardar de los ataques piratas.¹

Este centro comercial dio como origen al intercambio cultural y al mestizaje, sobretodo entre los negros esclavos que venían de África (la comunidad étnica Bantú), los indígenas y los españoles (en específico Andaluz), este mestizaje es la base de la cultura Jarocha.

La población originaria y los negros esclavos, en la época del virreinato, fueron segregados de los poblados por los españoles; esta segregación permitió el afromestizaje, ya que los esclavos negros eran traídos desde Africa para realizar los trabajos de ganadería y pesca, mismos trabajos que realizaban los pobladores originarios (indígenas).

El origen del Fandango y del Jarochos, tiene sus inicios en esta época ya que los mestizos de origen negro, indígena y español, después de las largas jornadas de trabajo se iban a los cultivos a cantar, y a realizar bailes acompañados de música de origen negro, indígena y Andaluz; este tipo de celebraciones eran considerados por la iglesia como rituales paganos, por lo que se realizaban en la noche y en lugares alejados de los pueblos, principalmente en los cultivos; es así como nació de estos bailes y cantos el Son Jarochos y el Fandango, a este tipo de fiestas se les conoció como: “el baile de las Sabanas”¹.

Los pobladores que realizaban este tipo de bailes y cantos, se les comenzó a denominar como Jarochos, “El termino “Jarochos” se dio a partir de la palabra “jara”, que era la garrocha con la que los vaqueros negros y mulatos, esclavos y libertos, puyaban al ganado para arrearlo. Esta palabra aludía a una de las actividades mas características de los afromestizos y el uso del “cho” en el sentido despectivo”¹.



Figura 2.1. La comunidad étnica Bantú
Fuente: <http://relatosehistorias.mx>

El bagaje cultural que arribaba de la costa veracruzana: como los instrumentos, coplas, partituras, tonadas marinas, versadas y afinaciones; se fueron incluyendo dentro las fiestas y en la composición de los sones adquiriendo particularidades en la forma de cantar, tocar y bailar dependiendo de las diferentes zonas en la región de sotavento.¹

“Así tres de un Fandango; las raíces del son” toma como referencia cultural histórica a los jarochos; el relato tiene como fundamento principal, la búsqueda de la identidad Jarochos para Canelo, el conocimiento de sus orígenes y la importancia de sentirse identificado con él, lo hará poder obtener el poder del Buscapiés.

¹García B. & Flores H. (2016). *Tlacotalpan y el renacimiento del son Jarochos en sotavento*. México D.F.: Universidad Veracruzana.

Los elementos históricos que se llegan a describir en el relato y la investigación histórica del origen del jarocho dan pistas de la apariencia física que tendrán los personajes.

Concluyendo que Canelo es un niño con apariencia mestiza, al igual que su hermana Cocoa. Da idea del los orígenes de las prácticas que realizaban los personajes de raza negra al inicio del relato, mientras que los indígenas marca históricamente su relación mística con la naturaleza y el desplazamiento que sufrieron de su lugar de origen; por último el Gavilán que al ser el antagonista del cuento, debe lucir con características españolas ya que eran los dueños de las tierras, y los que habían desplazado a los indígenas del centro del poblado.

Del origen del son Jarocho y del fandango se retoman los lugares donde se realizaban estas prácticas que eran las *sabanas o planicies*. Estas conclusiones surgen a través de la interpretación del cuento, la investigación histórica y por las referencias orales dadas por Jesús Manuel Serna Vargas.

En resumen el jarocho tiene sus orígenes en el mestizaje de tres culturas diferentes: la indígena, la Bantú y la Andalus, por el intercambio cultural que existía en Tlacotalpan al ser un centro de comercio, diversificándose este intercambio cultural por toda la región de sotavento, convirtiéndose en la identidad de la población, y que esta identidad se verá reflejado en el uso del medio físico biótico dando como resultado la apariencia física de los personajes y los lugares donde realizaban sus prácticas .



Capítulo 1

Marco Conceptual y
Marco Metodológico.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

En este capítulo se fundamentan conceptual y metodológicamente las bases de la investigación, también se presentarán análogos que la complementen y la dirección que tendrá la caracterización final.

A continuación se mencionan los diferentes conceptos que nos ayudarán a definir la línea que seguirá la investigación y la metodología.

Estos conceptos están relacionados con las preguntas: **¿Qué es paisaje?**, **¿Qué es el arte conceptual?** Y **¿Qué hace un artista de concepto?** A través de una revisión de diferentes fuentes bibliográficas se tomaron los conceptos que ayudarán a direccionar la metodología, estas fuentes son libros y paginas web, pero sobretodo en el concepto de: artista conceptual y *concept art*, ya que son disciplinas que están en desarrollo y la información que se encuentra en la actualidad son de blogs dedicados a este tipo de disciplinas o páginas de internet.

1.1 PAISAJE.

Las siguientes dos definiciones de paisaje son posturas diferentes, la primera es una de las definiciones que se estudian en la licenciatura de arquitectura de paisaje, y la segunda definición proviene de la visión pictórica de los artistas de paisaje. Se plantean estas dos definiciones, la primera es la base de la metodología, y la segunda se acerca a una visión pictórica artística que se acerca al resultado final de esta tesis, que es el boceto del paisaje.

La definición de paisaje como un *“Texto Social”*, se define como: *“Al realizar la lectura del mundo, lo que la gente genera de forma concreta, son textos paisajísticos. Todos ellos están integrados de las formaciones ideológicas de cada individuo, así como de intenciones y pretensiones de lectura” (...)* *“El Paisaje como una forma de texto, el cual la gente, genera, interpreta, y reactualiza, dado que es una realidad compleja y multivalente”*¹

MARCO CONCEPTUAL

La definición de paisaje desde el punto de vista pictórico se define como: *“El termino paisaje se describe lo mismo a un terreno observable que una forma de representación, en ingles la palabra paisaje es Landscape, donde la palabra land, sugiere tanto un área de suelo cultivable como también la tierra que le pertenece a un pueblo en particular, y scape del verbo to shape, o dar forma, pero que también significa constitución o condición. Así Landscape conlleva ricos significados humanos, geográficos y culturales incluso desde antes de considerar sus asociaciones con las artes visuales.”*²

Estas dos definiciones coinciden que: **el paisaje**, esta relacionado con la cultura, no solo es el paisaje “natural” o salvaje, sino que la imagen que se genera de un paisaje tiene una interpretación cultural del que lo observa, que engloba la dos partes la natural y la cultural, esto tendrá como resultado una interpretación del paisaje que en este caso se ve reflejado a través de un texto social.

La definición que funcionará como base conceptual de esta tesis es la de Rodríguez Figueroa, ya que nosotros al tener un **Texto**, encontraremos las características que se relatan en él, para acercarnos a la interpretación del autor, a partir de esta interpretación y a través del estudio del paisaje se creará una interpretación propia a través de un boceto pictórico.

¹Rodríguez 2014:4

²Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. (2015). *Definiciones*. En *Landscapes of the Mind*(p.23). México, D.F.: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura .

1.2 ARTE CONCEPTUAL (CONCEPT ART) / ARTISTA DE CONCEPTO (CONCEPT ARTIST)

La herramienta que nos conducirá a la interpretación final del paisaje es a través del dibujo y del boceto.

A continuación se plantearán los conceptos que nos ayudarán a entender cual es el papel que tienen estos dibujos dentro de la creación de un videojuego, que son llamados como: arte conceptual (*Concept art*) y los creadores de estos dibujos como son: los artistas de concepto (*concept artist*).

Arte conceptual.

“El arte conceptual es una forma de ilustración donde el objetivo principal es transmitir una representación visual de un diseño, una idea, y/o estado de ánimo para su uso en las películas, los videojuegos, la animación, o libros de historietas antes de su puesta en el producto final”¹

Los **artistas de concepto** son los:

“responsables de crear bocetos que permitan al resto del equipo hacerse una idea inicial del aspecto final del videojuego. Su trabajo resulta especialmente importante en las fases de desarrollo”²

Como bien se menciona en las anteriores definiciones el arte conceptual: es la conceptualización de un producto final, que pueden llegar a ser una película, un videojuego, animaciones o libros ilustrados.

Al igual que en la metodología de diseño de paisaje, se necesita un “concepto” para definir un diseño, esta misma idea de conceptualización se utilizará para el diseño de los escenarios del videojuego.

Conjuntando estas dos definiciones anteriores, se direccionará la creación del escenario, con el concepto de un paisaje fantástico representado a través de un dibujo (*concept art*), basado en la imagen cultural y física en cierta área geográfica delimitada por el marco de referencia (región Sotavento), mientras que el estudio de paisaje definirá los elementos que lo integrarán como concepto. En el siguiente apartado se mostrarán ejemplos de *concept art*.

¹ Isgametime . (2012). *Concept Art. El arte en los videojuegos* . 22 Octubre 2016, de WordPress.com Sitio web: <https://isgametime.wordpress.com/2012/03/02/concept-art-el-arte-en-los-videojuegos/>

² Vallejo David & Martín Oleto . (2013). *El desarrollo de videojuegos* . En Desarrollo de videojuegos: Arquitectura del motor (p.3). España: Universidad de Castilla la Mancha .

1.3. ANÁLOGOS



Figura 3.0. Arte conceptual El viaje de Chihiro
Fuente: En The Art of Miyazaki's Spirited Away

A continuación se presentarán diferentes análogos de arte conceptual, que servirán como ejemplo de su función en el proceso de diseño en las películas y videojuegos. Como se mencionó con anterioridad el arte conceptual no solo se involucra en el medio digital de los videojuegos, también forma parte importante en la conceptualización de películas y novelas gráficas; siendo una parte fundamental en la concepción visual que tendrá el producto final. En esta investigación de análogos se buscarán ejemplos, de diferentes artistas que tomaron de referencia un lugar para realizar los escenarios, o alguna referencia histórica para generar el arte conceptual, logrando que el contexto visual se convierta en un aspecto de suma importancia para relatar una historia, haciéndola congruente con el desenvolvimiento de los personajes y el mensaje que se busca transmitir al espectador.

El viaje de Chihiro

El primer análogo que se investigó, es el arte conceptual de la película: el viaje de Chihiro¹ esta película habla sobre una niña, que llega al mundo de los espíritus con sus padres, pero estos se convierten en cerdos, y para rescatarlos de ser comidos, ella debe de trabajar en la casa de baños de los espíritus.

En la película cada uno de los personajes, y los escenarios tienen características particulares, que muestran la ideología creativa del director; en esta película se quiere dar un mensaje sobre la cultura folklórica asiática, la riqueza de sus raíces y sus tradiciones, pero sobretodo busca mostrar esa riqueza a los niños, que en la actualidad son mas propensos a olvidarlo o a sentirse menos identificados.

La película no tendría el impacto visual que tiene, si no hubiera tenido un diseño de contexto; en ella se tomaron en cuenta las diferentes temporalidades como el día, la noche, las lluvias y los días soleados, así como la arquitectura tradicional asiática, como las ciudades que rodean la casa de baños y la vegetación en los jardines, pero sobretodo como menciona Hayao Miyazaki (director de la película) el quería mostrar “un lugar en donde no se distinguiera de un sueño y la realidad”².

¹ Película de animación japonesa dirigida por Hayao Miyazaki y producida por Studio Ghibli

² Viz. (2002). *Chihiro's Mysterious Town*. En: *The Art of Miyazaki's Spirited Away*(pp.15-17). Hong Kong: Viz, The Art .

El diseño de los paisajes fue desarrollado por el pintor de paisajes Kazou Oga, en el proceso de conceptualización de la película el director Hyao Miyazaki dio los bocetos del *concept art* a los diferentes artistas entre ellos Kazou Oga, ellos al ver la idea que quería representar buscaron paletas de colores que se asemejaran a la idea que tenía, por ejemplo: para el uso de las lámparas incandescentes utilizaron tonos amarillos dentro de los restaurantes, así como en la casa de los baños (figura 3.0).

En el proceso de diseño de los conceptos, de cada uno de los escenarios se tomaron como inspiraron diferentes sitios, que en este caso el director ya había visitado; uno de los ejemplos que tomaron como referencia fue el pueblo de Jiufen en Taiwan (figura 3.1), este es un pueblo turístico montañoso en la costa norte, que tiene como característica particular que todos los puestos de comida se encuentran en estrechos pasillos, como sucede en el pueblo que colinda con la casa de los baños; entre otros ejemplos está el Museo de Arquitectura al aire libre en Eido Tokyo o Notoya Ryokan, este último es una posada tradicional japonesa en la prefectura de Yamagata, Japón.

Cada uno de estos sitios en los que se inspiraron para realizar la película se ven reflejados tanto en el arte conceptual, como en el producto final de la película logrando mostrar una atmósfera única, y sobretodo haciendo congruente el mensaje del director, que es mostrar la cultura tradicional japonesa a las nuevas generaciones.



Figura 3.2. Ciudad de Jiufen, Taiwan
Fuente: <http://hanachrisantijoe.blogspot.mx>



Figura 3.3. Arte conceptual El viaje de Chihiro
Fuente: En The Art of Miyazaki's Spirited Away



Figura 3.1. Arte conceptual El viaje de Chihiro
Fuente: En The Art of Miyazaki's Spirited Away



Figura 3.4. Arte conceptual El viaje de Chihiro
Fuente: En The Art of Miyazaki's Spirited Away



Figura 3.5. Arte conceptual El viaje de Chihiro
Fuente: En The Art of Miyazaki's Spirited Away

Star Wars Art concept

El siguiente análogo es el arte conceptual de Star wars película dirigida por George Lucas, mas adelante en las siguientes sagas tendría diferentes directores, sin embargo estas sagas continúan la línea de diseño del director creativo Ralph McQuarrie; estas películas son una ópera espacial epica, que habla de los Jedis, el poder de la fuerza y la batalla en contra del lado oscuro, muchos de estos personajes se volvieron icónicos en la historia del cine como: Darth Vader, Luke Skywalker o La princesa Leia.

Antes de la realización de las películas se diseñaron los conceptos que generarían la imagen final del contexto y los personajes; estos bocetos fueron parte fundamental para vender la idea a la casa productora, ya que George Lucas tenía la idea escrita pero no tenía las visualizaciones, y es así como Ralph McQuarrie realiza los conceptos, que respresentan la imagen conceptual de los planetas, el contexto, las naves espaciales, los personajes y los instrumentos que usan.

Estos conceptos están inspirados en lugares reales, a estos sitios en los conceptos se les añadió lo fantástico como: las naves, la arquitectura, la vegetación, los personajes y todo lo relacionado con la historia, uno de estos lugares que sirvieron como fuente de inspiración y que además se filmo ahí la película fueron: las ruinas de Tikal (figura 4.0) o el Death Valley en C.A (figura 4.1), cada uno de estos conceptos se hicieron con la idea de un lugar “con un malestar extraño y futurística”¹. Los conceptos mas tarde se usaron para la filmación convirtiendose mas tarde en maquetas y escenarios (figura 4.2) para la realización de la película, conforme la historia fue avanzando se agregaron mas detalles a los conceptos y mas lugares, creando asi una de las sagas mas importantes del cine.



Figura 4.0. Arte conceptual Star wars
Fuente: Stunning Star Wars Concept Art



Figura 4.1. Death Valley C.A.
Fuente: <https://thingstodoinlasvegas.com>



Figura 4.2. Maqueta- Escenario
Fuente: <http://i.widelec.org>

¹ Cavanaugh P.. (2016). *Ralph McQuarrie's Most Memorable Masterpiece*. 8 Noviembre 2017, de Star Wars Sitio web: <http://www.starwars.com/news/ralph-mcquarries-most-memorable-masterpieces>

Limbo Art concept

Por último escogí un videojuego que tiene un diseño visual que destaca de los demás juegos, este videojuego es *Limbo*, fue creado por la firma independiente danesa, *Playdead studios* y el arte conceptual fue creado por Arnt Jense, este videojuego como menciona el slogan; trata de un niño "Intentando conocer el destino de su hermana, un niño entra en lo desconocido"¹. En el videojuego el personaje principal debe buscar a su hermana que se encuentra al final de los niveles, estos niveles se desarrollan en estilo de juego tipo puzzle (a través animaciones que forman patrones, matemáticos o uso de la lógica se avanza de nivel).



Figura 5.1 y 5.2 Arte conceptual Limbo
Fuente: <https://itunes.apple.com/us/app/limbo-game/id656951157?mt=8>



Figura 5.3. Limbo videojuego
Fuente: <https://itunes.apple.com/us/app/limbo-game/id656951157?mt=8>



Figura 5.0. Escena del cine negro
Fuente: <https://screencraft.org/>

Los escenarios se destacan por tener paisajes con una paleta monocromática, inspirados en el cine negro (figura 5.0), estos paisajes van del Bosque a la Ciudad, a través de juegos de sombras y luces; el personaje principal (el jugador), es un niño con una apariencia total de sombra que solo se distingue por tener solo sus ojos luminosos.

Estos paisajes y personajes surgen de la inspiración y vivencias de Jense, retomó los recuerdos de su niñez, de cuando vivía en una granja que estaba cerca del bosque y de sus temores que es: la aracnofobia (figura 5.3), a partir de estas vivencias creo sus primeros bocetos, que mas tarde se convertirían en el arte conceptual de *Limbo*.

Los bocetos se utilizaron para la creación del videojuego, que a través de trazos simples y una paleta de color monocromática, el mensaje que recibe el espectador es mas simple y entendible, esto con el fin de realizar los puzzles lo mas rápido posible. Esta paleta de colores monocromática con pocas luces tambien conducen y dan la sensación de que el jugador se acerca a lo desconocido.

Limbo al ser un videojuego de una firma independiente, su presupuesto no es muy elevado, por lo que el arte conceptual se hizo con la intención de que fuera lo mas simple posible para que el proceso de programación fuera mas rápido y pudiera salir rapidamente a la venta.

¹ slogan utilizado por la desarrolladora Playdead en (2010) para promocionar el videojuego. Sitio web: <http://playdead.com/>

El desarrollo del arte conceptual se puede nutrir por la visión en interpretaciones que hagan los artistas de concepto; en los ejemplos mostrados con anterioridad estos artistas tomaron como fuente de inspiración los lugares que conocen o llegaron a visitar, pero sobretodo expresan las experiencias y sensaciones que les transmitieron estos lugares, otra característica que toman en cuenta son las particularidades físicas de los paisajes, que los vuelven únicos para después plasmarlos en los *concept art*.

Estos conceptos también tienen como característica que están emplazados en un tiempo determinado, los elementos espaciales que utilizan se adaptan a la temporalidad, y esto se ve reflejado en los personajes por ejemplo: en su vestimenta y los instrumentos que utilizan; estos recursos de expresión utilizados en los conceptos ayudan a reforzar la idea o la experiencia que se quiera transmitir al jugador.

Muchas de las historias que se presentan en estos análogos, no tendrían el mismo impacto que tienen en la actualidad sin el proceso de conceptualización, como es el caso de Star Wars donde el director George Lucas, tenía la historia y los personajes de la película, pero necesitaba de un artista de concepto para darle la identidad visual a la historia.

En la actualidad los videojuegos que se desarrollan tienen mayor impacto visual, ya que en el campo de su creación y la visualización ha mejorado con el avance de la tecnología, aumentando la calidad con la que se producen los gráficos; con el objetivo de crear experiencias virtuales, un ejemplo de estos avances es cuando el jugador es participe en la toma de decisiones para el desarrollo de la historia. Esta apertura en el campo tecnológico, obliga a los desarrolladores de videojuegos a que los conceptos se vuelvan más complejos: en la selección del ambiente que se quiera crear, que sea congruente para la historia y explorando nuevas técnicas y metodologías en la creación de los videojuegos.

MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico, se dividió: primero en la aplicación de la literatura¹ en el estudio del paisaje, al realizarse un análisis del relato²; con el fin de identificar las características y los elementos que componen el relato. Después de identificar estas características se realizó el desarrollo de la metodología de estudio de paisaje, tomando como base el modelo teórico conceptual de paisaje, a partir de este modelo se hace una selección de los componentes que constituyen los dos medios (**el medio cultural social y el medio físico biótico**)³.

A partir de este modelo teórico se realizará la caracterización del paisaje Jarocho para posteriormente dibujar el boceto del paisaje del Bajo Papaloapan.

¹ f. Arte de la expresión verbal. Fuente: Diccionario de la Real Academia Española

² Este análisis del relato se basó en la metodología realizada por la Dra. Andrea Berenice Rodríguez Figueroa en la tesis doctoral "El paisaje festivo en el cecempohuallapohualli de la Cuenca de México del Siglo XVI, según las fuentes Sahaguntinas"

³ Este modelo teórico-metodológico se imparte en el Seminario de Titulación I y II por la Dra. en estudios mesoamericanos Andrea Berenice Rodríguez Figueroa y la Mta. en geografía Erika Miranda Linares.

PROCESO METODOLÓGICO

El objetivo que tiene el desarrollo de esta investigación a través del modelo teórico metodológico, es identificar las características del paisaje Jarocho por medio de los textos sociales que son: el relato, la información transmitida de manera oral por medio de uno de los autores del relato y de las visitas de campo. Estas fuentes de información forman parte del medio cultural social, que en este modelo se consideran como el núcleo de la investigación.

El primer paso en el desarrollo del proceso metodológico hacia el acercamiento del paisaje a caracterizar, fue a través del análisis del relato, que en el anterior apartado se mostró el proceso que se siguió, con el objetivo de conocer el contexto del lugar. En esta primera lectura del relato se identificaron sus partes, que se resumieron en las tablas las cuales se presentaron con anterioridad.

El siguiente acercamiento al contexto fue la plática que se sostuvo con uno de los creadores del relato, quien mencionó las diferentes fuentes de inspiración para su creación, como son: el origen histórico de la cultura Jarocho y los poblados que visitó para la realización del relato que son: Tlacotalpan y Boca de San Miguel.

Por último se realizaron las diferentes visitas de campo para entender el comportamiento del contexto, y poder reafirmar los elementos del paisaje que previamente ya se habían estudiado.

El estudio del paisaje nos ayudó a realizar una primera aproximación, complementándola con la información obtenida de primera mano, estos elementos nos ayudaron a comprender mejor la visión que tiene el creador del relato con el contexto, y hacia donde dirigir la investigación que en este caso se convirtió en la región cultural Jarocho, este primer acercamiento se convirtió en nuestro **contexto suprarregional**, que después se acotó a los dos poblados que son: Tlacotalpan y Boca de San Miguel.

Para definir el área de estudio se realizaron visitas de campo a los poblados, con el fin de conocer el contexto en que se emplazan, en estas visitas de campo se observó el paisaje que los rodea, estos poblados están ubicados dentro de una cuenca que tiene particularidades en sus formas del relieve provocando que el paisaje tenga cierta apariencia física, este primer acercamiento pertenece al **medio físico biótico**.

En el **medio cultural social** se identificaron las prácticas humanas que se realizan cerca de los poblados, como son: el cultivo de caña y los Fandangos, pero sobre todo se identificó que el día de la Candelaria es el Fandango más importante; también se le preguntó a los pobladores que hacían con los cultivos de caña, cuál era el proceso que realizaban, y en qué fechas realizaban la siembra y el cultivo. En cuanto al Fandango se les preguntó cuál era el proceso que seguían para su realización en el poblado de Tlacotalpan (poblado con mayor relevancia en el desarrollo de esta festividad).

La segunda visita de campo tuvo como objetivo identificar las diferentes temporalidades, que se ven reflejadas en las prácticas humanas y en los componentes que integran el medio físico biótico.

Otra disciplina que fue de suma importancia para definir el área de estudio, fue la Geografía física, en específico la geomorfología, con la participación del Mto. en Geografía Pedro Montes Cruz; su asesoría permitió entender los rasgos geomorfológicos de las formas del relieve de la zona para poder acotar el paisaje que se quería caracterizar, esto con el fin de entender por qué el paisaje es único visualmente, y la relación que tienen los demás componentes con el relieve.

Las disciplinas mencionadas con anterioridad ayudaron a comprender el paisaje que se quería caracterizar, ya que fueron el medio para conocer ciertas regiones que nos resultan ajenas; como arquitectos paisajistas, es importante comprender y relacionar estas disciplinas con nuestro medio para tener un mejor acercamiento y comprensión para desarrollar el estudio del paisaje, es por eso que el paisaje forma parte de un sistema en el que interactúan muchas disciplinas.

MODELO METODOLÓGICO Y NIVELES DE APROXIMACIÓN.

