



**Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Arquitectura
Taller Max Cetto**

MANIFESTACIONES CULTURALES, HISTÓRICAS Y TERRITORIALES

como método de aproximación al proyecto arquitectónico,
el juego de Pelota Purépecha en Tacámbaro de Codallos, Michoacán

Tesina que para obtener el título de Arquitecto presenta:

Jayanti Juárez Barragán / 30916715-8

Sinodales:

Arq. Francisco Hernández Spinola
Arq. Lucía Vivero Correa
Arq. Carmen Huesca Rodríguez

Ciudad Universitaria, CDMX
Abril 2018



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.

A photograph of a wooden maguey stick and a woven ball on a grassy field. The stick is made of dark wood and has a curved end. The ball is made of light-colored, woven material. The background is a bright green field with a white line. The text is in the upper right corner.

MANIFESTACIONES CULTURALES, HISTÓRICAS Y TERRITORIALES
COMO MÉTODO DE APROXIMACIÓN AL PROYECTO ARQUITECTÓNICO,
EL JUEGO DE PELOTA PURÉPECHA EN TACÁMBARO DE CODALLOS, MICHOACÁN

AGRADECIMIENTOS

A mis padres **Lucy y Héctor**, por apoyarme en cada momento de mi vida, por alentarme a ser mejor día con día, por enseñarme a valorar el más mínimo esfuerzo y regalarme la oportunidad de convertirme en Arquitecto.

A **Mildred**, a quien admiro por ser el claro ejemplo de lo que es una hermana mayor en todos los aspectos y demostrarme que la vida no tiene límites.

A **Carlos**, quien hizo todo lo posible por salvar mi lap (†) y por prestarme la suya para concluir este proyecto.

A mis tíos **Bernardo y Kathy**, por extenderme su mano, aun estando a tantas millas de distancia.

A mi abuelito **Venustiano**, quién forjó una gran familia desde su raíz.

A mis asesores **Paco, Lucía y Carmen**, por ser parte fundamental en este camino al compartirme su sabiduría, guiarme con paciencia y comprensión y aligerar el trayecto con buenos memes.

A mis profesores, **Jimena Hogrebe, Sebastián Navarro, Héctor Guayaquil, Alejandro Juárez, Enrique Flores, Vanessa Loya y Rodrigo Escárcega**, por quitarme tantas horas de los brazos de Morfeo (que espero sean una buena inversión)

A **Daniel** por manejar como autentico piloto en el ECA, a **Vivi y Gisholt** por hacer historia siendo los “hijos del gran varón”, a **Martín y Brenda** por formar parte de “Tabacalera 2.0”, y a **Omar y Andy** por llegar hasta la Antártida chilena.

A **Francisca y Tamam**, por demostrarme que la amistad no conoce fronteras.

A **Laura, Brenda y Laredo**, por empujarme durante los últimos meses.

A **Equipo Tlaloc DF**, por permitirme asistir y realizar un registro fotográfico de esta bella actividad “el juego de pelota Purépecha”

A la **Universidad Central de Chile**, por abrirme sus puertas para conocer otro panorama estudiantil.

A **Pabellón de Arquitectura**, por su flexibilidad y ubicación tan estratégica.

Y en general a **tod@s aquell@s** que formaron parte de esta montaña rusa.

Al Taller Max Cetto.

A la **Facultad de Arquitectura**.

Y a nuestra máxima casa de estudios, **Universidad Nacional Autónoma de México**.



CONTENIDO

08

PRESENTACIÓN

- 09 Problemática
- 10 Objetivos
- 10 Justificación
- 11 Hipótesis

12

Capítulo 1 MARCO TEÓRICO

- 14 Identidad, patrimonio y lugar

18

Capítulo 2 MARCO HISTÓRICO

- 19 El juego de pelota en el continente Americano
- 23 Los Purépechas en México
- 24 Juegos de pelota con instrumentos en México
- 25 Uarhukua Chanakua