En este apartado se revisará el modelo teórico metodológico y su aplicación en el sistema paisaje que esta integrado por: los componentes, subcomponentes, atributos, sus respectivas integraciones en el sistema a través de los dos medios (el cultural- social y el físico biótico,) y los diferentes niveles de aproximación que lo conforman.

El primer paso que se realizó para la caracterización del paisaje Jarochó y tener un marco de referencia para el modelo metodológico fue:

-Utilizar el relato “Así tres de un fandango; las raíces de un son” como el núcleo del modelo metodológico, en este caso el relato es el **texto social**, este núcleo es dado por la definición del concepto paisaje.

-La segunda referencia para el modelo metodológico fue la información dada en las pláticas sostenidas con Jesús Manuel Serna Vargas de los poblados de Tlacotalpan y Boca de San Miguel.

-Por último, la revisión de análogos y referencias enfocadas al arte conceptual, con el fin de obtener el alcance final que tendría la caracterización del paisaje.

La metodología del modelo permite leer al paisaje como dos medios: **el cultural social y el físico biótico**, estos dos medios están integrados por componentes, en diferentes niveles de aproximación.

Según la definición de paisaje, el núcleo de este modelo son los **textos sociales**, nuestro relato al ser un texto social se debe de ubicar en el centro. Se identificaron los componentes que se mencionan en el relato a través del análisis del cuento para después integrarlos al modelo en los niveles de aproximación.

Estos componentes del medio cultural social están determinados por la cultura Jarochá y el medio físico biótico es determinado por los componentes físicos que conforman la región Jarochá.

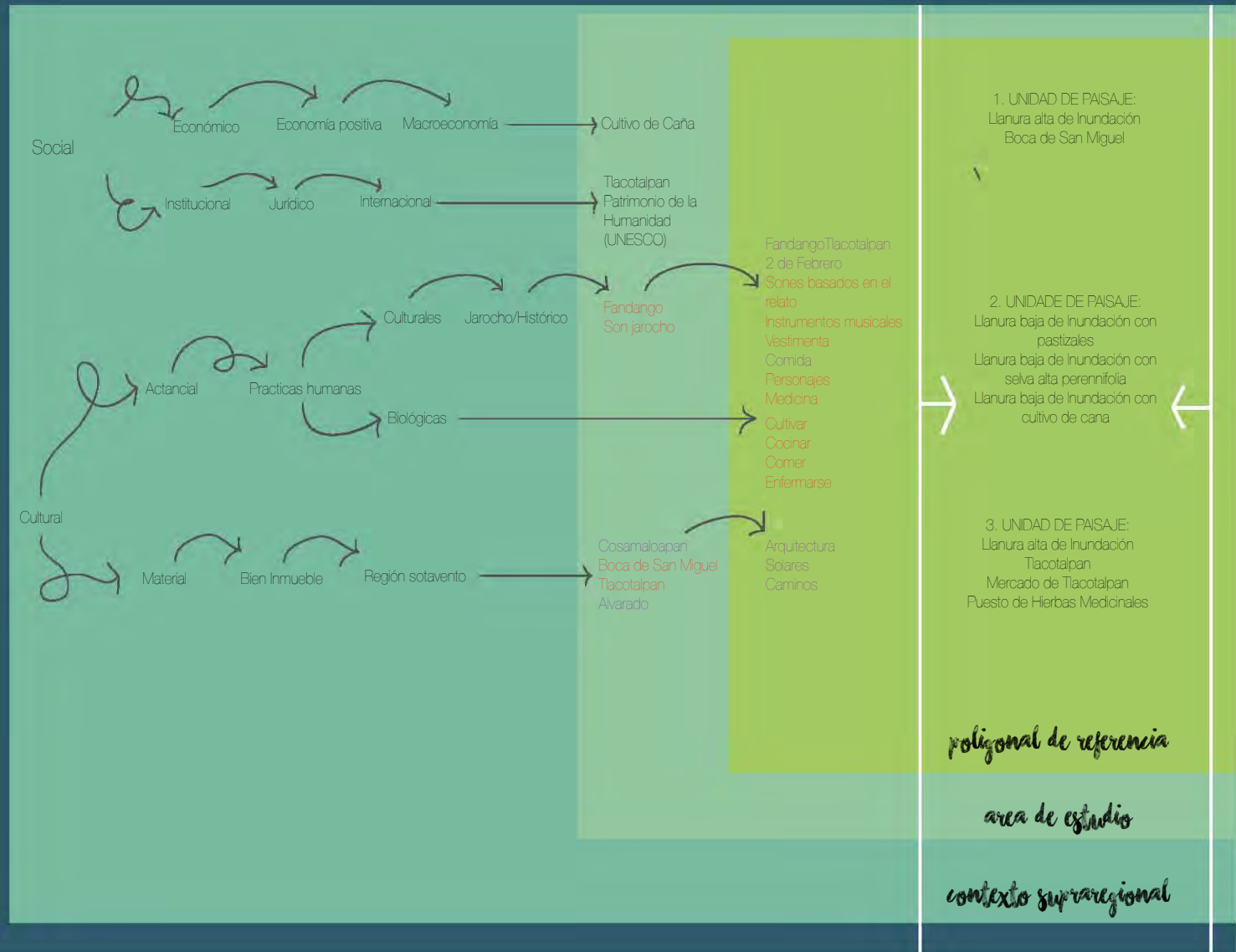
Esta región está conformada por varios componentes que son: del medio cultural social las **prácticas humanas, biológicas y culturales**, estas prácticas se dividen en subcomponentes, que son las biológicas como son: el ciclo agrícola de la caña, y las culturales como el Fandango; de estas se derivan sus atributos que son la arquitectura de la zona y las prácticas que se realizan para la celebración del Fandango que son: los sones y el zapateado. De esta revisión cultural se deriva el medio físico biótico, ya que en el texto se mencionan ciertos atributos del paisaje, estos atributos servirán para definir los componentes.

La relación que tienen los dos medios entre los componentes, subcomponentes y atributos se explicarán a través del modelo teórico-metodológico. Este modelo tiene varios niveles de aproximación que son: **el contexto suprarregional, el área de estudio, la poligonal de referencia, la poligonal de intervención y sitio de intervención**¹ que están definidos por los componentes del paisaje.

En el siguiente esquema de paisaje (figura 6.0) se muestran los componentes, subcomponentes y atributos del paisaje en su nivel de aproximación correspondiente:

¹ Los niveles de aproximación forman parte del modelo teórico-metodológico desarrollado por Dra. Rodríguez Figueroa y Mta. Miranda Linares.

M.C.S.



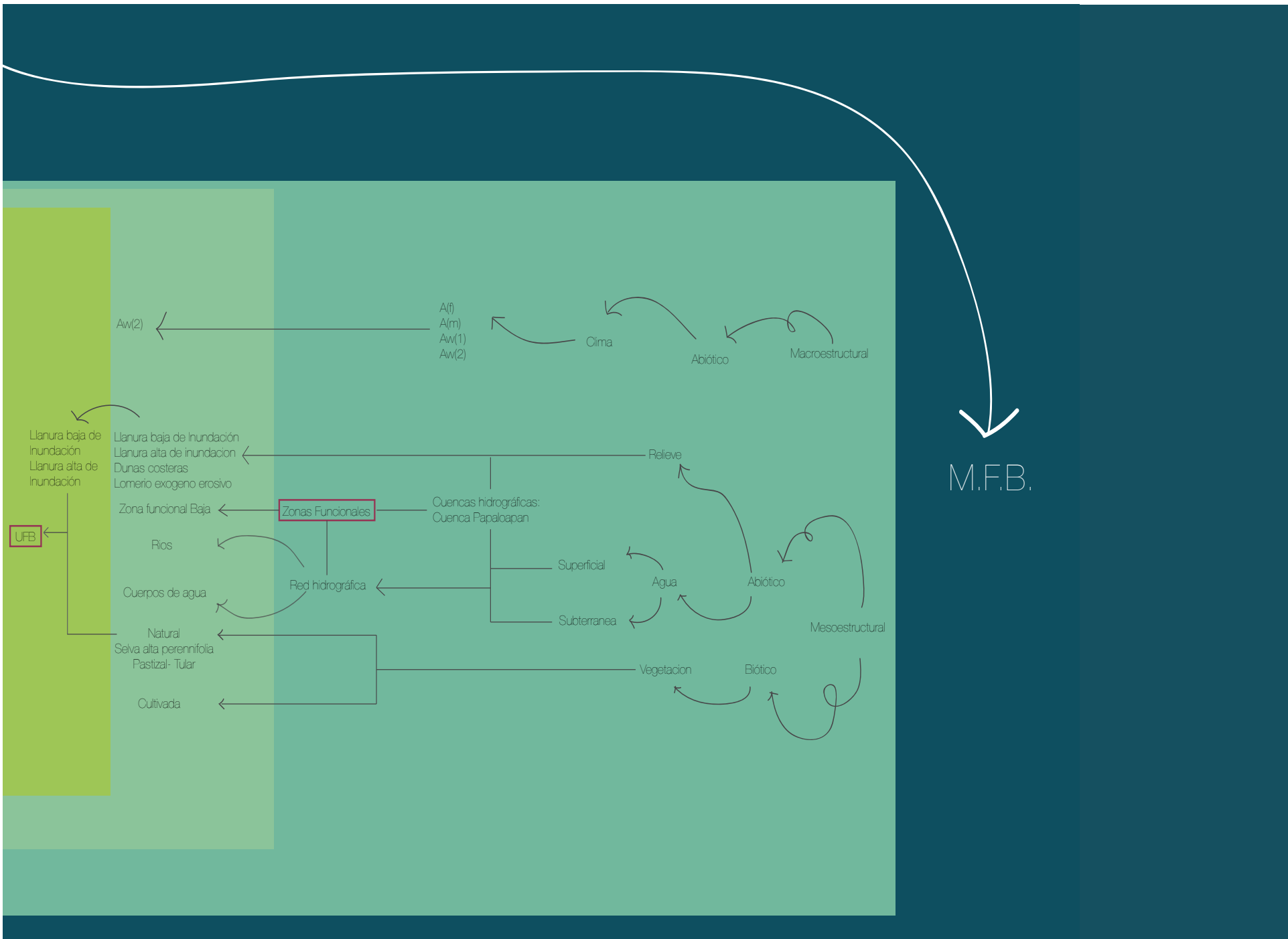


Figura 6.0. Esquema del sistema de paisaje
Esquema en Anexos

En la zona azul del esquema tenemos como núcleo del sistema paisaje el texto: “Así tres de un Fandango; las raíces del son”; el texto se divide en los dos medios: el cultural social y el medio físico biótico, a partir del análisis del cuento se identificaron los componentes que forman parte del sistema de este paisaje; para el medio cultural social se identificaron las prácticas humanas que son: las actividades que realizan los personajes en el tiempo del relato de la mañana como son: cultivar caña, ir al mercado, caminar, cantar y bailar y los espacios en que se realizan estas actividades formarán y se integrarán con los componentes del medio físico biótico según el marco de referencia, como son: los cañaverales, el río, el camino que recorre Canelo para llegar a los poblados (Tlacotalpan y Boca de San Miguel).

El siguiente nivel de aproximación es el contexto suprarregional que en el medio cultural social se divide en los componentes: culturales y sociales; el componente social se divide en lo actancial y lo material.

Lo actancial son las prácticas humanas que se realizan en el contexto suprarregional que se dividen en culturales y biológicas; mientras que **lo material** son los lugares en el sistema de paisaje que en este caso es la región de sotavento (región Jarocha); las prácticas humanas definen a los demás componentes ya que a partir de las actividades que realiza una comunidad definirá los usos de una región. De estos usos se derivan los siguientes componentes que son los sociales que se dividen en: económicos e institucionales, los económicos se dividen en macroeconomía y microeconomía, pero para este estudio solo nos enfocaremos en la macroeconomía que es el cultivo de caña, ya que es una de las actividades primarias del contexto suprarregional, y los componentes institucionales en este estudio de paisaje son el marco jurídico, este componente solo se hace mención a la política internacional que tiene Tlacotalpan como Patrimonio de la humanidad, esto para hacer énfasis en la importancia que tiene este poblado en la cultura Jarocha.

El medio físico biótico en el contexto suprarregional se divide en los componentes **macroestructurales y mesoestructurales**. Los componentes **macroestructurales** tienen como característica que los cambios que sufren son visibles en un lapso mayor de tiempo. La alteración de los componentes macroestructurales cambia visualmente el paisaje, es decir si hay una alteración en el clima que forma parte de los componentes macroestructurales, la vegetación, que es un componente mesoestructural, cambia porque se debe adaptar a los cambios que dicte el clima, por lo tanto los componentes los **mesoestructurales** dependen de macroestructurales. Los componentes macroestructurales en el contexto suprarregional son abióticos y se dividieron en: el clima y la morfoestructura; el clima es un componente constante que define el paisaje dependiendo la altitud y la latitud, el análisis del clima nos ayudará en los siguientes niveles de aproximación del sistema para desarrollar las integraciones y sobretodo entender como el clima incide en las prácticas humanas, la morfoestructura¹ nos ayudó a definir las formas del relieve² que inciden en la región de sotavento.

Los componentes **mesoestructurales**, se dividen en: **abióticos y bióticos**; los abióticos están conformados en este sistema por las formas del relieve y el agua (superficial y subterránea); la integración de estos dos componentes nos dio como resultado las cuencas, se identificó que en la región de sotavento se encuentra la cuenca del Papaloapan por lo tanto esta cuenca forma parte del contexto suprarregional, las cuencas están integradas por zonas funcionales que se dividen en: alta, media y baja, los poblados que se utilizarán para el estudio del paisaje (Tlacotalpan y Boca de San Miguel) se encuentran en la zona funcional baja, esta zona funcional baja cuenta con diferentes formas del relieve que en el siguiente nivel de aproximación definirán el área de estudio.

¹ Morfoestructura: f. término propuesto por I. P. Gerasimov en 1946. Formas del relieve de los continentes o los fondos oceánicos, de dimensiones relativamente grandes, que deben su origen a factores principalmente geológicos (procesos endógenos): estructura, litología, movimientos neotectónicos, en interacción con los procesos físico-geográficos. En comparación con los mayores elementos del relieve de la Tierra, las geoestructuras

(del mismo autor), son formas de segundo orden, pero al mismo tiempo se dividen en una serie de subórdenes de grandes cadenas montañosas, cuencas, planicies y otros, hasta menores, tipo valles, domos, etc. v. relieve, geomorfogénesis. Gerasimov y Meschenkov (1968). Lugo, J. (2011). *Diccionario geomorfológico*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Geografía.

² Formas del relieve: f. elementos de la superficie terrestre que se definen por su constitución y características geométricas. Se clasifican en función de diversos parámetros: 1. Por su origen, endógenas (volcanes, derrames de lava, montañas plegadas, etc.), y exógenas (erosivas y acumulativas): valles, deltas, barras litorales, etc. 2. Por sus dimensiones, en órdenes de primero a séptimo, desde continentes y cuencas oceánicas hasta diminutas, como montículos y estrías. 3. Por su posición con respecto a un plano horizontal local o regional, son positivas (montañas, dunas) y negativas (planicies, valles, trincheras). v. los términos correspondientes a procesos y relieve. Lugo, J. (2011). *Diccionario geomorfológico*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Geografía.

Los componentes **mesoestructurales** bióticos son los elementos vivos dentro del contexto suprarregional que integran el paisaje como son: la vegetación y en algunos casos del análisis se toma en cuenta la fauna, este componente es el mas frágil de todos porque un solo cambio dentro de los demás componentes macroestructurales y mesoestructurales puede repercutir en la desaparición de una especie dentro del paisaje o en la apariencia original del paisaje. Los componentes macroestructurales y mesoestructurales nos ayudan entender el contexto suprarregional y a su vez definen los subcomponentes para el siguiente nivel de aproximación que es el área de estudio.

El área de estudio se definió a través de los componentes que se encontraron en el análisis del relato que son las prácticas humanas que realiza la cultura Jarocha como es el Fandango, los lugares referentes a la inspiración del cuento (Boca de San Miguel y Tlacotalpan) y la primera integración del medio físico biótico. La delimitación del área de estudio surge a partir de las formas del relieve (subcomponente) de la zona funcional baja que son: la llanura baja de inundación, la llanura alta de inundación, las dunas costeras y el lomerío exógeno erosivo, estos son los atributos del paisaje. A partir de estos **subcomponentes macroestructurales** se van a derivar los demás subcomponentes como son: los cuerpos de agua que se dividen en tipos y la vegetación.

En el medio cultural social se analizaron las prácticas humanas culturales y sociales que se realizan en el área de estudio y que se mencionan en el cuento como son: los cultivos de caña y el Fandango que es parte de la cultura musical de Canelo y mencionar la importancia cultural de Tlacotalpan en las políticas internacionales.

El último nivel de aproximación que se llegará en esta tesis es la **poligonal de referencia** ya que el paisaje que se quiere representar es el del Bajo Papaloapan que incluye los poblados de Tlacotalpan y Boca de San Miguel, este nivel de aproximación se definió por las actividades que realiza en la mañana el personaje principal (Canelo) que es ir en búsqueda de la medicina de su hermana al otro poblado, tomando como referencia esta acción se propone a Boca de San Miguel como el poblado en el que vive Canelo y Tlacotalpan el poblado en donde se mercado y venden la medicina, el conector de estos dos poblados es el camino que cruza Canelo para llegar de un punto a otro. Estos tres elementos espaciales son nuestra poligonal de referencia geográficamente en el Bajo Papaloapan.

Los atributos que intervienen en la poligonal de referencia del medio físico biótico son: la llanura baja de inundación y la llanura alta de inundación con los cuerpos de agua característicos de estas formas del relieve y su vegetación.

Estos atributos del paisaje se integrarán para formar **las Unidades Físico Bióticas**, estas unidades físico bióticas se verán integradas por los usos de suelo que pasan por el camino que va de Boca de San Miguel a Tlacotalpan.

Los atributos que se describirán en el medio cultural social en el nivel de aproximación de la **poligonal de referencia** son: la arquitectura dentro de la poligonal, los senderos y la apariencia física de los personajes; ambos atributos del paisaje se hacen tomando como referencia las descripciones del cuento y las histórico culturales.

El siguiente proceso dentro de la metodología es la integración de los dos medios; que darán como resultado la **integración espacial y temporal**.

La **integración espacial** son las **Unidades de Paisaje** que están conformadas por las Unidades Físico Bióticas.

La **integración temporal** esta integrada por la actividad del cultivo de caña, su relación con las diferentes temporadas del clima y la temporalidad que se menciona en el relato que son: mañana, tarde, noche y mañana del día siguiente.

Por ultimo, los resultados de estas integraciones, conforme al modelo teórico-metodológico, se realizará la caracterización del paisaje, que es el boceto final, en este boceto se va a representar el camino que recorre Canelo para llegar al otro poblado, se interpretarán las dos integraciones (espacial y temporal), conforme al mapa de usos de suelo y la vegetación en el camino que va de Boca de San Miguel a Tlacotalpan.

En el siguiente capítulo se explicará de forma mas detallada los componentes, subcomponentes y atributos del paisaje para obtener la caracterización final.

Capítulo 2

*Caracterización del paisaje
del Bajo Papaloapan.*



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

En este capítulo de mencionarán los componentes, subcomponentes y atributos que se obtuvieron como resultado del estudio para representar el paisaje del Bajo Papaloapan, en sus diferentes niveles de aproximación.

Comenzando por los siguientes niveles de aproximación: el contexto suprarregional, el área de estudio y la poligonal de referencia; correspondiente a cada medio (el cultural social y el físico biótico). Primero se mencionarán los componentes que integran **el marco de referencia**, que es la región denominada como sotavento y esta delimitada por la Cuenca del Papaloapan, para después llegar a la zona funcional baja de la cuenca e identificar sus formas del relieve. En el medio cultural social se hará referencia a los componentes que integran el paisaje que son las prácticas culturales y sociales como: el Fandango y el cultivo de la caña; para finalizar este apartado con una breve explicación de los atributos del paisaje en el Bajo Papaloapan.

En el medio físico biótico se comenzará analizando los componentes que integran el modelo teórico estos se dividen en: macroestructurales y mesoestructurales . Los componentes macroestructurales que se analizarán en este apartado es **el clima**, después se analizarán los componentes mesoestructurales que integran las **formas del relieve de la cuenca** del Papaloapan así como sus integraciones y atributos.

2.1.1. CLIMA

2.1 MEDIO FÍSICO BIÓTICO.

El clima es un componente que tendrá relevancia en los siguientes niveles de aproximación sobretodo en la integración con el medio cultural social. En este capítulo solo se hará mención del tipo de clima que existe en la zona y se explicarán sus diferentes temporalidades.

En la cuenca del Papaloapan se encuentran los siguientes climas: A(f), Am, Aw¹ y Aw². El clima de la zona es A(f) que es clima ecuatorial según la clasificación climática de Köppen¹², este tipo de clima se encuentra en las zonas de mayor altitud de la cuenca (las zona de montaña); siguiendo con la altimetría de la cuenca se encuentra el clima Am (tropical monzónico), en las zonas de lomerío; en la zona de interés que es la parte baja de cuenca, se encuentra el clima Aw¹ y Aw². Sin embargo, el clima en el cual nos enfocaremos es el Aw² ya que este clima abarca los poblados de interés que son: Tlacotalpan y Boca de San Miguel; los climas Aw se caracterizan por ser de los climas más subhúmedos con inviernos secos, lluvias en verano con un índice P/T mayor a 55%.

¹ Wladimir Köppen presentó una clasificación de los climas del mundo, basándose en dos elementos climáticos, la temperatura del aire y la cantidad de agua disponible, en relación con las características fitogeográficas. Fuente: http://www7.uc.cl/sw_educ/geografia/cartografiainteractiva/Inicio/Paginas/Untitled-1.htm (Pontificia Universidad Católica de Chile)

² La clasificación del clima esta disponible en la pagina del INEGI: <http://www.inegi.org.mx/>

El clima Aw² se describe de la siguiente manera: Cálido subhúmedo con temperatura media anual de 22C y temperatura del mes más frío mayor de 18C con precipitación del mes mas seco entre 0 a 60 mm; lluvias de verano con índice P/T mayor de 55.3 y porcentaje de lluvia invernal del 55 al 10% del total anual. A continuación se presentarán los diagramas climáticos¹ (figura 7.0) y climogramas² (figura 7.1) de este clima con el objetivo de obtener sus temporalidades.

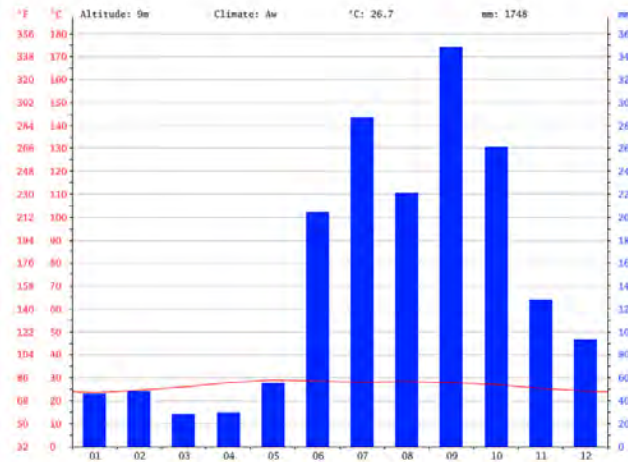


Figura 7.0. Diagramas climáticos
Fuente: <https://es.climate-data.org/location/27936/>

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Temperatura media (°C)	23.5	24.5	25.9	27.8	29	28.5	28	28.3	27.8	27	25.3	24.2
Temperatura mín. (°C)	19.4	19.9	21.2	22.6	24	24.1	23.9	23.8	23.8	23	21.3	20.2
Temperatura máx. (°C)	27.7	29.1	30.7	33.1	34.1	33	32.2	32.8	31.8	31.1	29.3	28.3
Temperatura media (°F)	74.3	76.1	78.6	82.0	84.2	83.3	82.4	82.9	82.0	80.6	77.5	75.6
Temperatura mín. (°F)	66.9	67.8	70.2	72.7	75.2	75.4	75.0	74.8	74.8	73.4	70.3	68.4
Temperatura máx. (°F)	81.9	84.4	87.3	91.6	93.4	91.4	90.0	91.0	89.2	88.0	84.7	82.9
Precipitación (mm)	46	48	28	29	55	204	287	221	348	261	128	93

Figura 7.1. Climograma
Fuente: <https://es.climate-data.org/location/27936/>

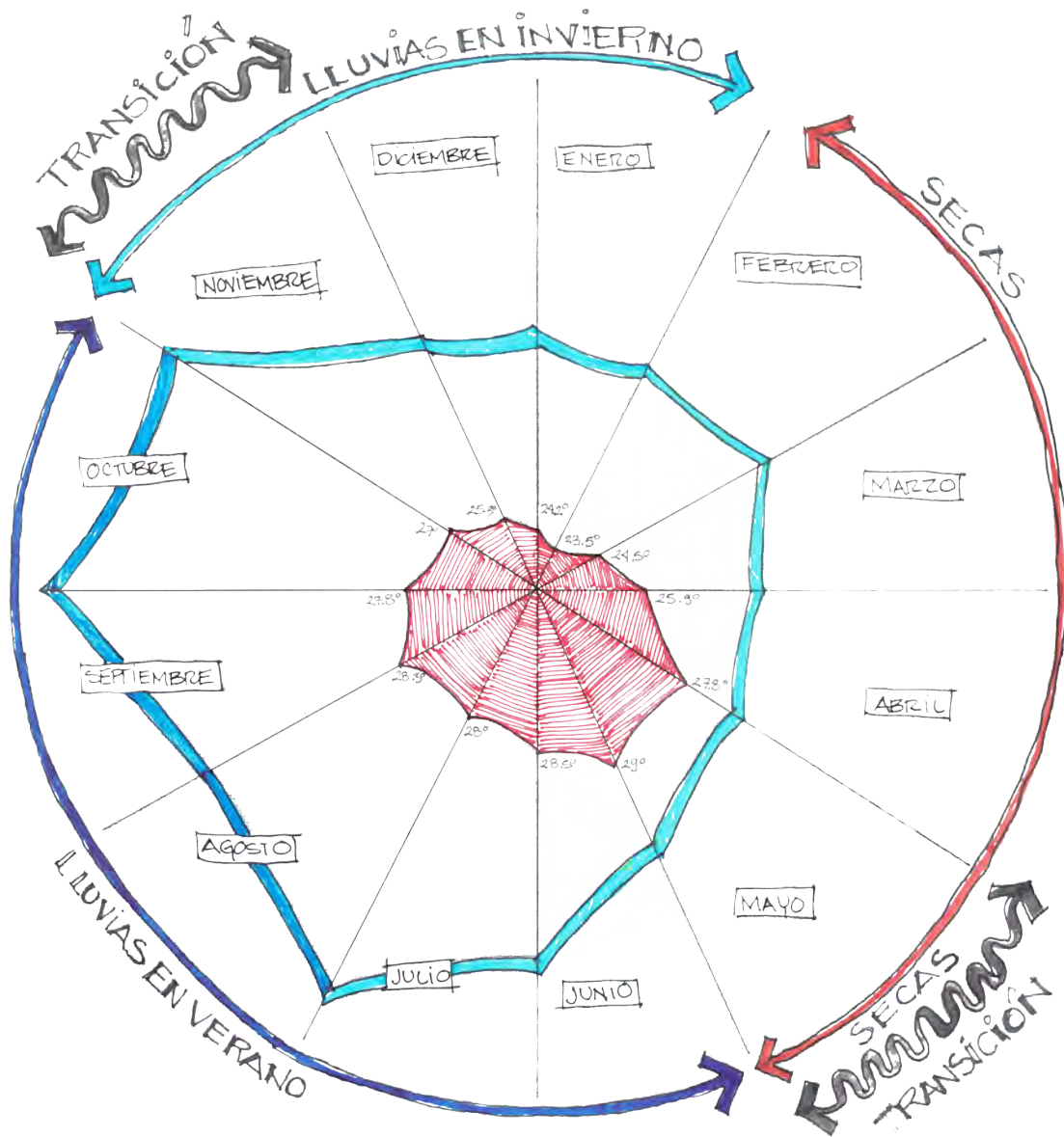
A través de los climogramas se obtuvieron las temperaturas medias que van de los 23.5 C a los 29 grados centígrados. Siendo el mes de Mayo el que presenta la mayor temperatura con 29 grados (punto máximo) y el mes de Enero la menor temperatura de 23.5 grados (punto bajo). La segunda característica que se analizó fueron las precipitaciones, donde los meses de Febrero a Mayo son los más secos teniendo precipitaciones de los 46 a los 55 mm, los meses de Junio a Octubre presentan las mayores precipitaciones que van de los 204 a los 348 mm y los meses de Noviembre a Enero con precipitaciones medias de 261 mm a 93 m.

Es así como las precipitaciones nos determinaron las temporadas dentro del calendario (figura7.2), a partir de los meses en que los llueve más y los meses en los que llueve menos. Por ser un clima cálido, con grandes cantidades de lluvia y la presencia de cuerpos de agua, en el ambiente se presentan grandes cantidades de humedad, ya sea en forma de precipitación o ambiental, esto también influye en las diferentes temporadas, y a su vez está relacionado con las actividades que se realizan; es así como se determinaron tres temporadas diferentes que son: **la temporada de secas** en los meses de Febrero a Mayo que se caracterizan por el aumento de temperaturas de 24.5 a los 29 grados y la disminución de precipitaciones; **la temporada de lluvias en verano** que abarca de los meses de Junio a Octubre y presentan la mayor cantidad de lluvias con temperaturas medias de 28 a los 27 grados y por último **la tercera temporada de lluvias en invierno**, que abarca los meses de Noviembre a Enero con precipitaciones medias y disminuye la temperatura de 25.3 a 23.5 grados.

Entre cada una de estas temporadas existen periodos de transición la primera es en el mes de Mayo con el aumento de las precipitaciones y temperaturas medias; la segunda es en el mes de Noviembre cuando las precipitaciones disminuyen medianamente y las temperaturas disminuyen, por último en el mes de Enero cuando las precipitaciones disminuyen considerablemente y da inicio al aumento de temperatura; para dar paso a la temporada de secas. Estas tres temporadas se verán reflejadas en las prácticas humanas, específicamente en el cultivo de caña.

¹ Corresponde a una representación gráfica que combina valores mensuales de la temperatura media y de la precipitación de un lugar. Para representar la distinta información numérica se hace uso de un histograma para los montos de precipitación mensual y de una línea continua para los valores de temperatura. Lo anterior requiere que el gráfico presente un eje horizontal que muestre la distribución de los meses del año y de dos ejes verticales, uno para la precipitación y otro para la temperatura. (Aguilera Arilla, Ma. José et al. 1997)

² Es un tipo de gráfico de puntos unidos por una línea continua, que representa de forma integrada los valores mensuales de temperatura media y de precipitación de un lugar. A diferencia del diagrama climático, los valores de las variables se grafican haciendo uso de un eje vertical para la temperatura y un eje horizontal para la precipitación, quedando los meses del año al interior del gráfico. De esta manera, la información graficada entrega figuras particulares de acuerdo a las características climáticas imperantes en lugar. (Aguilera Arilla, Ma. José et al. 1997)



2.1.2. FORMAS DEL RELIEVE DE LA CUENCA DEL PAPALOAPAN (COMPONENTES, SUBCOMPONENTES Y ATRIBUTOS)

Figura 7.2. Diagramas de temporadas clima
Fuente: Desarrollado por el autor

El segundo acercamiento a la región de Sotavento, será a partir de los componentes mesoestructurales abióticos. La región de sotavento se ubica en la cuenca del Papaloapan (figura 8.0), como ya se mencionó en el marco de referencia.

La integración de las formas del relieve con las corrientes de agua superficiales y subterráneas dan como resultado las cuencas hidrográficas. Una cuenca hidrográfica se define como:

“La interconexión de todo el espacio geográfico que la constituye a través de los flujos hídricos, superficiales y subterráneos, y los flujos de nutrientes, materia y energía”.¹

La relación que existe entre la red hidrográfica y las formas del relieve dan como resultado las zonas funcionales de la cuenca; estas **zonas funcionales** se dividen en: alta, media y baja y tienen relación con el tipo de la forma del relieve, en su altimetría y el comportamiento del agua, es decir si esta infiltra o el agua escurre por la cuenca.

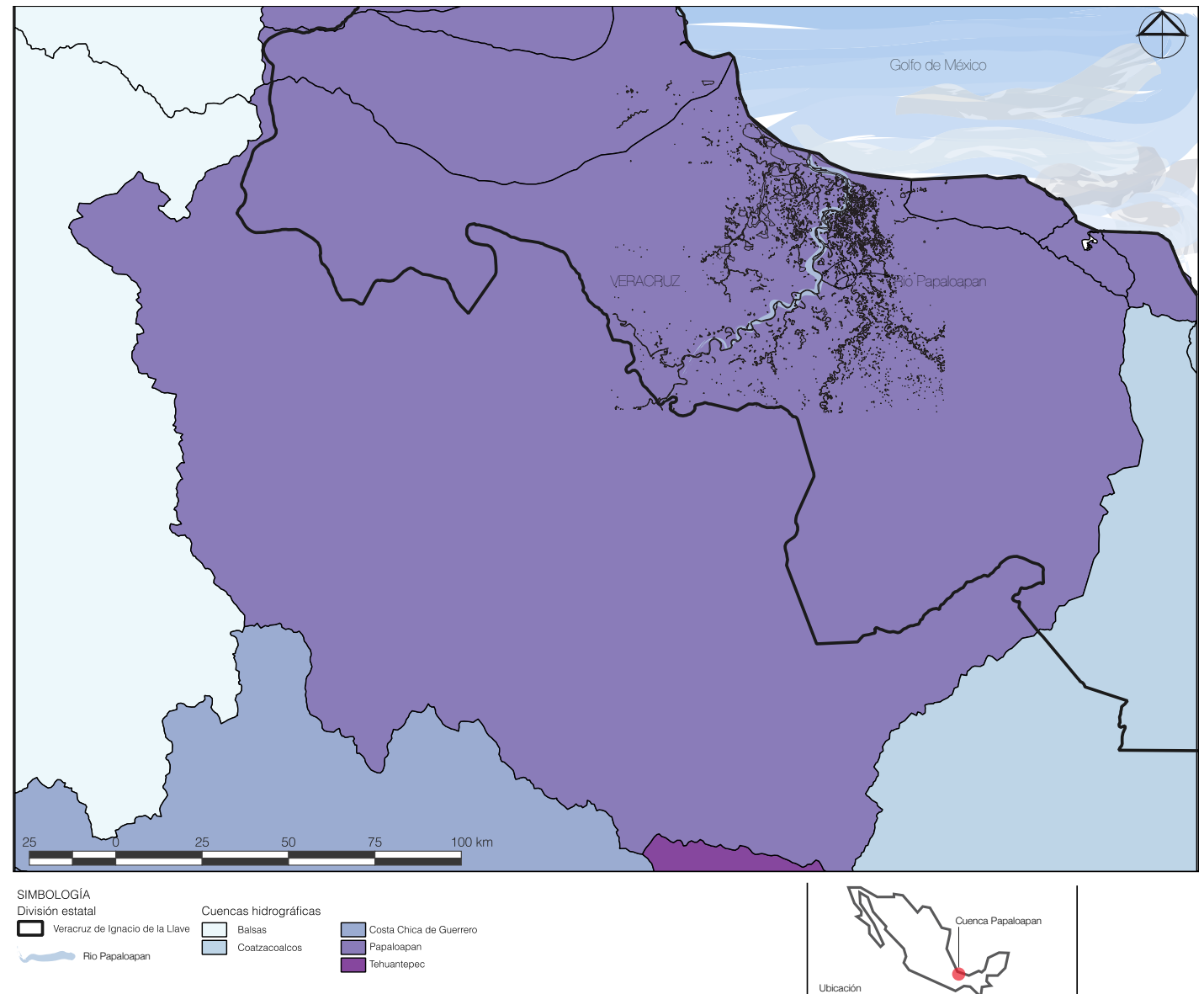
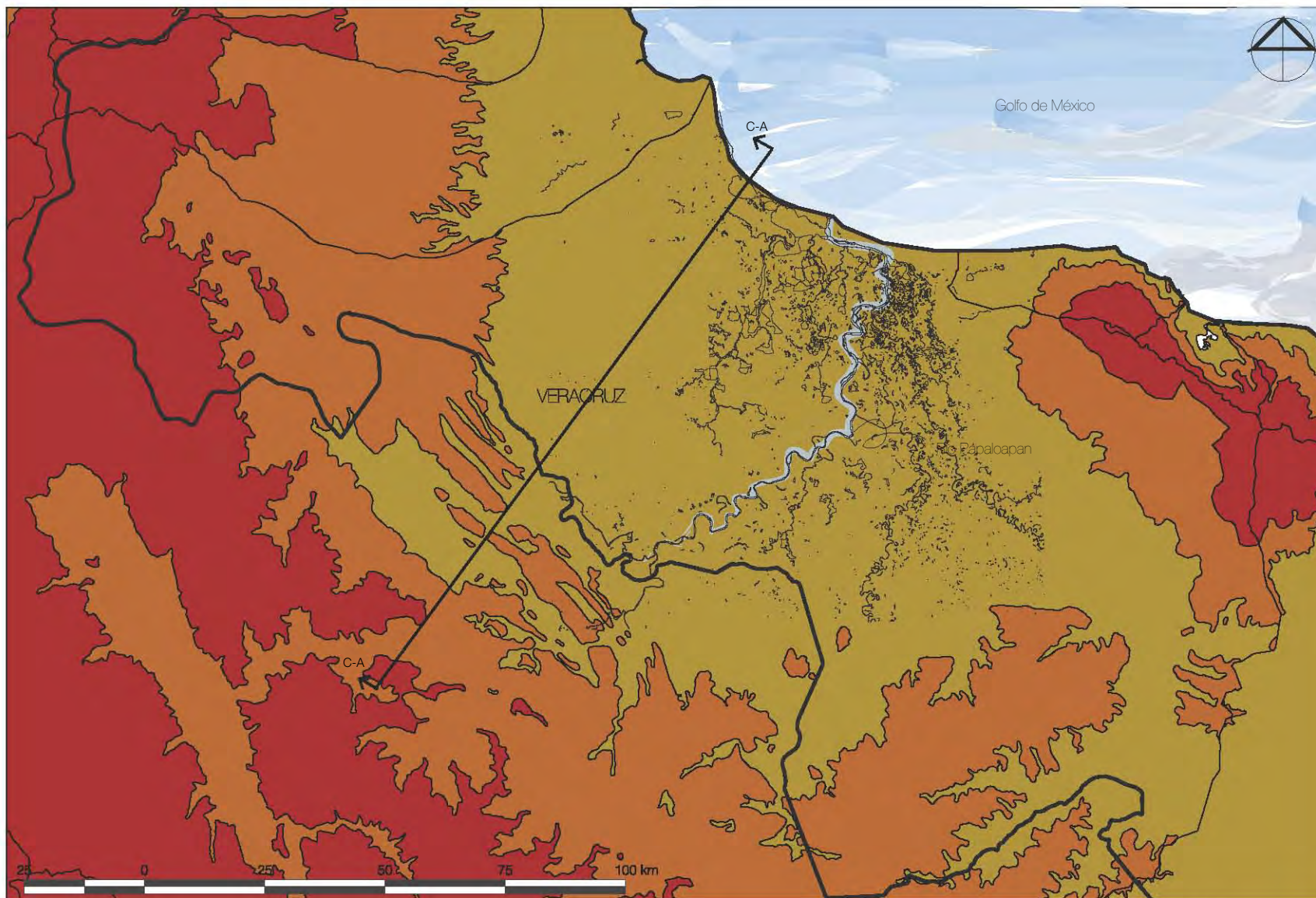


Figura 8.0. Mapa Cuenca hidrográfica
Fuente: INEGI
Datum: UTM N15

40 ¹ Garrido, A., Pérez, J., Enríquez, C., (2010). *Delimitación de las zonas funcionales de las cuencas hidrográficas*. 9 noviembre 2016, de INECC Sitio web: <http://cuencas.inecc.gob.mx/cuenca/diagnostico/04-delimitacion-zonas-funcionales.pdf>



SIMBOLOGÍA

División estatal		Zonas Funcionales	
	Veracruz de Ignacio de la Llave		Cuenca Alta A
	Rio Papaloapan		Cuenca Baja B
			Cuenca Media C



Figura 8.1. Mapa Zonas Funcionales
Fuente: INEGI
Datum: UTM N15

En el siguiente mapa (figura 8.1), se reconocieron las tres unidades funcionales de la cuenca del Papaloapan que son: **la Zona funcional Alta** (roja) que es la parte mas elevada de la cuenca y corresponde a la Sierra Madre Oriental, **la Zona Funcional Media** (naranja) que corresponde a los lomeríos de la sierra y por último la **zona funcional Baja** (amarilla) que corresponde a las llanuras de la cuenca del Papaloapan. En el siguiente corte se explicarán las particularidades de cada una de las zonas funcionales (figura 8.2).

ZONA FUNCIONAL ALTA

ZONA FUNCIONAL MEDIA

ZONA FUNCIONAL BAJA

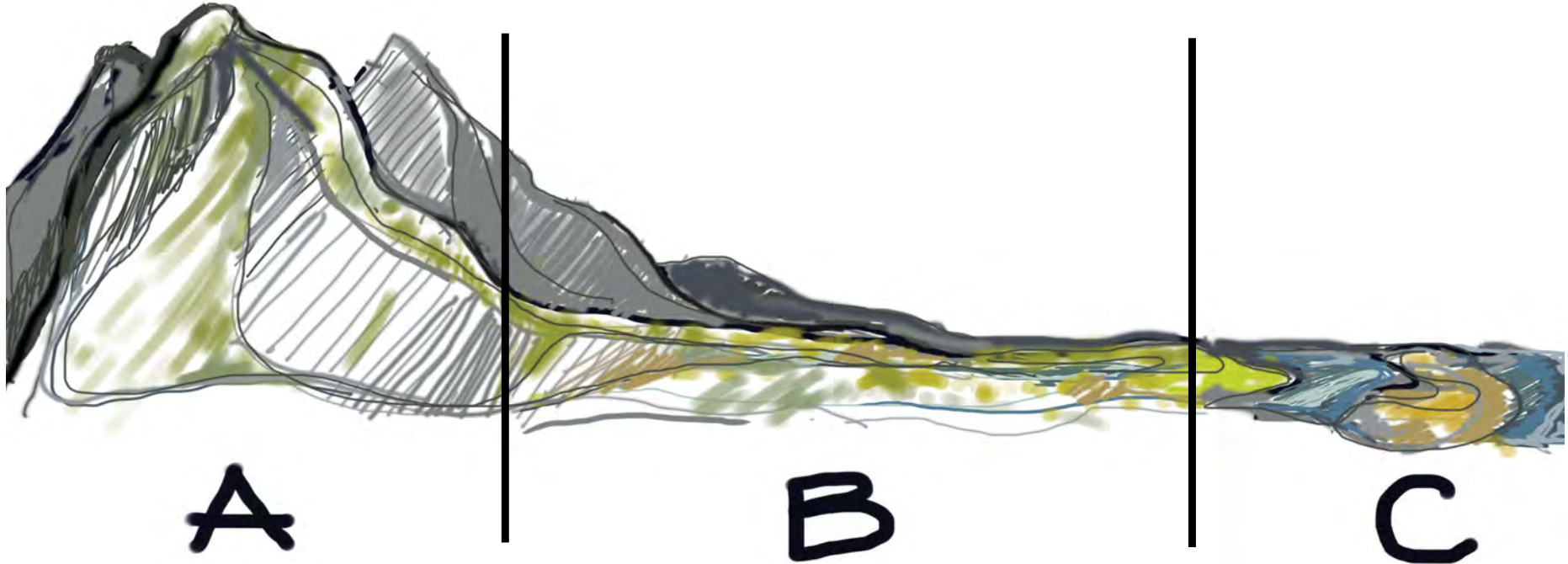


Figura 8.2. Corte C-A
Fuente: Desarrollado por el autor

A. La primer zona funcional de la cuenca se ubica en la zona de montaña y de lomerío, aquí precipitaciones son captadas y se infiltran en la corteza, y es donde aparecen los primeros cuerpos de agua llamados como de 1er orden y se da el nacimiento de la red hidrológica subterránea que es la infiltración de agua al subsuelo. Estas corrientes de agua comienzan la meteorización de las rocas provocando las primeras erosiones, sin embargo estos cuerpos de agua no son de gran tamaño.

B. La segunda zona funcional de la cuenca es la parte media y corresponde a la zona de lomeríos. En esta zona se integra la hidrología superficial con otros cuerpo de agua superficiales, formándose la red fluvial, aquí el agua se almacena y se desaloja cuenca abajo, y otra parte más pequeña se infiltra al subsuelo. En esta zona es donde se construyen las presas, y se compone hidrológicamente por cuerpos de agua de 2do y 3er orden, estos cuerpos comienzan a crecer para terminar en una zona de descarga. En esta zona se va a acarreando el material erosionado producto de la meteorización las rocas.

C. Tercera zona funcional, es la parte mas baja de la cuenca, que corresponde a la planicie y es la zona de descarga, aquí se van formando las escorrentías y aparecen los cuerpos de agua de 4to orden, estos cuerpos tienen como característica ser de mayor tamaño. En estas planicies se va a descargar todo el material meteorizado en forma de arenas y rocas pequeñas, este material erosionado provoca la formación de los diversos cuerpos de agua en la planicie y su acumulación provocará la geomorfología de las formas del relieve en las llanuras de inundación.¹

Las grandes elevaciones de la cuenca en la zona funcional alta permite que el agua se descargue en la zona funcional baja, esta parte baja de la cuenca del Papaloapan tiene como característica ser de grandes extensiones con esporádicas elevaciones, a estas grandes extensiones se le llaman **llanuras de inundación**¹ que permiten que los cuerpos de agua que se forman se desplacen de manera horizontal permitiendo que estos abarquen grandes extensiones dentro de la llanura².

El clima es un factor en la forma física de esta llanura ya que permite la permanencia de los grandes cuerpos de agua y la formación de nuevos en la temporada de lluvias; mientras que en la temporada de secas la grande mayoría de los cuerpos de agua desaparecen a excepción de la red fluvial principal, es así como a estas llanuras se le conocen como **Paisajes de Agua**³ ya que su aspecto físico esta ligado a la formación de los cuerpos de agua.

Este primer acercamiento al funcionamiento de la cuenca del Papaloapan y la descripción al paisaje de agua, es nuestro **contexto suprarregional** y la primer característica para el desarrollo del boceto, se tiene como conclusión que se va a dibujar una llanura con grandes o excedentes cuerpos de agua dependiendo de la temporalidad que determine el texto social.

El **área de estudio** se delimitó a través de las formas del relieve de la zona funcional baja de la cuenca del Papaloapan y se tomó como referencia la geomorfología⁴ con el fin de entender su funcionamiento. La referencia que se utilizó para el análisis y generación del mapa de las formas del relieve en la zona funcional baja de la cuenca, fue a partir del trabajo de López (2018) "**Geomorfología fluvial del Río Papaloapan e identificación a áreas con peligro de inundación**" este trabajo es la base para la generación del mapa final de las formas del relieve en la cuenca baja del Papaloapan.

Este trabajo de López (2008) se tomó como referencia principal de esta tesis ya que la información es sobre la geomorfología fluvial del río Papaloapan (este río es cercano a los dos poblados que se están tomando como referencia en el marco de referencia), sin embargo este trabajo no abarcaba toda la cuenca baja sino solo la ribera del río, tomando el criterio de esta tesis y con la ayuda del Mto. Pedro Montes Cruz, se pudo identificar las formas del relieve que no se encontraban en el mapa base, a partir de su geomorfología con el objetivo de delimitar el área de estudio; los pasos a seguir para generar el criterio fueron:

-La ubicación de los dos poblados que se utilizarán como referencia: Boca de San Miguel y Tlacotalpan.

- Los dos poblados se encuentran en una llanura de inundación (figura 8.3), que se definen por ser "grandes extensiones llanas de las tierras bajas colindantes con ríos y susceptibles de ser cubiertas por el agua cuando se producen crecidas. Se crean de manera gradual por el proceso de erosión y deposición que acompañan a las intermitentes inundaciones"⁵

-En esta zona, según López (2018) (figura 8.4) existen dos tipos de llanuras de inundación: la alta y la baja. El criterio que se utilizó para diferenciarlas, fue con el uso de las curvas de nivel, la llanura alta de inundación se encuentra por encima de los 10 m.s.n.m, mientras que la baja esta por debajo de los 10 m.s.n.m; aplicando este criterio se delimitó la llanura alta de inundación bordeando la última curva de nivel de 10 m.s.n.m y los poblados que se encuentran arriba de los 10 m.s.n.m, mientras que el resto que se encuentra, por debajo de los 10 m.s.n.m. se tomo como llanura baja de inundación.

¹Llanura de inundación: Planicie. Planicie de inundación: porción del fondo de un valle que puede llegar a ser cubierta por las aguas durante las avenidas; tiene una construcción en dos miembros: en la base descansa el aluvión de cauce, arriba el de la p.d.i. formado anualmente o por acumulación una vez en varios años; consiste en capas de material fino que el río transporta en estado de suspensión. Algunas veces queda al descubierto el zócalo compuesto por la roca original o por aluvión de las terrazas.

Lugo, J. (2011). *Diccionario geomorfológico*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Geografía.

²Yarham Robert. (2011). *Prólogo*. En *Cómo leer Paisajes* (p.6). Madrid, España: H.BLUME.

³Esté término fue utilizado durante las sesiones realizadas en el Seminario de titulación por la Mtr. en Geog. Erika Miranda Linares

⁴Ciencia geológica-geográfica que estudia las formas de la superficie terrestre (el relieve), incluso las que se encuentran cubiertas por el agua del océano, lagos, ríos y glaciares; y la superficie de los astros del Sistema Solar. Lugo, J. (2011). *Diccionario geomorfológico*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Geografía.

⁵López A. (2008). *Geomorfología fluvial del Río Papaloapan e identificación de áreas con peligro a inundación*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.

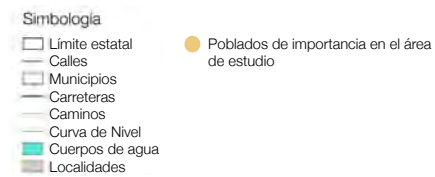
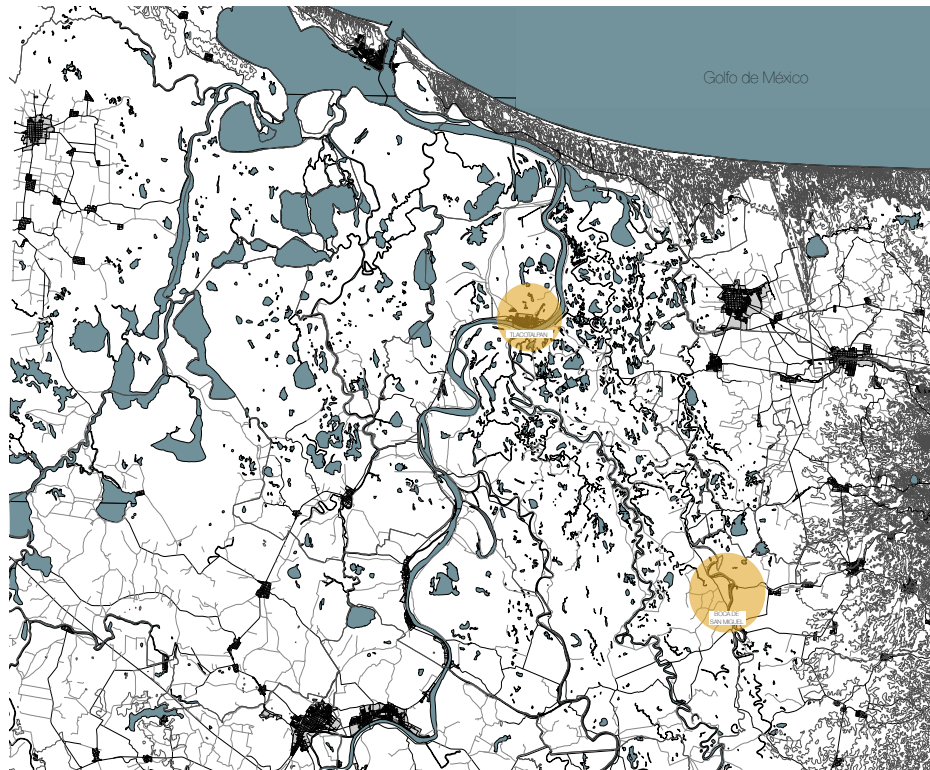


Figura 8.3. Mapa ubicación poblados
Fuente: INEGI
Proyección: UTM N15

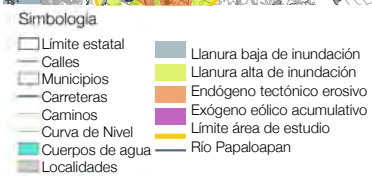
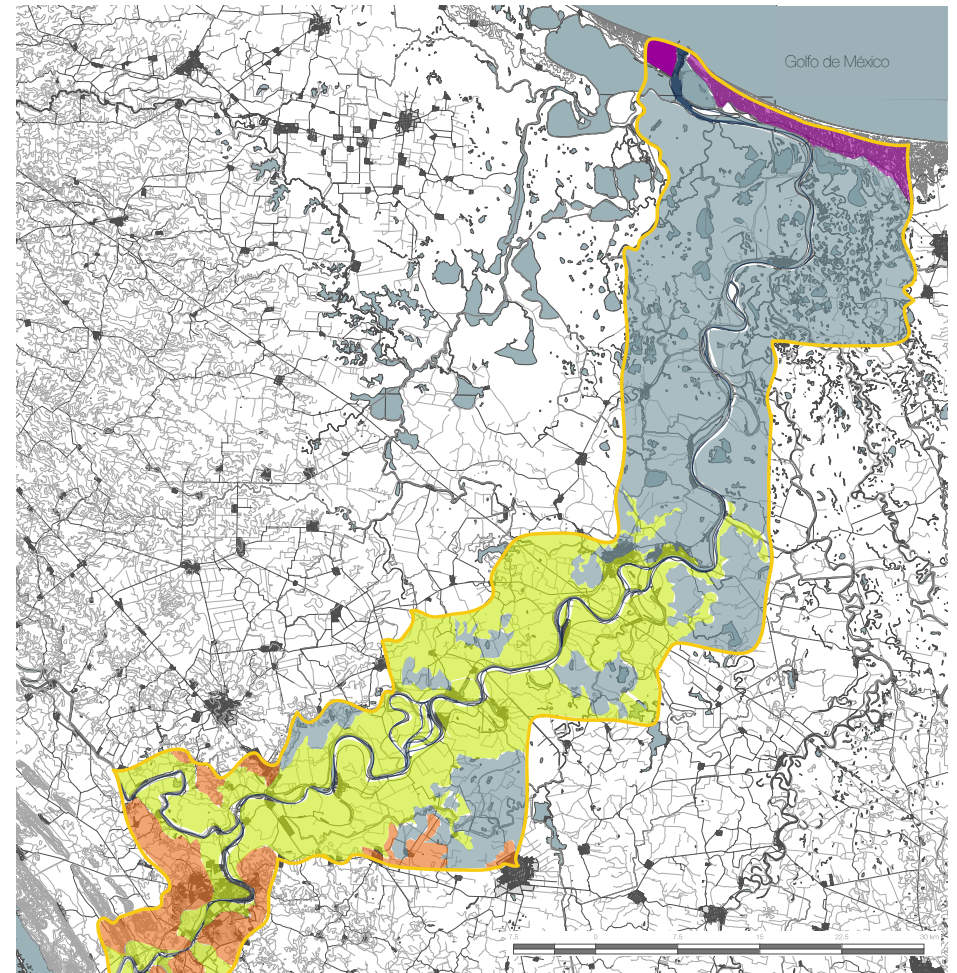


Figura 8.4. Mapa de geomorfología
Fuente: Tesis Geomorfología fluvial del Río Papaloapan e identificación a áreas con peligro de inundación*
Proyección: UTM N15

*este mapa se redibujó ya que la fuente original no contaba con la calidad suficiente

En el siguiente esquema se explicará la geomorfología del río Papaloapan (figura 8.6) y sus características.

La primera división geomorfológica, es aguas arriba (la parte mas alta del río), esta zona tiene como característica ser una zona erosiva y se llama **lomerío exógeno erosivo**, se llama así porque las paredes del río se van erosionando conforme el agua va bajando de la parte más alta, este choque con las paredes del río acarrea el material erosionado (arenas) aguas abajo (la parte mas baja del río), que se irán depositando en la planicie de inundación. Esta es la parte en la que el río tu su nacimiento.

La segunda división de la geomorfología del río es **la llanura alta de inundación**, esta se encuentra en la parte media del río, y se caracteriza por tener relieves arriba de los 10 m.s.n.m; en esta zona los cuerpos de agua superficiales no llegan a tener casi movimientos horizontales por la elevación de las paredes del río; los relieves que se forman en la llanura alta, son a partir de los depósitos erosionados aguas arriba que se van a acumulando en las riberas del río, con el paso del tiempo estas elevaciones alcanzan arriba de los 10 metros, en este proceso de formación de los cuerpos de agua, muchos quedan abandonados pero cuando llegan las inundaciones se vuelven a llenar de agua formando pantanos.

La tercera división en la geomorfología del río, se encuentra aguas abajo, llegando a la desembocadura y es **la llanura baja de inundación**; esta zona se caracteriza por ser la parte más baja de la cuenca, se encuentra por debajo de los 10 m.s.n.m y aquí se depositan todas las arenas que va arrastrando el río, estas acumulaciones con el paso del tiempo se van consolidando y va transformando su cauce. En este caso el río Papaloapan se ensancha, ya que todos los escurrimientos que vienen de aguas arriba desembocan en él formando uno de los cuerpos de agua más importantes de la región, es por eso que la cuenca lleva su nombre.

Por último, la cuarta división en la geomorfología del río son **las dunas costeras**; estas son elevaciones de arena formadas por la deposición del material erosionado por medio del viento, en el área de estudio estas dunas costeras están consolidadas, delimitando la llanura baja de inundación con el mar, que son una serie de grandes elevaciones. El río Papaloapan atraviesa estas dunas para tener su desembocadura en el mar.

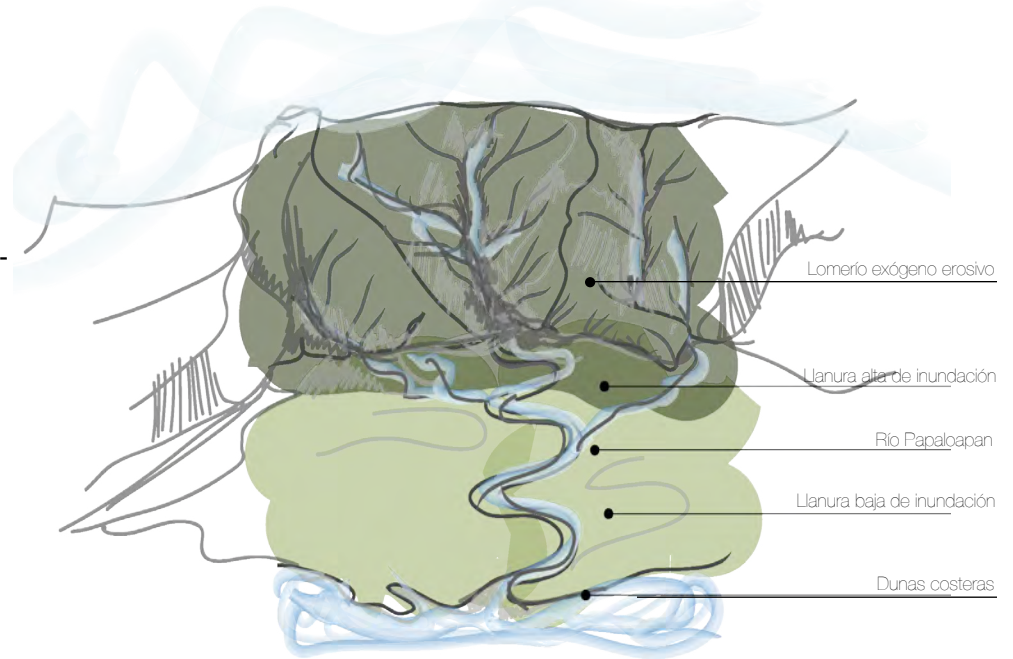


Figura 8.6. Esquema Formas del Relieve
Fuente: Desarrollado por el autor.

El **área de estudio** se delimitó a partir de: las formas del relieve (Figura 8.7), la ubicación de los poblados y la descripción del paisaje, que se menciona en el relato en el transcurso de la mañana (una planicie con cultivos).

Tomando estos criterios se descartaron las dunas costeras, porque en el relato no se menciona el mar hasta llegada la tarde, también se descartó el lomerío exógeno erosivo, porque no se menciona en el relato ningún tipo de elevación o que el personaje deba escalar. Concluyendo que el área de estudio es delimitado por las dos llanuras de inundación.

2.1.3. LOS CUERPOS DE AGUA SUPERFICIALES

En el área de estudio se analizarán los demás subcomponentes y componentes que integran el medio físico biótico, los subcomponentes pertenecen a los cuerpos de agua superficiales, en el siguiente esquema se muestran los tipos que se pueden encontrar en la llanura baja de inundación (figura 8.8).

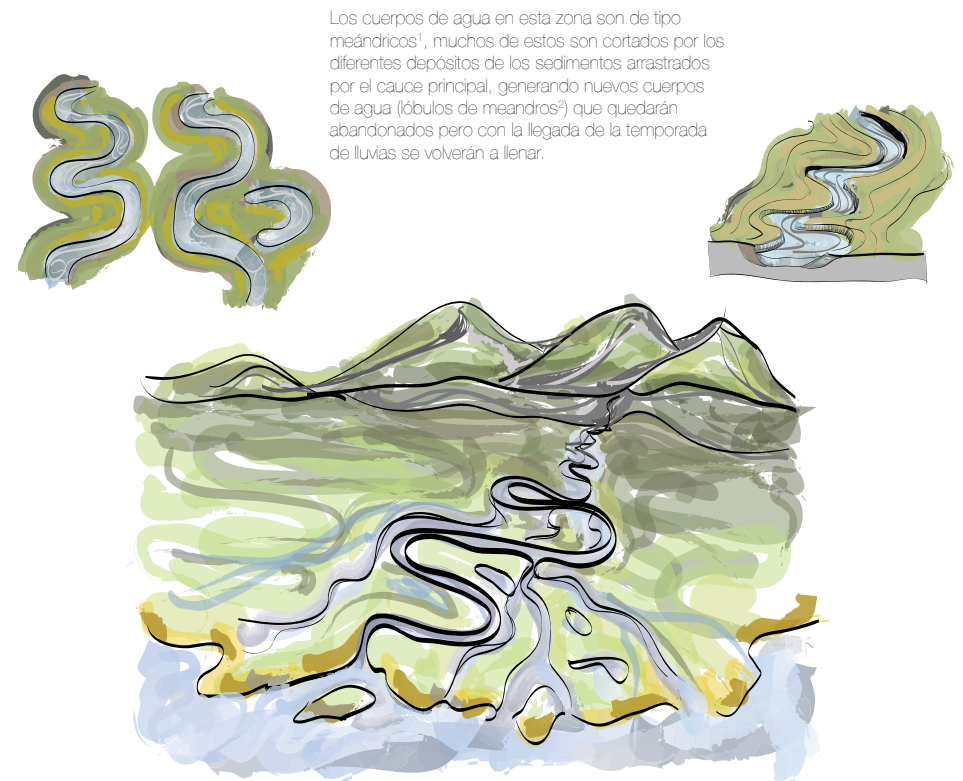
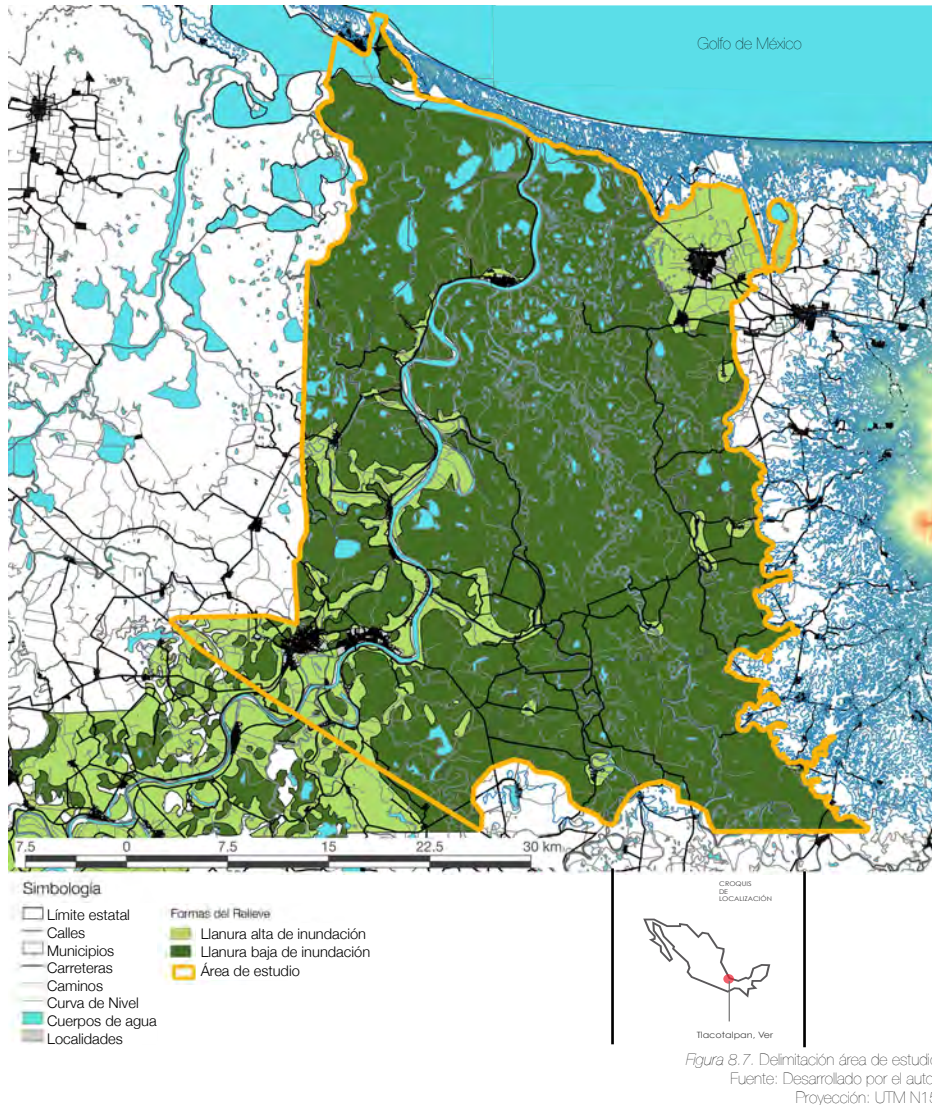


Figura 8.8. Tipos de cuerpos de agua
Fuente: Desarrollado por el autor

¹ Los sistemas de ríos meándricos tienden a ser confinados a un canal principal que presenta una sinuosidad mayor a 1.5. En estos sistemas el gradiente de la pendiente es mucho menor, y los sedimentos involucrados en la carga de las corrientes son más finos. Otras de las características de los sistemas de ríos meándricos es que, por un lado, aunque algunos ocurren como sistemas independientes, comúnmente los grandes sistemas de ríos meándricos desarrollan en su desembocadura sistemas deltáicos de depósito. Fuente: <http://gaia.geologia.uson.mx/academicos/grjalva/ambientesfluviales/sistemaderiosmeandricos.htm>

² Pavlopoulos, K., Evelpidou, N. & Vassilopoulos, A.. (2009). *Mapping Geomorphological Environments*. Febrero 17, 2018, de Springer Sitio web: Mapping Geomorphological Environments

2.1.4. LA VEGETACIÓN

El siguiente componente es la vegetación. El estado de Veracruz tiene la mayor diversidad de especies vegetales por gran variedad de climas y sus diferentes formas del relieve.

En la actualidad la vegetación primaria¹ de la cuenca baja del Papalopan ha desaparecido, donde solo se conservan remanentes de este tipo de vegetación en: cañadas, acantilados o laderas pronunciadas. En la llanura baja de inundación se encuentran algunos remanentes de la vegetación primaria que según la carta de vegetación proporcionada por el INEGI (Figura 8.11) corresponde a la *selva alta perennifolia*, por lo tanto en el área de estudio tenemos tres tipos de vegetación la primera es: la natural, la temporal y la cultivada.

La vegetación natural corresponde a: el manglar, el palmar, a la sabana, a la selva alta perennifolia. Mientras que la temporal corresponde a: el tular, por último se encuentra la vegetación cultivada que son: los cultivos de caña, el pastizal inducido y los pastizales cultivados.

Los tipos de vegetación mencionados con anterioridad tienen como característica crecer en planicies, que son propensas a inundaciones, por lo tanto en el área de estudio (figura 8.11) encontraremos: pastizales, tulares, sabanas, palmares y aproximándonos a la costa encontraremos manglares, también en esta zona encontraremos algunos remanentes de selva alta perennifolia.



Figura 8.8. Foto de vegetación tomada por autor



Figura 8.9. Foto de vegetación tomada por autor



Figura 8.10. Foto de vegetación tomada por autor

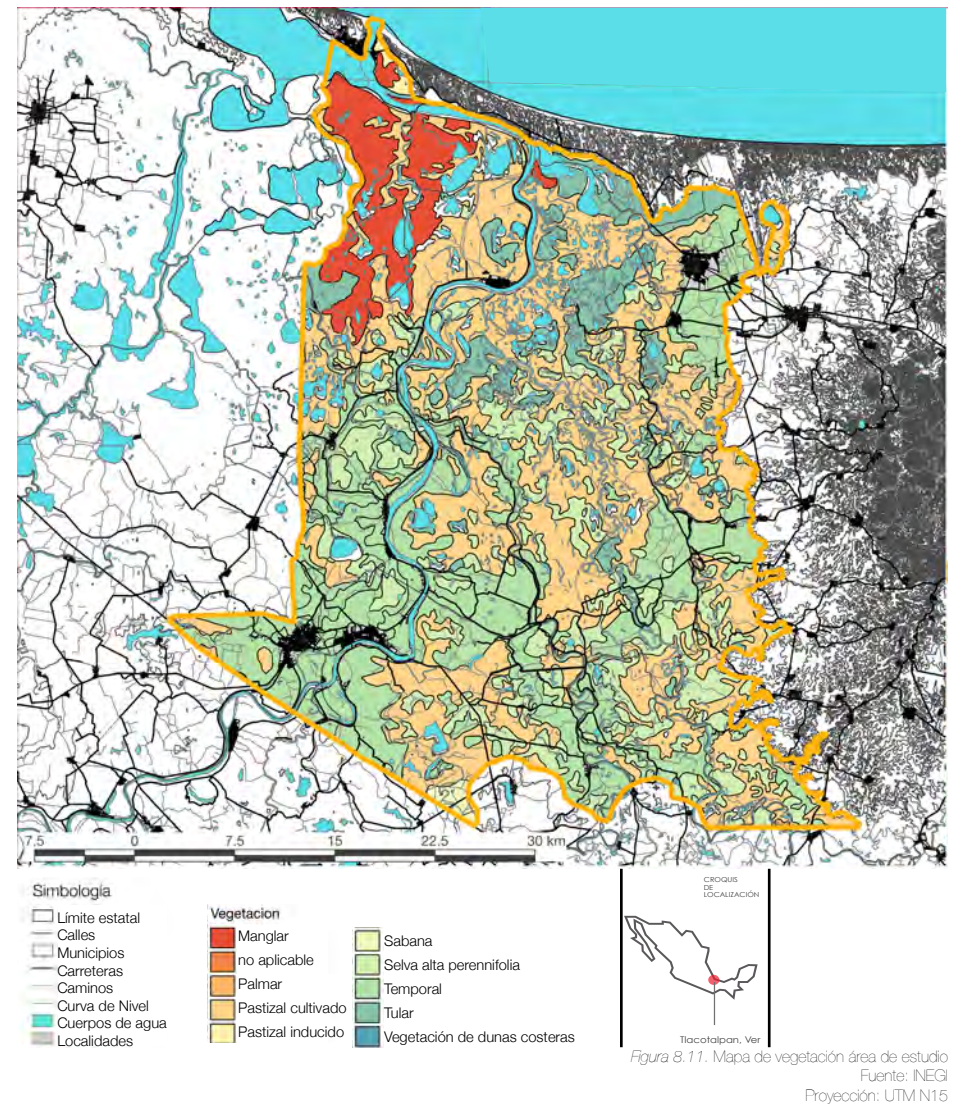


Figura 8.11. Mapa de vegetación área de estudio
Fuente: INEGI
Proyección: UTM N15

¹ Se caracterizan por estar adaptadas a vivir en forma relativamente estacionaria en un lugar y por no ser desplazadas por otras especies en un lapso relativamente corto de tiempo, digamos 50-100 años (Gómez-Pompa, 1971)



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

2.1.5. UNIDADES FÍSICO BIÓTICAS.

En el siguiente nivel de aproximación que es la **poligonal de referencia**, se tomará como referencia a los dos poblados: Boca de San Miguel y Tlacotalpan. En este apartado se integrarán los atributos del paisaje que conforman el área de estudio, en el medio físico biótico; para generar las unidades físico bióticas¹.

Con la delimitación y la clasificación de los atributos en el área de estudio se tomarán en cuenta los siguientes criterios para delimitar el siguiente nivel de aproximación que es la poligonal de referenciav:

-Los poblados de referencia que son Tlacotalpan y Boca de San Miguel, estos poblados son nuestra primera delimitación, ya que son los dos puntos que se mencionan en el relato como el principio y el fin del tiempo de la mañana

-La segunda referencia que se tomo para el siguiente nivel de aproximación es el camino que conecta los dos poblados. Estos dos criterios son nuestra poligonal de referencia, ya que tienen una conexión directa con lo que se menciona en el texto y lo que aparece geográficamente en el área de estudio. En el siguiente mapa (figura 8.9) se muestran los diferentes atributos que se intersectan con los poblados y el camino.

1. **Unidad físico biótica:** Llanura baja de inundación con pastizal-tular y cuerpos de agua superficiales.

2. **Unidad físico biótica:** Llanura baja de inundación con selva alta perennifolia y cuerpos de agua superficiales.

La llanura alta y baja de inundación se van a integrar también con el medio cultural social formando las unidades de paisaje.

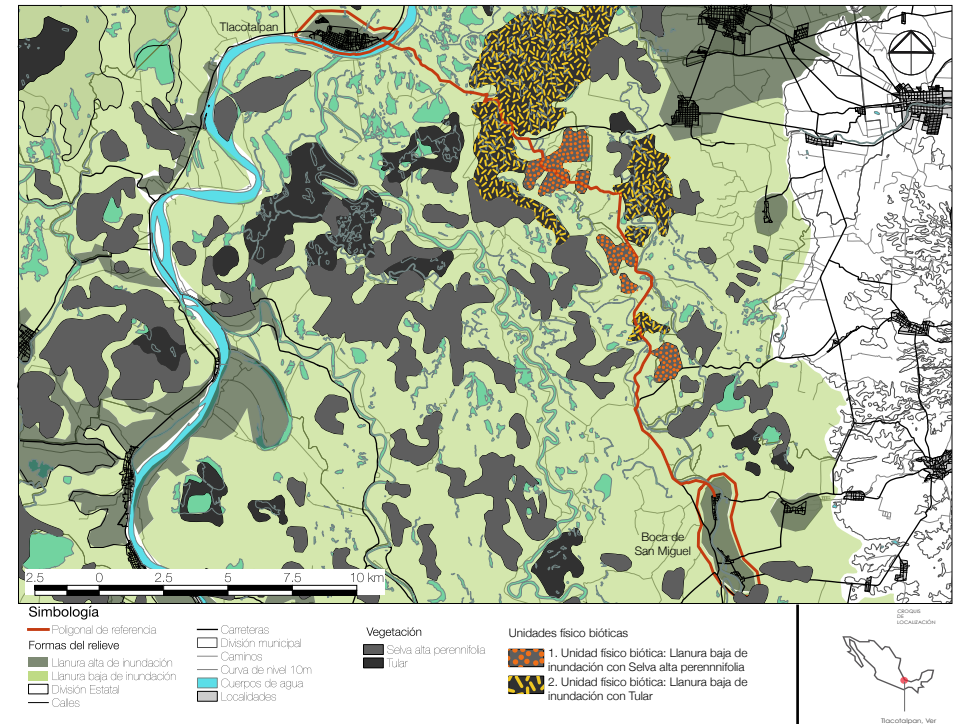


Figura 8.9. Mapa de Unidades físico bióticas
Proyección: UTM N15

2.2. MEDIO CULTURAL SOCIAL.

En el marco de referencia sé describieron los orígenes del Jarocho y sus costumbres, que surgen a través del mestizaje y las diferentes influencias culturales por un punto de comercio. Estas influencias culturales enriquecieron: las danzas, la música y la literatura. Estas prácticas sé convirtieron con el paso del tiempo en parte de la cultura Jarocho. La forma en que los pobladores observan el contexto que los rodea y las actividades que realizan día a día, se ven expresadas a través de estas prácticas .

“**Los cantos de la tierra**”¹ como sé hacían llamar a los sones nacieron en la Nueva España, producto del mestizaje, pero tomaron mayor fuerza y difusión con el inicio de la independencia y la búsqueda de una identidad nacional, estos cantos que en un principio se consideraban paganos, mas tarde sé convirtieron en los sonidos rurales de la región de sotavento (Jarocho), estos sonidos tenían como temática: las ganaderías, los cultivos y acerca de los ribereños que se dedicaban a la pesca en el río.

El medio cultural social es el núcleo en el modelo teórico de esta tesis, ya que la concepción y los usos que se le dan al paisaje son a partir de las prácticas culturales. Esta región de Sotavento es considerada como Jarocho por los antecedentes históricos que se mencionaron con anterioridad en el marco de referencia.

En el siguiente apartado se van a mencionar algunas de las prácticas culturales y sociales que se realizan en esta región que corresponden al área de estudio. Siguiendo el desarrollo del modelo teórico propuesto, el componente que se describirá como práctica cultural es: **el Fandango** y se describirán los subcomponentes que la integran para su desarrollo. Mientras que él componente de la práctica social será **el ciclo cañero** que se realiza en la región.

En el siguiente nivel de aproximación que es la poligonal de referencia, se describirán los poblados conforme a lo observado en las diferentes visitas de campo, su emplazamiento respecto al contexto, algunos atributos de la arquitectura y también se describirán los caminos que sé utilizan para llegar de un poblado a otro. Otro subcomponete del paisaje que se describirá, serán los personajes que participan en el relato como es: su complexión y su vestimenta.

2.2.1 EL FANDANGO.

¹ García de León A. (2006). *Fandango el ritual del mundo jarocho a través de los siglos*. 2006: Conaculta.

Estos sonidos provienen del mestizaje que se dio entre la comunidad negra y los mulatos. La influencia negra en el son Jarocho existe a través de las Congas y la relación mística entre los pobladores originarios y la naturaleza consolidaron esta fiesta, que dio identidad a los pobladores, a partir de una cultura propia que conservaba sus raíces pero con la riqueza del mestizaje.

El Fandango nace y se desarrolla en un ambiente nocturno de fiesta, rodeados de espacios naturales, que son los cultivos y el río. Para el desarrollo de el Fandango se debe hacer alrededor de una tarima de madera, acompañado de un grupo musical.

En los diferentes cantos que se interpretan se habla de los lugares de origen y del día a día. **“el fandango respondía a necesidades particulares, a momentos definidos, y a través de él se expresaban barreras sociales y culturales , contextos de representación y de la vida rural”**¹. Es así como el fandango representaba las fiestas familiares, marcada por diferentes dinastías musicales, donde cada una tenía una característica representativa de su lugar de origen en la región de Sotavento.

La música del Fandango es representada a través de los sones y baile que se le llama como zapateado; en los siguientes apartados se describen cada una de estas particularidades que componen a los Fandangos.

2.2.1.1. LOS SONES.

*“Mi madre me dijo un día floreando la primavera
floreando la primavera mi madre me dijo un día
Con mucha sabiduría que la vida la viviera
que la vida la viviera con mucha sabiduría
mi mama me dijo que sembrara flores
que saliera al campo a buscar amores”
Sembrando flores, Los Cojolites*

Los sones se fueron enriqueciendo por el intercambio cultural de los marineros provenientes del Puerto de Cádiz y de los puertos caribeños; ellos no solo traían consigo cargas mercantiles, sino que también traían literatura, partituras, instrumentos y costumbres que se quedaban con los pobladores de la región de Sotavento, cada una de estas influencias culturales que tiene el son jarocho se ven reflejados en las letras de los sones.

El Son se divide en dos: en Jarocho y huasteco; y son de tres géneros diferentes: para una sola pareja, los sones característicos son: “La Bamba”, “El Zapateado” y “El Toro”, para las mujeres en solitario el: “Siqui-siriqui”, “La Herlinda”, “El butaquito” y para varias parejas o varias mujeres, el más representativo de este tipo es: “El Fandanguito” que se regularmente se canta al final del Fandango.¹

¹ García de León A. (2006). *Fandango el ritual del mundo jarocho a través de los siglos*. 2006: Conaculta.

2.2.1.2. ZAPATEADO.

Los instrumentos musicales más comunes en la composición del son jarocho son la “guitarra de son”, “la guitarra jabalina” o “El requinto jarocho” que es el instrumento característico del son jarocho; otros instrumentos son el arpa diatónica, el pandero hexagonal y la quijada de burro, en algunas ocasiones se integra el violín.¹

Muchos de los personajes que integran el relato están inspirados en los sones como son: La iguana, La Guacamaya o El piojo. Conocer el origen de los sones nos ayudará a tomar como referencia para el diseño de los personajes, los instrumentos que utilizan los personajes y el contexto en el que se desenvuelven, ya que a través de estos textos sociales podemos entender sus costumbres y la visión que tienen del contexto en el que viven.



Figura 9.0. Familia Jarocho
Fuente: <http://www.artesehistoria.mx>

Para el desarrollo del Fandango el zapateado esta basado en el concepto de creencias y leyendas, es: **“enganchadas a las patas de diablos mulatos que pastoreaban las partidas de ganado nocturnas, el sonido de los pájaros carpinteros, el aleteo de las brujas “albolarias” que buscan el amor perdido y el sonido del mar”**¹. Tiene su origen histórico andaluz en el SXVII, y en otras regiones españolas conquistadas en América.

El zapateado tiene diferentes formas de expresión como es el “mudanceo” o escobillado, durante el son, durante la parte instrumental se zapatea y en el canto se “mudancea” o se elaboran otro tipo de pasos. El taconeo solamente se realiza con los tacones y la planta, rara vez se marca el ritmo punta- talón solo en algunos sones de pareja, en grupo o los sones que estén relacionados con animales, los bailarores cuando se tocan este tipo de sones pueden realizar mímicas o figuras especiales.¹

Durante los fandangos, los bailes en pareja se hacen únicamente de una sola arriba de la tarima donde se miran y se lucen ante la multitud, para después ser sustituida por otra pareja. En los sones de mujeres o “de montón” un grupo de mujeres ocupa la tarima, estos sones son más largos por que el zapateado tiene mas variaciones, en este las mujeres realizan un lucimiento escénico y personal, con relevos de varias mujeres durante el son. Es así como el zapateado se convierte en un instrumento de percusión y acompañamiento rítmico en el son y en el Fandango.¹

Los sones, el zapateado y el folklor del fandango forman parte del concepto, en él se representan los cultivos donde se realizan los bailes que son el origen de los sones inspirados en las actividades cotidianas.

“El Fandango es, en este ambiente de tierras bajas y hasta los más remotos rincones, como una planta natural de la tierra el baile preferido de los campesinos, “ el baile de las sabanas” como lo apellidó Lucien Biart en 1954.¹

¹ García de León A. (2006). *Fandango el ritual del mundo jarocho a través de los siglos*. 2006: Conaculta.

2.2.2. EL CICLO CAÑERO.

En el medio socio cultural, el subcomponente de la macroeconomía se encuentra el atributo del ciclo cañero. En este apartado se va a explicar las diferentes etapas que se realizan para la siembra, el cultivo de la caña y el tiempo que abarca cada una de estas etapas en el calendario.

La caña su nombre científico es: *Saccharum of cinarum*, y tiene como uso principal la producción de zafra, para después ser transformada en azúcar, ya que esta planta tiene como característica la acumulación de sacarosa en sus tallos en el proceso de maduración.

Las diferentes etapas fenológicas ¹(figura 10.0) que componen a la caña son:

1) **El establecimiento** (germinación o emergencia), esta etapa es el inicio del ciclo de la cañero, cuando las yemas comienzan a crecer y a establecerse que corresponde a los meses de enero a marzo, en **la temporada de secas**.

2) **El crecimiento vegetativo o amacollamiento**, es la etapa más delicada del proceso fenológico, ya que la planta amacolla, es decir salen sus primero hijuelos y el follaje se empieza a consolidar; en esta etapa sucede en los meses de abril a junio que continua siendo **la temporada de secas y transición a lluvias de verano**, en esta temporada la planta pueda consolidar sus raíces antes de la temporada de lluvias, y no sea arrastrada por el agua.

3) **El rápido crecimiento**, es la formación de tallos secundarios y consolidación de la planta al producir una mayor cantidad de follaje, esto sucede en los meses de julio a septiembre, que corresponde a **la temporada de lluvias en verano**. Cuando se da un mayor incremento de las precipitaciones los tallos comienzan a absorber más agua para después acumularla.

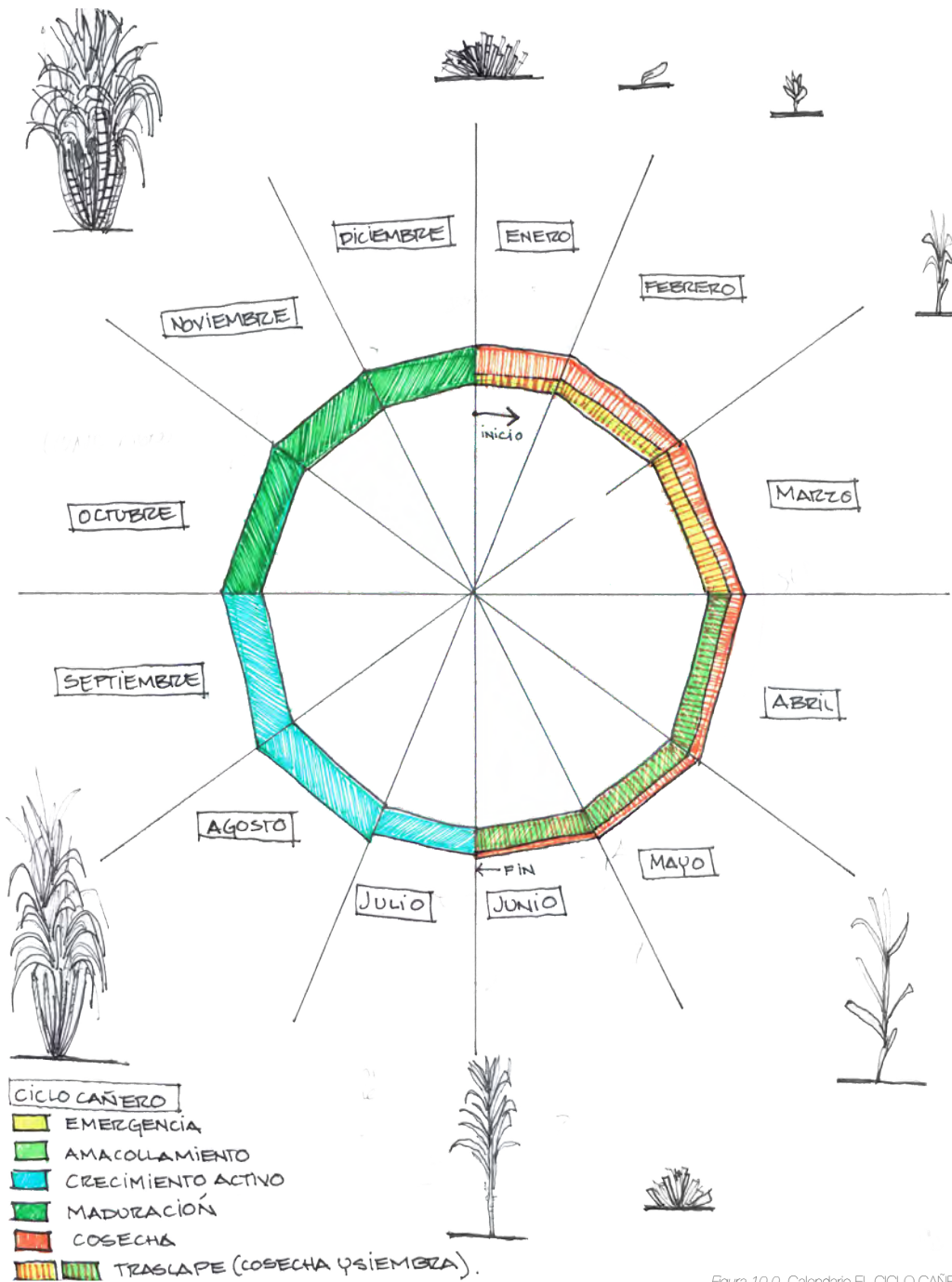
4) El final del ciclo fenológico del crecimiento de la planta es el **proceso de maduración**, en él se detiene su crecimiento para comenzar con otro diferente que es la acumulación de carbohidratos y sacarosa producto de la grandes cantidades de agua absorbidas durante los meses más lluviosos, esta etapa ocurre durante los meses de octubre a diciembre que corresponde a **la temporada de lluvias en invierno**.

5) El último proceso que se realiza en el ciclo cañero es la época de **cosecha y zafra**, estas dos etapas se empalman con la siembra de la caña del siguiente año o ciclo cañero, es el proceso en el cual se quema y se corta la caña para después pasar a la zafra que es la producción de azúcar, esta etapa se realiza en los meses de enero a junio ,que corresponde **la temporada de secas**, cuando las precipitaciones disminuyen y la caña se puede quemar con mayor facilidad y también se pueda establecer el siguiente ciclo cañero.

Este ciclo fenológico tiene como duración de un año, y la relación que tiene este ciclo respecto a los meses corresponde al tipo de cultivo que se realiza dentro del área de estudio.

En los siguientes apartados se hablará de los demás atributos del paisaje en el medio cultural social que son: los poblados de Tlacotalpan y Boca de San Miguel, su emplazamiento en el contexto y la arquitectura característica de la poligonal de referencia.

¹Información disponible en: <http://www.zafranet.com/tag/caneros/>



2.2.3. TLACOTALPAN Y BOCA DE SAN MIGUEL.

Estos dos poblados son la fuente de inspiración principal en la creación del relato, cada uno de ellos tiene características particulares, Boca de San Miguel es un poblado con un ambiente más rural mientras que Tlacotalpan es más urbano.

BOCA DEL RIO.

Este poblado está ubicado en la cuenca baja del Papaloapan, en el Municipio de Tlacotalpan, sobre 10 m.s.n.m por lo tanto está ubicado en la llanura alta de inundación. En este poblado vive “El Güero Vega” y la familia Vega, que son los máximos representantes en la actualidad de la música Jarocha, ya que tienen una gran tradición musical y son referencia mundial en la música tradicional mexicana. Este poblado tiene como actividad principal el cultivo de la caña. Este poblado se tomará como referencia para el lugar donde vive Canelo y su hermana Cocoa. (Figura 11.0)

TLACOTALPAN.

Su nombre significa “Tierra entre las aguas”. El puerto de Tlacotalpan está ubicado al sur de Veracruz en la cuenca del bajo Papaloapan, entre los municipios de Alvarado y Lerdo de Tejada a 10 m.s.n.m está emplazado en la llanura alta de inundación y se encuentra a las orillas del río Papaloapan (figura 11.1). Es un puerto fluvial para embarcaciones pequeñas pesqueras, este pequeño puerto aun conserva su traza original y su arquitectura es la combinación de las tradiciones caribeñas y españolas.¹

Tlacotalpan es reconocido mundialmente por formar parte del nacimiento de la cultura jarocha y por ser reconocido como Patrimonio de la Humanidad en 1998, los criterios considerados en esta declaratoria fueron: **“el que esta comunidad veracruzana atestigua un notable intercambio de valores humanos, se perfila como un ejemplo destacado de una clase de construcción o conjunto arquitectónico”¹.**

Este poblado alberga la fiesta más importante en la cultura Jarocha que es el **2 de Febrero día de la Candelaria** y termina el 9 de Febrero, esta fiesta es conocida como Fandango, en esta fiesta los pobladores tocan la música tradicional jarocha con el característico zapateado y la vestimenta propia. Tlacotalpan se utilizará como referencia para el poblado que debe ir Canelo en búsqueda de la medicina de su hermana.



Figura 11.0. Boca de San Miguel



Figura 11.1. Tlacotalpan

¹Fuente disponible en: <https://www.patrimoniomundial.com.mx/patrimonio-tlacotalpan-veracruz/>

2.2.3.1 EMPLAZAMIENTO.

Los poblados ubicados en la cuenca baja del Papaloapan, se encuentran emplazados en su gran mayoría en **las llanuras altas de inundación** o en las riberas altas de los ríos, ya que al ser una zona propensa a la inundaciones se buscan puntos altos para la construcción de las viviendas, estas riberas o elevaciones son los depósitos de arenas que va dejando el paso del agua.

La mayoría de los caminos y las viviendas se contruyen de forma paralela a los cuerpos de agua (Figura 12.0), esto se debe a que se ubican en las riberas altas que el río va formando con el paso del tiempo. Las viviendas de esta zona tienen su cimentación expuesta con el fin de ganar altura para cuando crezcan los cuerpos de agua y se pueda evitar que se inunden, también se construyen zanjas y diques con costales de arena repellados con lodo y recubiertos con vegetación, para encausar el agua hacia los ríos o lagunas y evitar inundaciones; para cruzar estos diques o zanjas se construyen puentes colados de concreto (Figura 12.1).

Las casas en las zonas rurales se encuentran en su gran mayoría rodeadas por cultivo de caña, platanos o almendros, el uso de la vegetación en los solares es decorativo y funcional (figura 12.1). En las zonas urbanas como Tlacotalpan se encuentra el poblado rodeado por los cultivos de caña y por los pastizales que se usan para la ganadería, estas conclusiones se sacaron a través de las diferentes visitas de campo realizadas.

Los caminos rurales en esta zona son de tierra, mientras que los caminos a las zonas urbanas como las carreteras son de asfalto. El camino que representaremos para el boceto es rural, ya que va del poblado de Boca de San Miguel (rural) al poblado de Tlacotalpan (urbano).



Figura 12.0 Emplazamiento de los caminos
Fotografía tomada por el autor



Figura 12.1 Emplazamiento de las viviendas
Fotografía tomada por el autor

2.2.4 LA ARQUITECTURA DEL BAJO PAPALOAPAN

La vivienda en esta zona de la cuenca del Papaloapan se puede clasificar en tres tipos: la primera es la vivienda rural tradicional, la segunda es la vivienda rural de autoconstrucción actual y la tercera la vivienda urbana tradicional.

Los ejemplos de la vivienda rural tradicional (figura 13.0) existen muy pocos en la actualidad que mantengan estas características constructivas, muchas de ellas se han ido reconstruyendo con materiales nuevos como láminas galvanizadas en el caso de los techos o ladrillos de block en los muros, este tipo de viviendas pertenecen al grupo étnico de los Popolacas, donde los jacaes son de horcones, varas u otates, enjarrados y los techos son de palma o zacate a dos aguas con declives pronunciados, muchas de las paredes se pintan de colores volviéndolo característico de la zona. Tienen una planta rectangular y dos accesos en los frentes de las casas, uno de ellos es el acceso principal que da al solar delantero, y el segundo da al solar trasero donde tienen el resguardo de sus animales, este tipo de accesos permiten la ventilación cruzada dentro de la vivienda.¹

La vivienda rural de autoconstrucción actual (figura 13.0) están construidas con block ligero o de concreto aplanadas con mortero y pintadas de diversos colores, el techo en lugar de ser a dos aguas es plano, con una techumbre en el pórtico con un solo declive pronunciado hacia el solar delantero; su emplazamiento retoma a la vivienda tradicional donde se tiene un solar en frente de la vivienda con un pórtico y el solar trasero donde se tiene el resguardo de sus animales y el cultivo de consumo personal.

Los dos tipos de vivienda que se mencionaron con anterioridad son característicos de las zonas rurales y del poblado de Boca de San Miguel.

La vivienda urbana específicamente de Tlacotalpan (figura 13.1) se caracteriza por estar orientada de Norte-Sur, ya que la traza urbana sigue el río², la vivienda tiene portales prolongados hacia las calles propiciando refugio para los peatones, las techumbres de estas viviendas son de mampostería cubiertas con teja a dos aguas con un declive pronunciado para permitir que el agua caiga con mayor facilidad, la mayoría de las edificaciones son de un solo nivel, construidas con mampostería, arcos de medio punto y portales sostenidos por columnas. Las casas están pintadas por colores llamativos.²

Los materiales que se utilizan para la construcción de la zona son: los aglutinantes como son la cal, el barro y el lodo, por los materiales naturales como la Piedra, materiales manufacturados como el adobe, la teja y el ladrillo, por los materiales vegetales que son la palma, el zacate, el tejamanil, el otate, el zacate de caña de azúcar, el guano, la palma real, el carrizo y la madera en general¹



Figura 13.0: Vivienda tradicional
Fotografía tomada por el autor



Figura 13.0: Vivienda rural
Fotografía tomada por el autor



Figura 13.1: Vivienda tradicional
Fotografía tomada por el autor

¹Moya V. (1982). *La vivienda indígena de México y del mundo*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.

²García B. & Flores H. (2016). *Tlacotalpan y el renacimiento del son Jarocho en sotavento*. México D.F.: Universidad Veracruzana.

Con esta última descripción se terminaron de mencionar los diferentes componentes y subcomponentes que integran el modelo teórico de paisaje en los dos medios.

En este capítulo se puede concluir que el boceto, tendrá como base, una llanura con algunos relieves que representan **la llanura alta y baja de inundación**, también tendremos algunos cuerpos de agua superficiales, algunos pastizales, cultivos de caña y remanentes de selva alta perennifolia. La cultura jarocho se verá representada en los personajes a través de su vestimenta y su apariencia física, también se incluirán las viviendas; pero sobretodo se representará el paisaje para que los personajes puedan desarrollar las diferentes actividades que mencionan en el relato, esta representación del paisaje no solo es la visualización física sino que también se verán reflejadas las prácticas que se realizan en él.

A partir de estas descripciones, en el siguiente capítulo se realizarán las correspondientes integraciones que serán la base para la realización del boceto. Cabe destacar que para realizar el listado de los componentes que integran el paisaje fue a través que del modelo teórico- metodológico se descartó la información que no es relevante para este trabajo, y sirve para tener un panorama general del paisaje para después aterrizar en elementos precisos.

Capítulo 3

*Integración temporal y
espacial.*



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

3.1. INTEGRACIÓN ESPACIAL.

La integración espacial, es el resultado de la integración de los dos medios en un espacio o en un lugar geográfico determinado. Estas integraciones de los atributos de los dos medios dan como resultado las **Unidades de Paisaje**.

Estas unidades de paisaje representan el primer y segundo plano del boceto ya que son la estructura espacial de los dos medios.

La base espacial que se utilizó como referencia fueron las **Unidades Físico Bióticas** estas se integraron con las prácticas del medio cultural social que son: los poblados de Tlacotalpan y Boca de San Miguel con algunos rasgos de la vivienda del bajo Papaloapan y la práctica del cultivo de caña; la ubicación geográfica de estas prácticas y emplazamiento dentro de la poligonal de referencia es a partir de carta de los usos de suelo (INEGI). (Figura 14.0)

La integración de estos atributos nos darán como resultado dos tipos: la primera es la **integración espacial y la segunda es la temporal**.

Las **unidades de paisaje** que se representarán son a partir de la poligonal de referencia (Boca de San Miguel, el camino y Tlacotalpan) las unidades que crucen con la poligonal es el paisaje a representar (figura 14.1). A continuación se describirán las diferentes unidades de paisaje que conforman la poligonal de referencia:

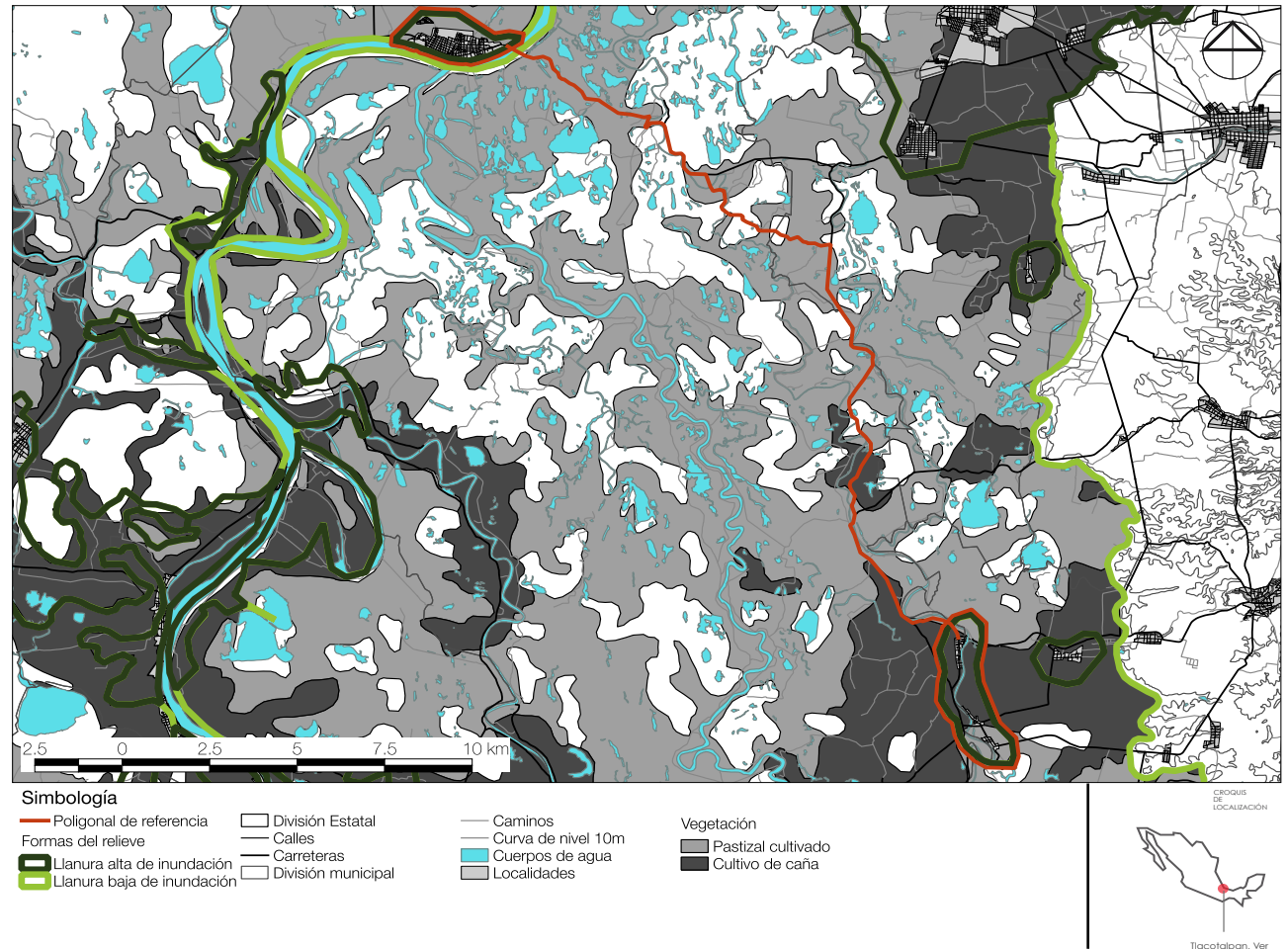
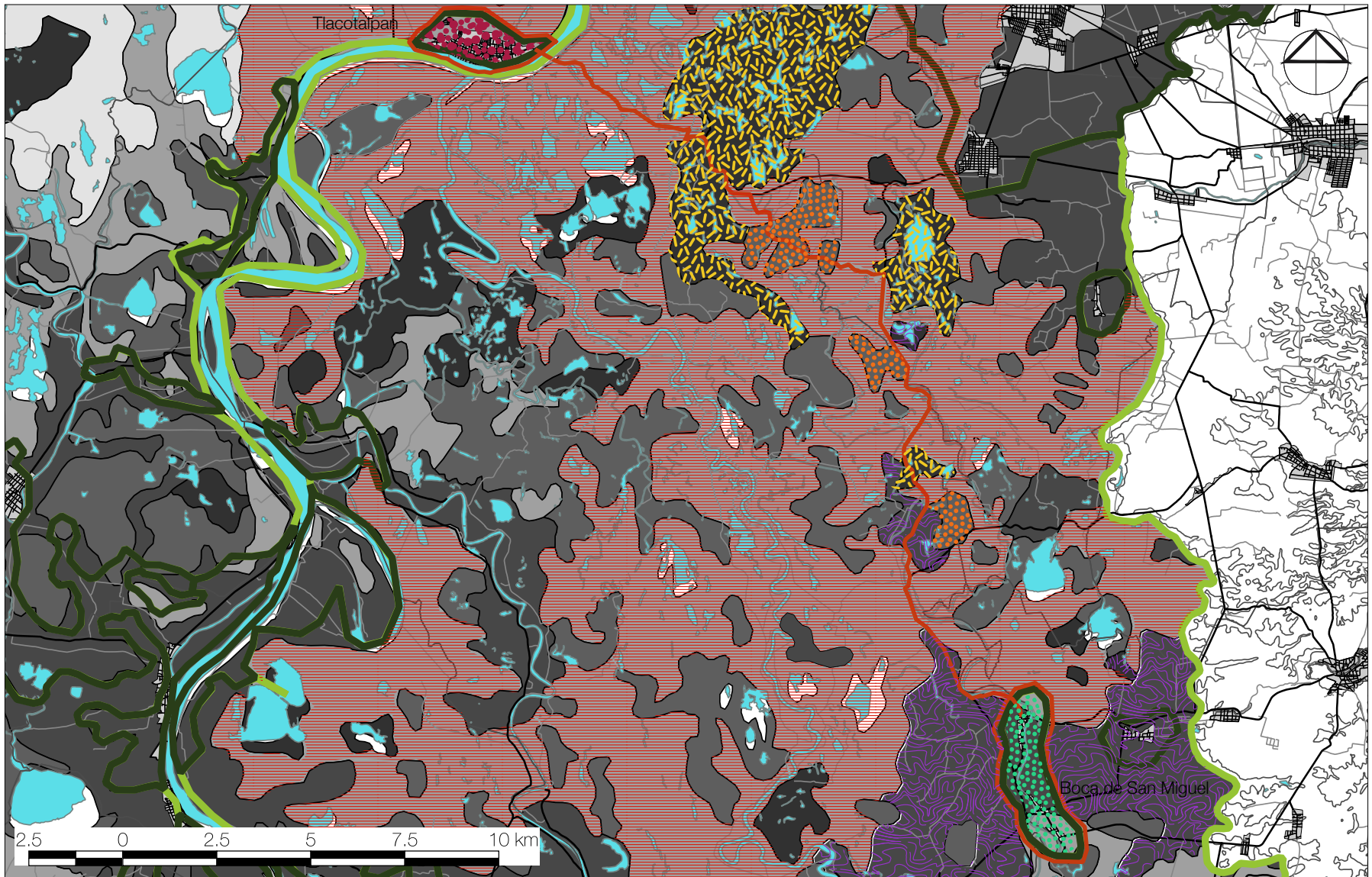


Figura 14.0. Mapa de Uso de Suelo
Proyección: UTM N15
Fuente : INEGI



Simbología

- | | | |
|------------------------------|----------------------|---------------------------|
| — Poligonal de referencia | — Calles | Localidades |
| Formas del relieve | — Carreteras | Vegetación |
| — Llanura alta de inundación | — División municipal | — Cultivo de caña |
| — Llanura baja de inundación | — Caminos | — Pastizal cultivado |
| — División Estatal | — Curva de nivel 10m | — Selva alta perennifolia |
| | — Cuerpos de agua | — Tular |

Unidades de Paisaje

- | |
|--|
| — 1. Unidad de Paisaje: Llanura alta de inundación- Boca de San Miguel |
| — 2. Unidad de Paisaje: Llanura baja de inundación con cultivo de caña |
| — 2. Unidad de Paisaje: Llanura baja de inundación con pastizal |
| — 2. Unidad de Paisaje: Llanura baja de inundación con selva alta perennifolia |
| — 2. Unidad de Paisaje: Llanura baja de inundación con tular |
| — 3. Unidad de Paisaje: Llanura alta de inundación- Tlacotalpan |



Figura 14.1. Mapa Unidades de Paisaje
 Proyección: UTM N15
 Fuente: Desarrollado por el autor

La 1ra Unidad de Paisaje:

Corresponde a la llanura alta de inundación integración del poblado de Boca de San Miguel. (Figura 14.2)

En esta unidad de paisaje se desarrolla el principio del cuento, cuando Canelo va a comprar la medicina de su hermana. Esta unidad se caracteriza por ser un poblado rural ubicado a 10 m.s.n.m, está rodeado por cultivos de caña y algunos pastizales, este poblado tiene el tipo de vivienda tradicional y la vivienda de autoconstrucción se encuentran emplazadas en solares con cultivos de autoconsumo y pórticos que den a los caminos. Los caminos de este poblado serán de tierra ya que es rural rodeado de algunos remanentes de cuerpos de agua.

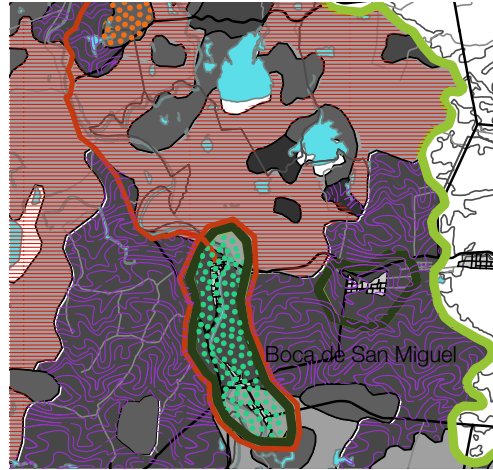


Figura 14.2. 1ra Unidad de Paisaje
Proyección: UTM N15
Fuente: Desarrollado por el autor

La 2da. Unidad de paisaje:

Es el camino que recorre Canelo para llegar al otro poblado que en este caso es: Tlacotalpan. (Figura 14.3)

Esta unidad de paisaje corresponde a la llanura baja de inundación con la integración de los usos de suelo y vegetación, que son: la llanura baja de inundación con pastizales, la llanura baja de inundación con selva alta perennifolia y la llanura baja de inundación con cultivo de caña. La llanura baja de inundación con pastizales y cultivo de caña predominan en el paisaje del camino, ya que estos son los principales de la zona; la llanura baja de inundación con selva alta perennifolia, son solo remanentes ya que este tipo de vegetación ha ido desapareciendo con el paso del tiempo. En estas llanuras habrán algunos cuerpos de agua superficiales y el camino que recorre Canelo será de tierra ya que pertenece a una zona rural.

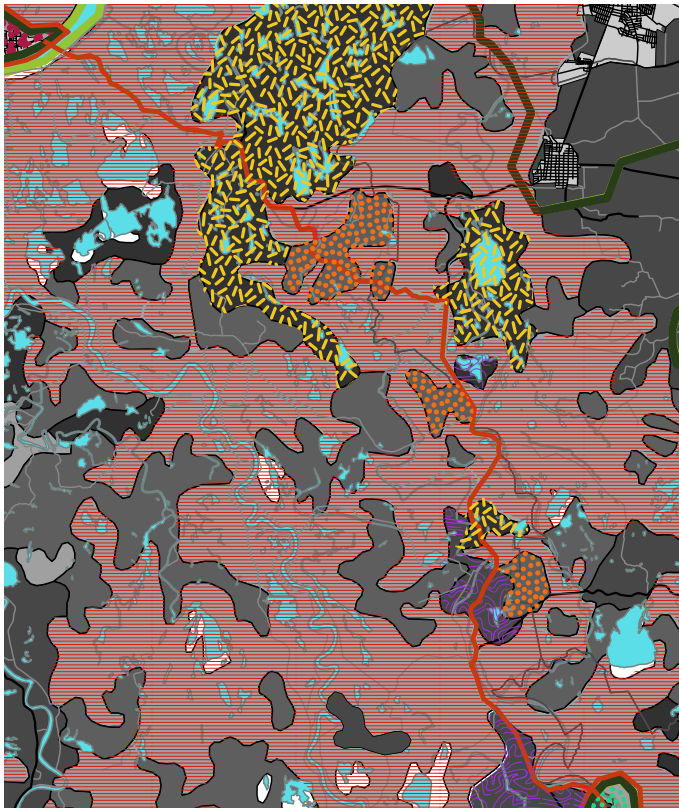


Figura 14.3. 2da Unidad de Paisaje
Proyección: UTM N15
Fuente: Desarrollado por el autor

La 3ra unidad de paisaje:

Es el pueblo al que llega Canelo para comprar la medicina de su hermana, que en este caso es Tlacotalpan. (Figura 14.4)

Esta unidad de paisaje corresponde a la llanura alta de inundación, ya el poblado de Tlacotalpan se encuentra a los 10 m.s.n.m. Este poblado se caracteriza por tener una imagen urbana, su vivienda corresponde a la vivienda tradicional urbana y se encuentra emplazado junto al río Papaloapan. Aquí los caminos serán de pavimento y el mercado del poblado se tomará de referencia porque forma parte importante en el desarrollo de la historia por lo consiguiente del escenario, también se debe considerar que Canelo debe cruzar el río Papaloapan para llegar al poblado.

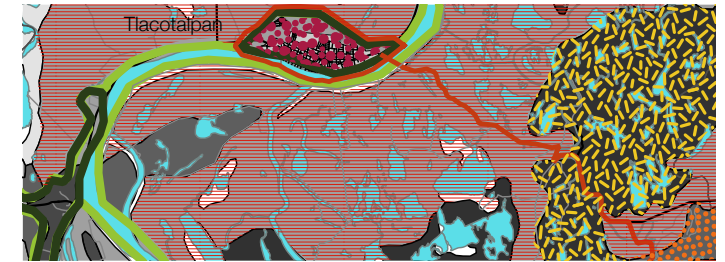


Figura 14.4. 3ra Unidad de Paisaje
Proyección: UTM N15
Fuente: Desarrollado por el autor

3.2. INTEGRACIÓN TEMPORAL

La integración temporal es la estructura en un tiempo determinado que tendrá como imagen el boceto.

Esta integración está conformada por el componente macroestructural del medio físico biótico que es el **clima**, este componente incide en los atributos del paisaje de la poligonal de referencia, marcando sus cambios a través del **tiempo**.

Es importante destacar que el paisaje no es estático, con el pasar del tiempo va cambiando, por lo tanto en el boceto es importante hacer evidente estos cambios, es así como en el boceto se representará un tiempo, por ejemplo: en el cultivo de caña, ya sea cuando esta germinando, en amacollamiento o maduración, también transformará la apariencia de los cuerpos de agua, si estos se verán llenos de agua o secos, incluso se verá reflejado en el cielo especificando si es de día o de noche.

El siguiente calendario (Figura 15.0) está representando el tiempo del desarrollo del videojuego según los tiempos que se mencionan en el relato. Este relato se desarrolla toda la historia en el tiempo de un día, que es: la mañana, la tarde, la noche y la mañana del día siguiente.

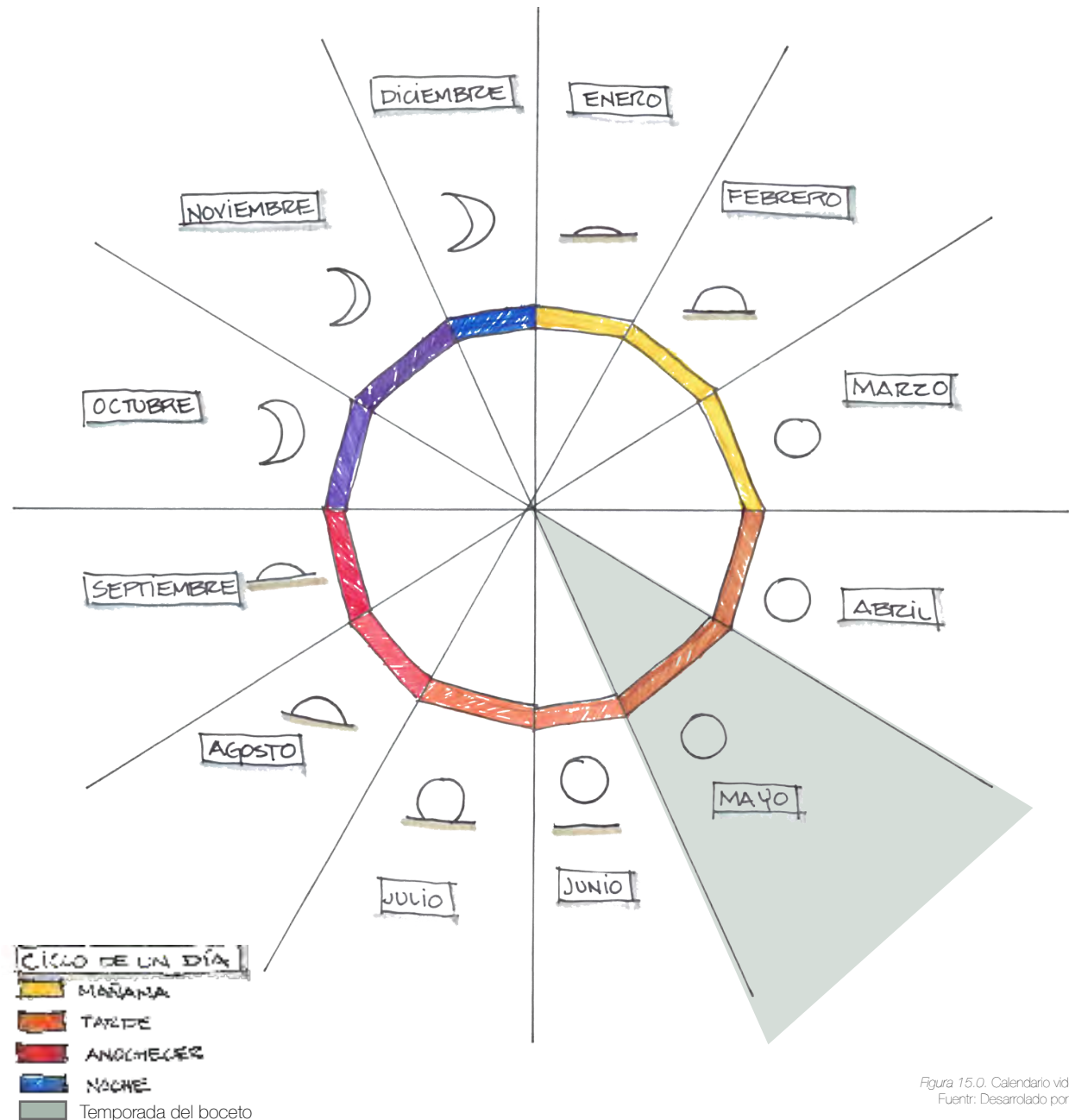
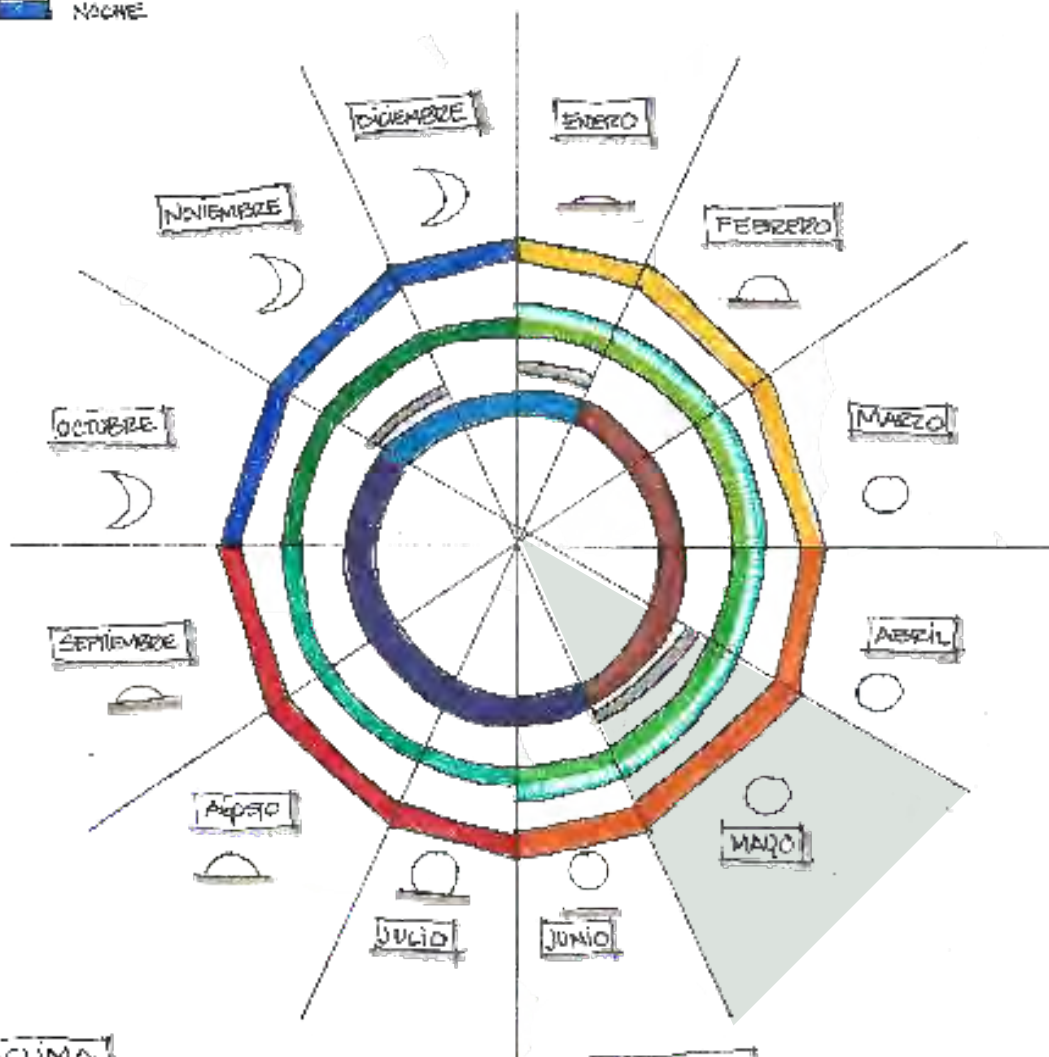


Figura 15.0. Calendario videojuego
Fuente: Desarrollado por el autor

CICLO DE UN DÍA

- MAÑANA
- TARDE
- ANOCHECER
- NOCHE

Temporada del boceto



CLIMA

- TEMPORADA SECA
- TEMPORADA DE LLUVIAS EN VERANO
- TEMPORADA DE LLUVIAS EN INVIERNO
- TRANSICIÓN

CICLO CAÑERO

- EMERGENCIA
- AMACOLLAMIENTO
- CRECIMIENTO ACTIVO
- MADURACIÓN
- TRASLAFE (COSECHA Y SIEMBRA)

Figura 15.1. Calendario Integración
Fuente: Desarrollado por el autor

Para el siguiente calendario se propone jugar con los tiempos del relato y los tiempos de la poligonal de referencia por lo tanto se propone que el día completo que se narra en el relato sea equivalente a un año completo.

El ciclo de un día que ocurre en el relato se definió conforme a la posición del sol y la luna, que tienen los días, para después integrarlo al calendario de un año, es así como la posición del sol y la luna se ajustaron a los meses que presentan mayores, medias y bajas temperaturas.

Por lo tanto la mañana corresponde a los meses de enero a mayo que son los meses con menores temperaturas pero que se va incrementando conforme se acerca el verano, como sucede en un día regular las temperaturas más bajas se presentan en la mañana pero conforme va saliendo el sol las temperaturas aumentan, el mes de mayo se considera como el mediodía ya que es el mes que alcanza las mayores temperaturas y en un día sucede lo mismo con las temperaturas (alcanzan su punto máximo), el atardecer se ubicó en los meses de junio a septiembre que es cuando la temperatura va descendiendo para dar paso a la noche, esta última corresponde a los meses de octubre a diciembre cuando las temperaturas descienden durante la noche y termina el calendario con el fin del relato en la mañana del siguiente día con los meses de enero y febrero cuando hay un ascenso de temperaturas en el amanecer.

La definición de la temporalidad se da a partir de la integración del calendario del clima y las etapas fenológicas del cultivo de caña, a estas dos integraciones se le agregará la temporalidad del cuento obteniendo el siguiente calendario. (Figura 15.1)

La integración de los tres calendarios se resume en las siguientes **unidades temporales**:

-**3 unidades temporales climáticas**; la primera es la temporada de secas que abarca de los meses de febrero a mayo, la segunda temporada de lluvias en verano son los meses de junio a octubre por último la tercera temporada que corresponde a lluvias en invierno en los meses de noviembre a enero. Entre cada una de estas temporadas existen los periodos de transición en los meses de mayo, noviembre y enero respectivamente.

-**5 unidades de temporales del ciclo cañero** que son: la temporada de emergencia en los meses de enero a marzo, el amacollamiento de abril a junio, el crecimiento vegetativo de los meses de julio a septiembre, la maduración de octubre a diciembre y por último la temporada de cosecha que se traslapa con la temporada de emergencia y amacollamiento en los meses de enero a junio

-Las últimas 3 unidades temporales corresponden a **el día completo del relato que traslapado con un año**: la primera unidad es la mañana que abarca de los meses de enero a marzo, la segunda es el inicio de la tarde que corresponde a los meses de abril a junio, la tercera es el atardecer de los meses de julio a septiembre y la noche de los meses de octubre a diciembre.

La variable que integradora de cada una de estas unidades es el **clima** ya que a partir del aumento o disminución de las precipitaciones y temperaturas, se da el crecimiento y maduración de la caña, es así como las unidades temporales se relacionaron con la mañana y la noche ejemplificándolos con los meses que presentan mayores y menores temperaturas.

La unidad temporal que se representará en el boceto será el mediodía, ya que este es el inicio del relato y según el calendario que representa las integraciones temporales se relaciona con el mes de mayo.

Este mes de mayo presenta las mayores temperaturas en el año, en un promedio de 29 grados y presenta pocas precipitaciones, es decir es la temporada de secas e inicio hacia la transición de temporada de lluvias en verano, esta es la temporada que se va a representar en el boceto con las respectivas unidades espaciales que se indican en la segunda unidad de paisaje, es decir con los cultivo de caña en el proceso de amacollamiento y cosecha, los pastizales en crecimiento y algunos remanentes de selva alta perennifolia.

La integración temporal y espacial se expresarán gráficamente, que es el resultado de la relación que existe con los dos medios en un espacio definido, en este caso se eligió representar en el boceto el camino que usa Canelo para ir por la medicina ya que es el inicio del relato y genera un contexto para el espectador.

Capítulo 4

*El paisaje del
Bajo Papaloapan*



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

4.1 ESTRUCTURA DEL BOCETO



Figura 16.0. Primer boceto realizado
Fuente: Realizado por el autor

A continuación se explicará la estructura del boceto que se realizó. Este perfil es la imagen que tiene el paisaje del Bajo Papaloapan, se representó la integración temporal de la mañana, en el mes de mayo que es la temporada de secas, y la integración espacial del camino que recorre Canelo de un poblado a otro para conseguir la medicina de su hermana.

Este boceto se hizo de un perfil perspectivado, esta forma de representación se eligió ya que era necesario mostrar todas las características del paisaje del Bajo Papaloapan a través de 3 planos, además este tipo de representación nos permitirá ver como se integra la llanura alta de inundación con la llanura baja de inundación a lo largo del camino.

Los tres planos que componen el perfil son:

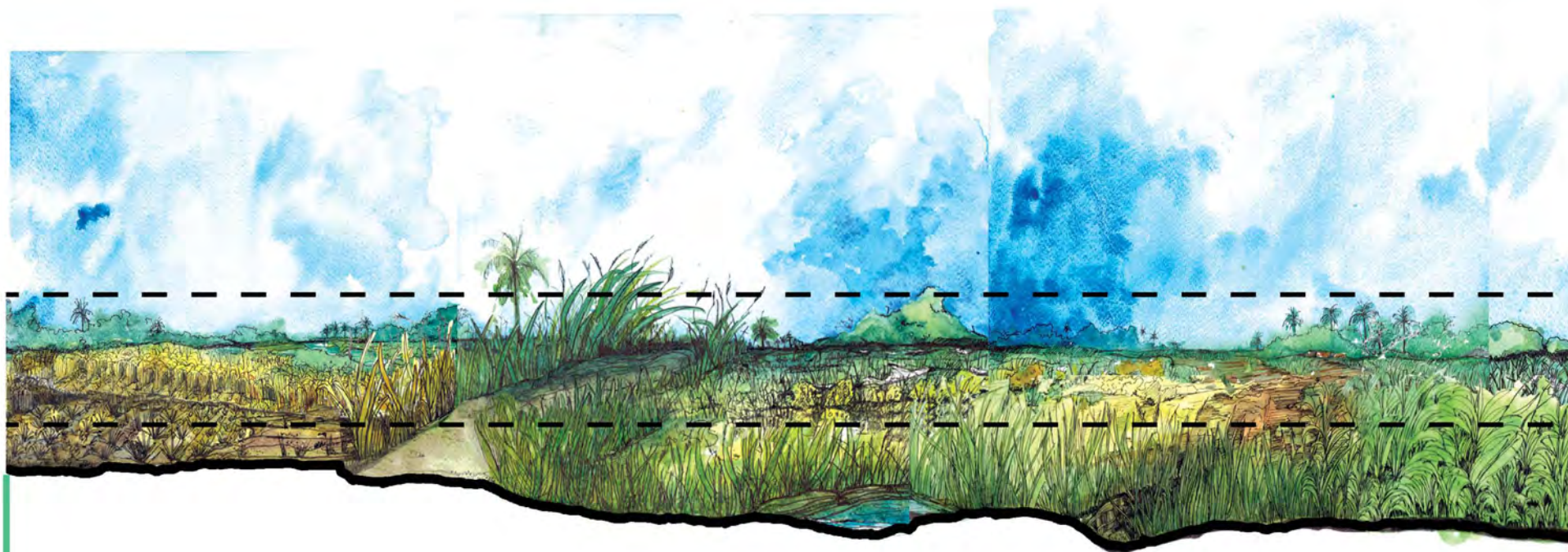
-1er plano. El primer plano hace énfasis a las diferentes elevaciones del paisaje, la vegetación y los usos de suelo que tienen las dos llanuras de inundación. Las diferentes elevaciones se repre-

sentaron gráficamente a través de una línea de corte color negra con la intención de ser una sección; mientras que la vegetación y usos de suelo se dibujaron las especies vegetales y los usos de suelo con un mayor detalle en el uso de las texturas.

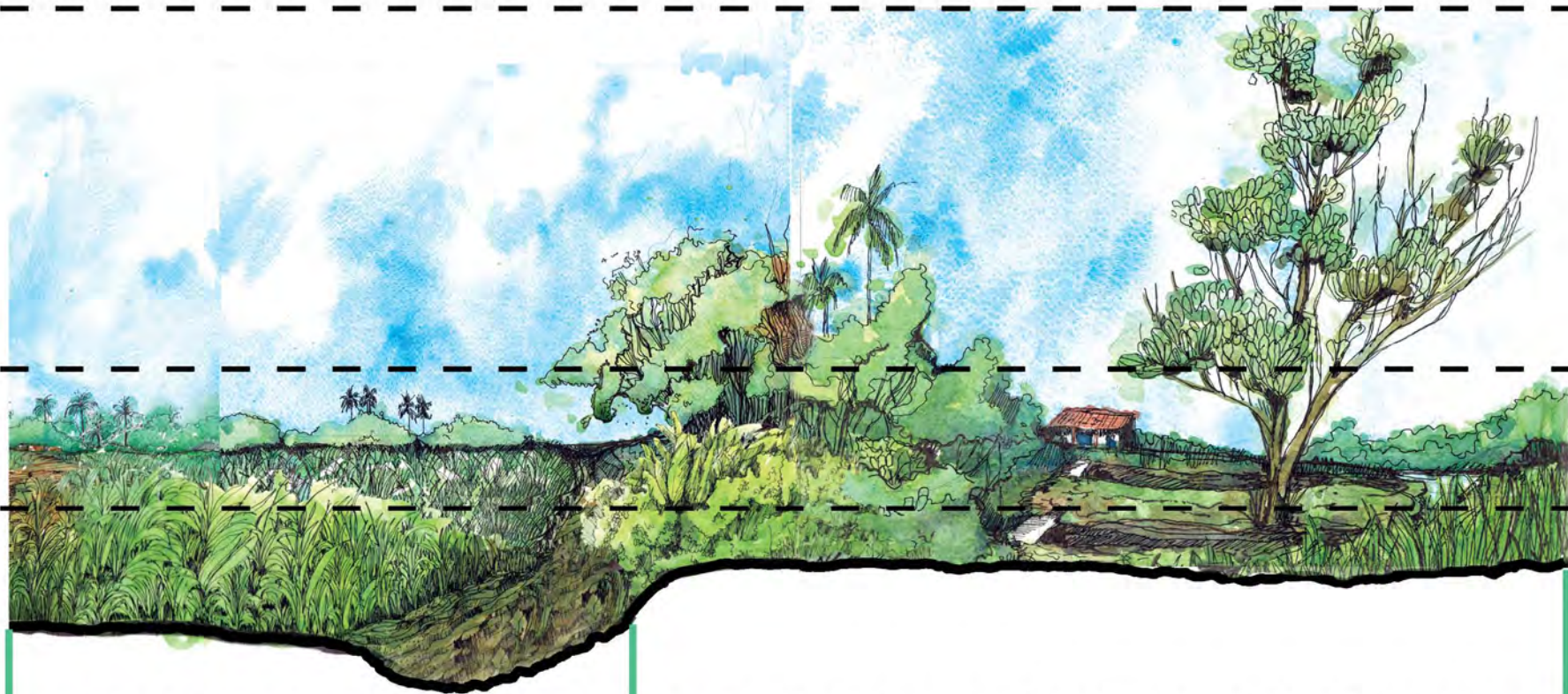
2do plano. El segundo plano de este perfil es perspectivado para darle profundidad con el fin de mostrar el fondo de las dos planicies, este segundo plano complementa al primero y delimitando el último plano del escenario a través de los manchones de la vegetación y con el uso de la línea de horizonte.

3er plano. El último plano que estructura el perfil es el cielo, este plano toma mucha relevancia al tratarse de representar gráficamente una planicie ya que al no existir ninguna elevación con alturas considerables, como las montañas. Por esta razón el cielo se extiende por el resto del dibujo teniendo su papel protagónico en el fondo del boceto. La temporalidad en el boceto también influyó ya que al ser la temporada de secas y transición el cielo se representa de color azul con algunas nubosidades.

4.1 ESTRUCTURA DEL BOCETO



Unidad geomorfológica: Llanura baja de inundación



3er plano

2do plano

1er plano

Transición

Unidad geomorfológica: Llanura alta de inundación

4.2 PARTES DEL BOCETO



1. La Zafra

En esta parte del perfil se muestra el cultivo de caña, en colores amarillos, ocre y cafés; indicando que la caña está en proceso de zafra y fue quemada para ser llevada a los Ingenios y convertirse en azúcar.



3. la germinación de yemas.

En esta sección del perfil se ven los cultivos de caña en proceso de crecimiento, al empalmarse el proceso de cultivo con el de germinación o emergencia es por eso que en una parte del perfil se ve la quema y por otra el campo ya cultivado con brotes verdes del nuevo ciclo cañero.



2. el camino

El camino que recorre Canelo para ir en búsqueda de la medicina de su hermana, es de tipo rural y en el dibujo se representa en colores cafés, asemejándose a los tonos de la tierra.



4. Amacollamiento y establecimiento.

En el 2do plano del perfil se ven los primeros amacollamientos de la caña que están en espera de la temporada de lluvias y poder establecer el proceso de maduración y ensanchamiento de los tallos. Aquí la caña se muestra con tonos verdes oscuros y con un crecimiento pequeño.



5. Los cuerpos de agua.
Los cuerpos de agua residuales que se formaron en la temporada de lluvias, en el perfil se ven secos porque se está representando la temporada de secas, por lo tanto se dibujaron pequeños canales con colores cafés, para expresar la sequía



7. La vivienda
En este perfil se muestra el emplazamiento que tiene la vivienda rural, se encuentra sumergida entre la vegetación y los cultivos de caña y ubicada en el cambio de elevación ya que la mayoría de las viviendas de la zona se encuentran emplazadas en las llanuras altas de inundación; también se dibujaron los puentes que utilizan para cruzar los cuerpos de agua.



6. La vegetación primaria.
En diferentes partes del boceto se ven algunos manchones verdes que representan algunos remanentes de la vegetación primaria y que aún se pueden observar en el lugar, correspondiendo con la selva alta perennifolia.

4.3 BOCETOS DE LA ARQUITECTURA



Los bocetos para la vivienda se dibujaron conforme a lo que se observó en las diferentes visitas de campo.

Se retomaron algunos de los materiales de la arquitectura tradicional como son: el uso de la madera, la teja (figura 17.0 y figura 17.2) y la palma para las cubiertas a dos aguas (figura 17.1); también el uso de la pintura de llamativa en las paredes para destacar la vivienda del contexto, esto con el fin de retomar algunos rasgos tradicionales para el poblado de Canelo y para el camino en una zona rural ya que muchas de estas características se han ido perdiendo con el paso del tiempo.

En el boceto de la vivienda se hizo uso del pórtico, por ser un elemento característico de la vivienda tradicional de la región. Los pórticos tienen contacto con los solares, uno que es para acceso a la vivienda y el segundo para el cuidado de sus cultivos y animales. En cuanto al emplazamiento urbano, también la vivienda está acompañada de la vegetación que se utiliza en los solares como son: la de cultivo que tiene como función ser de uso personal y la vegetación introducida con un propósito más decorativo y por último la vivienda se dibujó con plataformas representando la elevación que tienen las viviendas para evitar que se inunde con la llegada de las lluvias.



Figura 17.1. Boceto de vivienda



CASA CAWELO



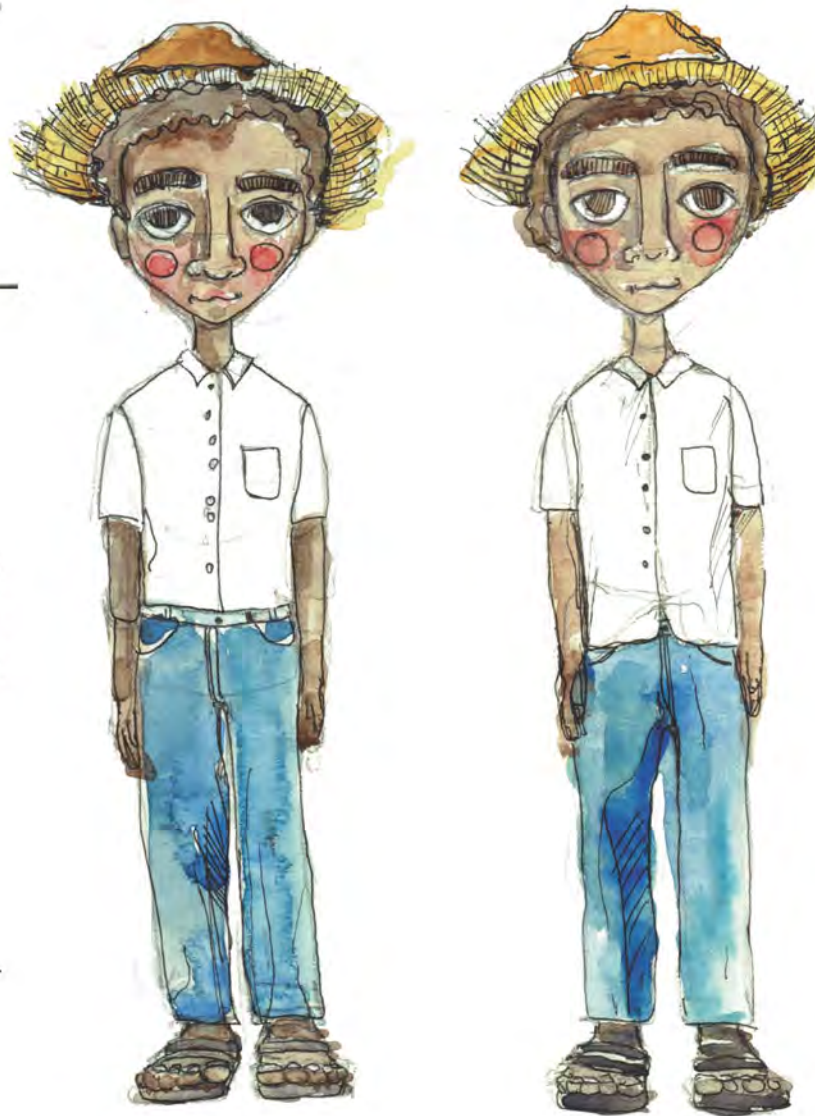
VISTA LATERAL

Figura 17.2. Boceto de vivienda

4.4. LOS PERSONAJES



Personaje Canelo: Canelo al igual que su hermana tiene características del mestizaje, por lo tanto el cabello es rizado y de color café, el tono de la piel es color café junto con los ojos, su vestimenta tiene ciertas características de la vestimenta Jarocha como el uso de la guayabera.



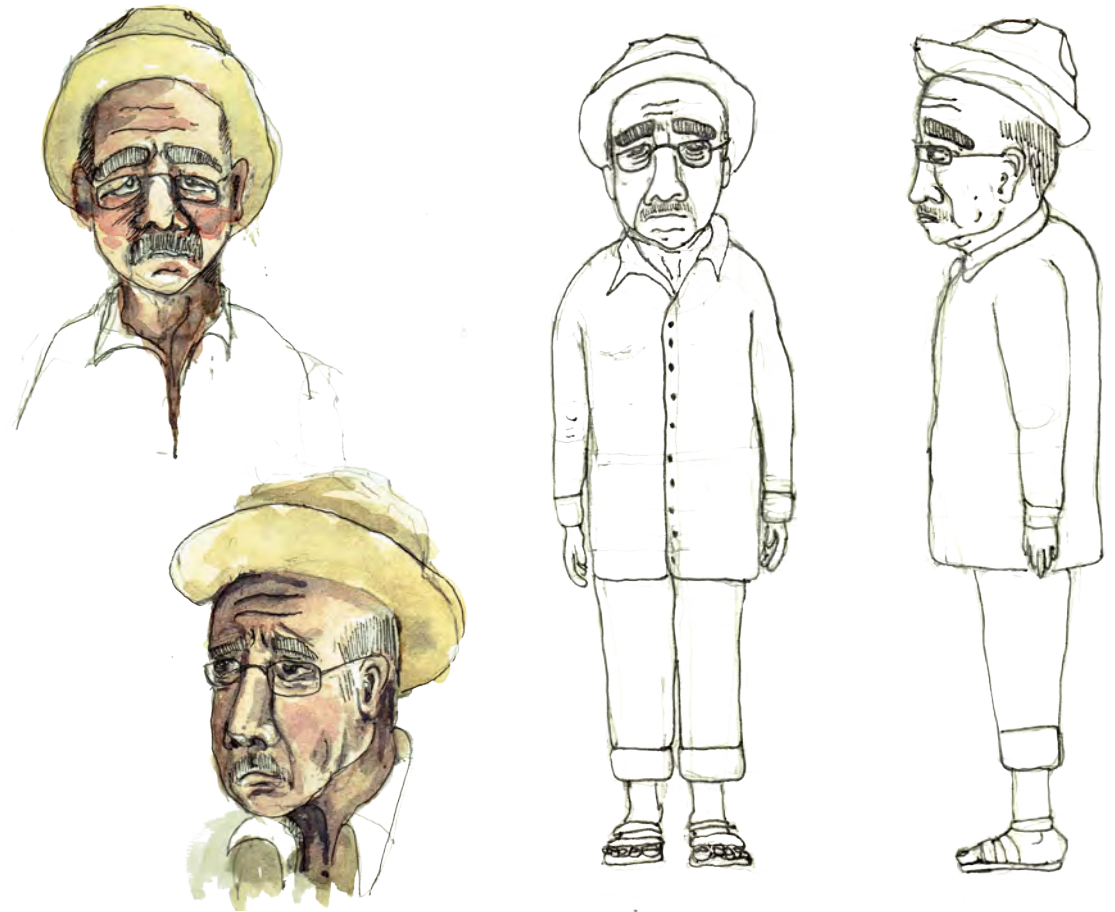
Personaje Canelo: En los siguientes bocetos se presenta a Canelo con sus diferentes expresiones y en cuerpo completo, estos bocetos posteriormente se utilizaron para realizar el modelo 3D del personaje, la vestimenta se propone que vaya cambiando conforme va avanzando la historia, en un principio el personaje tiene una vestimenta más común para terminar con el traje típico Jarocho.



Personaje Cocoa: Cocoa tiene las características del mestizaje, el color de su cabello, ojos y piel es café de origen africano, indígena y Andaluz, en su ropa se ve el folclor de la ropa típica Jarocho veracruzana como el uso de los aretes, el cabello recogido con flores y los vestidos. Al igual que Canelo, Cocoa se dibujó para el modelo 3D y se propone un cambio de vestimenta para el final del videojuego.



Personaje Los Negritos: En el boceto para los negritos se hizo un estudio de las diferentes expresiones faciales, así como una serie de personajes diferentes para tener una variedad a la hora del modelaje 3D.



Personaje el Güero Vega: Este personaje está inspirado en el músico "El Güero" Vega tomando como referencia lo mencionado por el músico Jesús Serna Vargas sobre las personas en las que está inspirado el relato. Como todos los demás personajes, fue dibujado de cuerpo completo para el modelo 3D.

Conclusiones

La conclusión de esta tesis es el boceto de un paisaje, sin embargo lo que se busca con este perfil no solo es un dibujo, sino encontrar los diferentes elementos que componen un paisaje para el proceso de diseño y análisis. Esta caracterización es solo un acercamiento al paisaje, ya que como todo proceso de diseño es necesario realizar varios bocetos para llegar a un producto final y sobre todo que sea el hilo conductor entre el relato y el videojuego.

El objetivo principal de esta tesis se cumple, ya que se pudo desarrollar un boceto para la creación del videojuego, teniendo como base la metodología del diseño de paisaje, esta metodología permitió obtener los atributos del paisaje que se utilizaron para representar el perfil, es importante destacar que la realización de este boceto no es solo el croquis de un paisaje visto en las visitas de campo, tampoco fue un boceto realizado en sitio, sino que es el resultado de los atributos que en un futuro pueden jugar un papel importante en el concepto o tener presencia como elementos que se utilicen para crear dificultades en los diferentes niveles del videojuego.

En el proceso de desarrollo de esta metodología de estudio de paisaje, los asesores y yo nos dimos cuenta que el paisaje tiene diferentes lecturas, porque depende de la interpretación del usuario, por lo tanto tiene diferentes posibilidades de diseño, que esto provoca la creación de diferentes productos finales que sirvan para otras disciplinas, en este caso se realizó un mapa geomorfológico para tener un criterio de las formas del relieve para la cuenca baja del Papaloapan.

Se propone que los atributos del paisaje formen parte del videojuego, ya sea a través de dificultades o simplemente en la apariencia que tengan los escenarios durante el desarrollo de la historia, por ejemplo el uso del agua como un elemento que aparezca o desaparezca conforme se va desarrollando la historia y el calendario de las temporadas o otro ejemplo sería utilizar la vegetación como elementos que aparecen y desaparecen conforme la temporalidad y que a su vez ayuden al personaje principal para recuperar energía. El primer paso para determinar estos atributos, fue entender el sitio y las personas que habitan en él, para comenzar con el estudio de los componentes del paisaje que nos determinan los atributos. Con el fin de que estos incidan dentro del videojuego, así como los videojuegos nos son estáticos me atrevería a decir que el concepto del paisaje no es lo estático sino lo dinámico y que saber aprovechar esta característica fundamental en el paisaje pueda servirnos como elemento de diseño.

Cada una de las etapas de análisis, forman una construcción teórica del paisaje buscando entender una región a través de bases sólidas y saber que leer un paisaje puede resultar complejo ya que forma parte de un sistema, este tipo de aproximaciones nos ayuda a tener soluciones específicas y precisas. El núcleo de este análisis son los textos, volviéndose la base teórica, ya que estos son una expresión humana sobre un punto de vista o una experiencia de las personas que habitan o conocen el lugar, a través de estos textos se genera empatía con el contexto. Como arquitecto paisajista no solo basta entenderlo sino que también se deben comenzar a albergar ciertos sentimientos sensibles hacia un determinado lugar, para tratar de captar su esencia a través de los dos medios (medio social- medio físico biótico) y obtener una solución más integral que no solo se vea agradable a la vista de los usuarios, sino que también pueda transmitir experiencias en una solución espacial.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

El reto para esta tesis era aplicar una metodología conocida a otro campo desconocido de trabajo y al mismo tiempo comprender un paisaje con el que no estoy familiarizada. A través de la aplicación del proceso conceptual-metodológico con las bases teóricas se puede comprender y sensibilizar al arquitecto paisajista con el medio, sin importar hacia que resultado final se aplique ya sea para una película o para un videojuego.

Esta es solo una pequeña aportación para la disciplina de arquitectura de paisaje y que yo agregaría el aporte que pueda tener en otras disciplinas, todos los ejemplos que sé mencionaron con anterioridad de los artistas de concepto, ellos tenían muy claro sus objetivos ante una idea o inspiración sin embargo, yo al confrontarme con este reto pude comprender que muchos de estos artistas de concepto tiene una idea pero echan mano de la teoría para lograr resultados impactantes como son sus películas o videojuegos y que cada uno de estos artistas utilizan su propia metodología, es importante mencionar que como creativos se deben explorar diferentes bases teóricas y metodológicas para enriquecer el fundamento teórico y los elementos que sirvan como inspiración para la elaboración de productos creativos.

En el desarrollo del escenario del paisaje sé tomaron en cuenta cada uno de los elementos que se analizaron: las formas del relieve como estructurador espacial del perfil, las prácticas humanas, la temporalidad y su relación con los dos medios. Estos elementos que sé analizaron no solo ayudaron a comprender el funcionamiento del sistema, sino que también fueron fuente de inspiración para la creación del boceto. Los demás componentes que no sé analizaron con profundidad, sé pueden integrar en el sistema para enriquecerlo, sin embargo no son estructuradores desde el punto de vista de esta tesis ya que no forman parte del objetivo final, pero debemos recordar que cada sistema de paisaje es diferente porque los textos que sé analicen bajo un objetivo son únicos para cualquier interpretación.

Introducir nuestros conocimientos a diferentes disciplinas hace que nuestro trabajo como arquitectos paisajistas sé vuelva mas rico, no solo tienen un impacto en el campo laboral sino que también amplía el campo de conocimiento, ayudándonos a desenvolvernos en tareas o en problemáticas que pueden ser más complejas. Esta tesis no solo tienen como objetivo la caracterización de un paisaje, sino que en mi opinión tiene que ver en mostrar la visión que tienen los arquitectos paisajistas en otras disciplinas.

Puedo concluir que la experiencia de realizar esta tesis me dejó satisfecha, ya que la conceptualización de este paisaje no se quedó en un simple boceto sino que este, va a formar parte de la base teórica y creativa en la creación del videojuego, también otra satisfacción en la realización de esta tesis fue poder trabajar con otras disciplinas como la geografía física y la ingeniería en computación pero también fue descubrir otras maneras de hacer paisaje, ampliando los conocimientos del arquitecto paisajista

Bibliografía

Aguilera Arilla, Ma. José et al. 1997

Cavanaugh P. (2016). *Ralph McQuarrie's Most Memorable Masterpiece*. 8 Noviembre 2017, de Star Wars Sitio web: <http://www.starwars.com/news/ralph-mcquarries-most-memorable-masterpieces>.

CONABIO. (2013). *Diversidad de ambientes*. 25 Julio 2017, de CONABIO Sitio web: http://www.biodiversidad.gob.mx/region/EEB/pdf/Veracruz/Volumen_I/Seccion_IV-A.pdf

Consejo de cuenca del Papaloapan . (2010). *Tu Cuenca*. 18 Agosto 2017, de CONAGUA Sitio web: <http://consejocuencapapaloapan.org/tu-cuenca/>

Comité Nacional para el desarrollo sustentable de la caña de azúcar. (2015). *Ficha Técnica del cultivo de la caña de azúcar*. 15 octubre 2017, de SAGARPA Sitio web: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/141823/Ficha_Tcnica_Ca_a_de_Az_car.pdf

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. (2015). *Definiciones*. En *Landscapes of the Mind*(p.23). México, D.F.: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura .

Isgametime . (2012). *Concept Art. El arte en los videojuegos* . 22 Octubre 2016, de WordPress.com Sitio web: <https://isgametime.wordpress.com/2012/03/02/concept-art-el-arte-en-los-videojuegos/>

García B. & Flores H. (2016). *Tlacotalpan y el renacimiento del son Jarocho en sotavento*. México D.F.: Universidad Veracruzana.

García de León A. (2006). *Fandango el ritual del mundo jarocho a través de los siglos*. 2006: Conaculta.

Garrido, A., Pérez, J., Enríquez, C.,. (2010). *Delimitación de las zonas funcionales de las cuencas hidrográficas*. 9 noviembre 2016, de INECC Sitio web: <http://cuencas.inecc.gob.mx/cuenca/diagnostico/04-delimitacion-zonas-funcionales.pdf>

Gerasimov y Mescherikov (1968). Lugo, J. (2011). *Diccionario geomorfológico* . Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Geografía

Gómez-Pompa, (1971).

López A. (2008). *Geomorfología fluvial del Río Papaloapan e identificación de áreas con peligro a inundación*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.

Moya V. (1982). *La vivienda indígena de México y del mundo*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Anexos



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

“Así 3 de un fandango; las tres raíces del son”
Argumento y contenido de la obra

Jesús Manuel Serna Vargas/ Fabiola Cuevas Villar

Acto I

Escena 1: “Canelo” va a comprar al mercado la medicina para su hermanita”.

Escena 2: “Encuentro con los negritos mientras trabajan en el campo de su pueblo”

Escena 3: “Encuentro con la Iguana” “Canelo al regresar rumbo a su casa un rayo descende sobre él haciéndole caer al río...”

ActoII-

Escena 1:“-Canelo es despertado en la playa por su compañero de viaje El Piojo ” y “Encuentro con la Sirena del mar (La petenera)” Le muestra el camino hacia la casa de la Tarasca”

Escena 2:“-Sigue el camino olor a chocolate para encontrar a la Tarasca” “Aparece el Gavilán y mata a la Tarasca”.

Escena 3:“-Encuentro con la Guacamaya le muestra el camino hacia el Buscapié”

Escena 4: -“Enfrentamiento Gavilancito y Guacamaya”

Acto III-

Escena 1: -Canelo y el “Abismo de Cascabeles púrpuras” “ logra pasar entre las serpientes cascabel utilizando la piel de la Iguana”

Escena 2: -“Canelo y el encuentro con el Gavilán (Buscapié) ” – “Enfrentamiento en verso entre Gavilán y Canelo”.

Escena 3: “Despertar en la tierra de la Iguana en un gran fandango con todos los personajes del cuento”

“Reviven a la Guacamaya entre todos con el diverso color de su canto”

PRIMER ACTO

El cuento transcurre de manera cíclica en un día completo hasta el siguiente amanecer.

“Canelo” va rumbo al mercado a comprar una medicina para su hermanita que se encuentra enferma en casa, el día despejado y calmo pinta como uno normal, sin embargo nota que en su interior hay algo distinto y agradable como una sensación que inspira la atención pero a su vez lo tranquiliza y al cruzar por el puente que está sobre el río de su pueblo todo el entorno comienza a cobrar un sentido diferente, invocándolo a desentrañar secretos y saberes profundos guardados especialmente para él. Quizás la suave humedad que habita en el aire lo conmovió, el claro y extenso cielo o la cálida brisa del amanecer pero ahí es que empieza de forma directa a relacionarse con lo que habita su mundo teniendo un primer encuentro mágico y revelador con los **Negros** que trabajan día a día en los extensos campos que hay camino al mercado.

Canelo es atraído hacia ellos por sus llamativos cantos que despiertan en él “un desbordante y fecundo interés” y al notar su sudor y cansancio, piensa que deben de estar muy agotados por lo que decide llevarles agua del río pero al llegar al lugar mira sorprendido que las nubes empiezan a realizar movimientos rápidos entorno a ellos cayendo al instante una lluvia estruendosa. Mientras esto ocurre observa con sorpresa que los Negros no solo no huyen del lugar si no que comienzan a dar de risotadas y a trabajar más duro. Canelo se siente apenado y uno de ellos que ya estaba recogiendo los últimos bultos de caña lo ve y comprende su noble intención acercándose a él para narrarle en un espontáneo y envolvente verso la razón y origen de sus cantos y la sencilla belleza de su cultura regalándole además en agradecimiento un verso de los **Negritos**; el canto de la lluvia, para que cuando quiera o lo necesite pueda hacer llover rápidamente sin importar condición y hora.

Canelo sigue su camino, contento y reflexivo. Al llegar a la entrada del mercado observa a lo lejos a una **Iguana** que está tendida en el sol vendiendo sus pieles y al acercarse un poco más se da cuenta que esta se encuentra llorando en una actitud desoladora, sin dudarlo se acerca a ella para preguntarle el motivo de su tristeza. Ella lo mira y con nostalgia en sus ojos le transmite la razón de sus lágrimas. “**El Gavilán** que reina los pueblos sin color” y que controla el poder del **Buscapié** desde hace mucho tiempo ha tomando el control de prácticamente todas las regiones de la tierra. Ahora que se ha apoderado del lugar donde habitan las iguanas, ella y su familia han sido obligadas a trabajar fuera de su hogar, dejando así lo que mas aman y respetan en su comunidad: La Tierra, cuyo elemento configura la esencia vital de su forma de vida.

Canelo no comprende del todo lo que le dice, pero recuerda que los trabajadores negros con los que había estado anteriormente también le habían mencionado algo acerca del **Gavilán** y el poder del **Buscapié** al hablar de su procedencia, y es así que en un impulso arrebatado y sincero le promete a la Iguana que irá en busca de aquel para hacerle ver el egoísmo tirano de sus actos.

La Iguana en gratitud y prueba de su amistad le ofrece una de sus pieles.

Canelo, después de comprar la medicina regresa a casa y al pasar por el puente que atraviesa el río, un gran rayo desciende sobre él haciéndolo caer...

SEGUNDO ACTO

En el acto todo es luz. Sonido a mar. Hay una claridad que envuelve al espectador atrayéndolo hacia la escena, al mismo tiempo hay incertidumbre al no saber que es lo que ha ocurrido. Poco a poco el escenario hace aparecer a Canelo desmayado a lado de la playa y sorpresivamente se escucha una voz simpática e inquieta que lo llama queriéndolo despertar.

Es aquí donde la fantasía inicia. No se observa ningún personaje a parte de Canelo, pero esta voz finalmente logra despertarlo. Confundido pregunta quien es el que lo llama y al no ver a nadie comienza a asustarse amenazando a esta vocecilla para que deje de esconderse. Este personaje se divierte un tanto con Canelo haciéndole creer que se ha vuelto loco y en su desesperación se mete al agua pero la voz le suplica que se tranquilice explicándole que el es en realidad un **Piojo** que vive en su cuerpo que es amigable y que por su tamaño no lo puede ver. Canelo no le cree sin embargo sede cuando el Piojo le cuenta de forma divertida todo lo que había ocurrido desde temprano hasta la caída en el río mostrándole a su vez la medicina que aún estaba sujeta en un risco. Canelo corre a rescatar la medicina y cuando está a punto de preguntarle al Piojo si sabe como salir de allí se escucha a lo lejos una melodía hermosa proveniente del mar la cual inmediatamente capta la atención de ambos. El avanza directamente al lugar donde proviene aquella melodía que poco a poco comienza a tomar la forma de una bella voz humana. Al llegar al sitio no encuentran nada y Canelo decepcionado decide irse. De pronto escucha una fuerte algarabía que en el acto comienza a hacerse mas y mas grande convirtiéndose en un escandaloso carnaval y que termina finalmente por transformarse en la bella voz humana que había atraído a Canelo en un principio y es en ese momento que de los resplandecientes y diversos tonos de mar comienza a formarse la figura de una imponente Sirena que con sus ricos colores y gran tamaño maravilla a todos

Se encuentra con ella y se presentan. Conocida como **la Petenera** le da ha entender que ella es realmente una mensajera que conoce de forma profunda la historia de todas las personas que han navegado a lo largo del tiempo por la mar. Canelo se embelesa con la voz de la sirena, pero el Piojo aparece y le advierte que debe tener mucho cuidado con ella. Hay algo que le hace desconfiar. La petenera explica a Canelo las opciones que le quedan. Le habla de una persona que le puede ayudar. Sólo tiene que guiarse a través del ancho carrisal por el suave “aroma a chocolate” que hay en el camino. Inicia el viaje y empieza a atardecer. Al término del camino se encuentra con **la Tarasca**. Ella es la persona referida por la Petenera.

La Tarasca también es una mujer sabia que ha visto pasar a muchos viajeros conociendo las historias y experiencias de cada uno de ellos, por lo que le puede dar oportunos consejos a Canelo. A la luz de un candil y un buen chocolate le narra la historia de los viajeros que se remontan hacia el S: XVI y XVII. Entre los acontecimientos que le cuenta destacan la historia del puerto de Cádiz, y Tlacotalpan. Es ella quien le explica como a través del tiempo ocurrió el importante intercambio cultural entre los pueblos provenientes del Complejo Bantú en África, las comunidades indígenas que habitaban el lugar y los nuevos conquistadores con sus aportes andaluces y árabes. Le cuenta por qué identificamos el chocolate con España.

La tarasca ha sido testigo de todos estos cambios; entonces le aclara que él es hijo de esta diversa y extraordinaria mezcla pero que finalmente él mismo es un ser nuevo, y que por tal para conocerse realmente es necesario comunicarse con el propio saber que reside dentro de él.

La Tarasca le describe su llegada a México. Ella también era una viajera. Su embarcación naufragó después de que los marineros sucumbieron a la sirena. Allí es donde ella conoció a la Petenera.

Algo empieza a suceder, han sido observados nuevamente por el Gavilán y ahora la casa de la Tarasca comienza a ser atacada por él con el poder del Buscapié. La Tarasca le explica que la única manera de regresar a tiempo a su hogar es transitar hacia el sur por el lugar donde Buscapié habita a través de la frondosa selva.

La Tarasca defiende a Canelo, quién por fin advierte que es a él a quien verdaderamente persiguen dándose cuenta que el viaje será aún más difícil. Por ahora han pasado los

peligros. Canelo confundido y temeroso de lo que sucede se interna en la selva. Es de noche y una inmensa soledad comienza a formarse en su interior, la angustia lo agota y justo cuando está a punto de desvanecerse al perder las pocas fuerzas que le quedan surge de la nada un ser hermoso formado de múltiples colores: **la Guacamaya**.

La Guacamaya finalmente esclarece a Canelo la principal razón por la que se encuentra ahí, le explica que él tiene una determinante misión que trasciende a su propio entendimiento. Esta, es obvio, no es llevar solo la medicina a su hermanita, sino traer de vuelta a la vida y a los seres que en ella habitan la esencia primaria de los años dorados donde dominaba en el corazón de los hombres la manera sabia de existir. (La conciencia del “Diamante de los 9 pétalos”)

Guacamaya tiene un poder especial pues representa a la naturaleza y los principios fundamentales de sabiduría y vida que ella misma contiene. Canelo también puede por medio de su palabra, comprender lo que está sucediendo en el mundo y la destrucción que se avecina en que caso de que el Gavilán triunfe. La Guacamaya le advierte a Canelo que debe apresurarse en su camino sin mas distracciones. Él se retira corriendo pero a sus espaldas sucede algo terrible. Todo se torna en colores extraños. Llega el Gavilán, que a estado acechando todo este tiempo al Canelo donde se encuentra la Guacamaya, y empieza una trágica batalla donde aquella es finalmente derrotada.

Canelo continúa corriendo. Pasan por su cabeza las imágenes de sus amigos en desesperación en caso de no ganar, también ve a su hermana y los recuerdos gratos que han ocurrido hasta ahora. Comprende su historia, su núcleo, lo que realmente es importante. Canelo se llena de coraje, pero a la vez como si fuera electrificado por un lumiese se extiende en él un profundo discernimiento.

TERCER ACTO

Canelo entre dudas fue
Pero un paso mantenía
Para encontrar, yo lo
sé,
Cantaba una letanía

Cantaba una letanía
Para encontrar, yo lo sé,
En la oscura lejanía
Lo que su corazón ve

Inicia con música y consternación. Ya es noche. Difícilmente hay un haz de luz que alumbré su camino. La luna no está presente.

La Guacamaya ha sido derrotada, razón por la cual solo existe inmensa oscuridad. Con ella ha sido vencido el amor que hace florecer la vida en los hombres, perfecta unidad, plenitud de los colores... Lo único que existe es amargura y desolación.

Canelo no sabe que la Guacamaya ha muerto (solo el público). Algo hace que detenga su andar. Como siempre el Piojo lo acompaña, pero ambos tienen más miedo que nunca.

De pronto una silueta pasa rápidamente, se distingue en ella la forma de una víbora. Aparece otra, y otra más. Ahora están rodeados por un sinfín de víboras de Cascabel, todas sonando al unísono al darse cuenta que hay alguien extraño en el lugar. Sus pieles moradas hacen vibrar sus brillantes cascabeles. Hay demasiada tensión. El piojo sin embargo sabe que algo lo puede ayudar, pero no recuerda que es.

(En este momento, se busca la interacción con el público).

El Gavilán los está observando a lo lejos. Espera a que Canelo de un paso en falso para ser víctima del letal veneno de sus cascabeles.

El Piojo intenta recordar; ambos tienen más que nunca evocaciones de lo sucedido con sus amigos, Canelo sabe lo que representan cada uno de ellos y el gran compromiso que posee...

Tal vez alguno de los

regalos que traen consigo les debe de ser útil. ¡Sí, la piel de Iguana, es lo único que puede ayudarles . Pero la piel de la iguana está a varios pasos. Se le debió caer a Canelo. Tiene que ser muy cauteloso. Canelo da un gran salto para alcanzarla y con trabajos la obtiene.

Finalmente se envuelve por completo con la piel, está temblando, logra avanzar poco a poco entre el abismo de cascabeles púrpuras. Funciona, los cascabeles parecen no notar su presencia.

Sale del campo de víboras, pero lo más difícil está por comenzar.

El Gavilán aparece finalmente ante ellos. Empieza un enfrentamiento en verso entre Canelo y él. Canelo debe ser rápido, sabe lo que está en juego.

El Gavilán le dice que lo ha estado esperando; sus versos merman el ánimo de Canelo.

¿Cómo es posible que este pequeño ser que apenas está comenzando a entender y conocer su verdadera esencia podría enfrentarse con él?

El Gavilán hace enojar a Canelo, parece que nada le favorece. Todo apunta a que Canelo se encuentra indefenso ante los ataques. Lo está derrotando haciéndole sentir que todo lo que ha aprendido de sus amigos es una ilusoria necedad y le advierte que es mejor que pare la pelea porque no podrá sobrevivir.

Pero en medio del enfrentamiento hay algo que a Canelo lo hace realmente enfurecer, cuando el Gavilán le dice que además de no poder ayudar a sus amigos tampoco va a lograr salvar a su hermana de una inminente muerte al no llegar a darle su medicamento.

Ahora Canelo toma la palabra, su verso es contundente y en un acto arrebatado e inspirado el mismo invoca y captura el poder del Buscapié. Nadie sabe quien está ganando. De nuevo hay una completa confusión y Canelo se desmaya. Oscuro.

De pronto una luz, es de día.

Canelo nuevamente es despertado por los gritos del Piojo. Se escucha un zapateado, a lo lejos parece haber una fiesta. Todos los personajes están celebrando.

Canelo confundido no entiende que ha sucedido cree que está soñando. De pronto pasan unos pollitos jugando junto a él y ve a los negros de la cañalera caminar hacia lo que ahora ya se sabe es un Fandango.

Aparece su hermana, se encuentra perfectamente. Alguien ayudó a curarla.

Canelo apenas logra entender que es lo que está ocurriendo.

Lo único que se le viene a la mente después de ver a su hermana con bien es preguntar por la Guacamaya. Se produce un silencio total. Todos cambian el rostro a uno de tristeza. Al fin alguien se atreve a decirle que la Guacamaya ha muerto.

Los ánimos están desechos pero como siempre **El Piojo** vuelve a hacer una oportuna aparición. Les dice que hay un verso que tiene la facultad de llenar de vida en todo su esplendor a quien lo cante. Ese verso es la unión de los muchos colores que construyen y que dan sentido y vida a nuestra tierra, pero para que realmente funcione, todos, incluido el público, debe cantarlo.

Canelo inicia y los demás le siguen con sus voces.

De pronto del canto renace la luz, aparece la Guacamaya.

Esta se “desintegra” en coloridos fragmentos a todos los del público. Cada uno se llevará una parte de ella.

Regresa la alegría y el festejo.

FIN