32

Capítulo 3 APROXIMACIONES TEÓRICO-METODOLÓGICAS/ESTUDIO DE TACÁMBARO DE CODALLOS, MICHOACÁN

- 34 Aproximaciones teórico-metodológicas
- 35 Análisis demográfico y urbano arquitectónico del territorio
- 58 Propuesta de ubicación de proyecto arquitectónico

60

Capítulo 4 CONCLUSIONES

- 61 Contextualización, apoyo al proyecto arquitectónico
- 70 Conclusiones generales del tema

72

ANEXOS Y BIBLIOGRAFÍA

- 73 Metodología del proyecto arquitectónico
- 76 Fotografías juego de pelota Purépecha
- 80 Bibliografía

PRESENTACIÓN

PRESENTACIÓN

MANIFESTACIONES CULTURALES, HISTÓRICAS Y TERRITORIALES como método de aproximación al proyecto arquitectónico, el juego de pelota Purépecha en Tacámbaro de Codallos, Michoacán es una tesis que resulta por una demanda proveniente del municipio que solicita la construcción de una cancha para la práctica del juego. Por lo anterior, este trabajo busca analizar la localidad antes mencionada apoyada de un proceso metodológico que engloba revisión de documentos, técnicas basadas en un análisis urbano arquitectónico, la observación participante, entre otros instrumentos que logren los objetivos planteados para este trabajo de investigación.

¿Qué es el “Uarhukua Chanakua”?

El juego de pelota purépecha o Uarhukua Chanakua que significa “juego de los bastones que se golpean entre sí”¹ según Cirigo (2006) actualmente se practica en el estado Michoacán y en otros estados de la República Mexicana así como en algunos países del mundo como España, Tailandia, Alemania y Francia. De acuerdo con Caicedo Trevilla & Hernández Sanchez (2002) el juego de pelota purépecha es una actividad que en la actualidad se puede realizar de dos maneras. La primera es “jugando alrededor de una manzana, utilizando sus calles como el campo de su juego; mientras que la segunda se practica en una cancha rectangular delimitada, teniendo como utensilios indispensables bastones y una pelota. EL juego se lleva a cabo con dos equipos, cada uno con diez participantes teniendo como objetivo llevar la pelota a la cancha del equipo contrario para ganar puntos por anotación. Cada juego tiene una durabilidad de 20 minutos y es practicado por hombres, mujeres, niños o mixto”²

¹ Cirigo, A. (Julio de 2006). *Uarhukua, el juego de la pelota purépecha*. Contenido, págs. 94-97.

² Caicedo Trevilla, J. G., & Hernández Sanchez, M. Á. (2002). *Huarhukua Chanakua, el juego de los bastones*. Mixtin, A.C.

PROBLEMÁTICA

Con base en el contexto anterior queda claro que para poder realizar este juego es necesario un espacio por lo que actualmente el municipio de Tacámbaro en el estado Michoacán manifiesta la necesidad de construcción de una cancha para el juego de pelota purépecha, proyecto impulsado por el equipo comunitario del pueblo ya que actualmente realizan esta actividad en una cancha de baloncesto y manifiestan no realizar plenamente este deporte. Aunado a lo anterior se busca fortalecer a Tacámbaro como pueblo mágico mediante este proyecto apoyado por infraestructura necesaria para el desarrollo turístico, así como impulsar la conservación y difundir las tradiciones del pueblo.

Por lo anterior surgen para mí la siguiente inquietud:

¿Qué permite la permanencia del juego de pelota purépecha?

Al responder a este cuestionamiento se conocerá el trasfondo del Uarhukua Chanakua por medio de las manifestaciones culturales, históricas y territoriales que ayuden a sustentar o encontrar lo impulsado por el equipo de la comunidad de Tacámbaro.

OBJETIVOS

Objetivo Principal

Para sustentar la construcción de una cancha de pelota purépecha en Tacámbaro de Codallos, Michoacán. Conocer que aspectos permiten seguir preservando el juego en la localidad.

Objetivos particulares

1. A través de la investigación interpretar el papel que juega la identidad en la comunidad de Tacámbaro. Investigar acerca del patrimonio tangible e intangible.
2. Mostrar el trasfondo del Uarhukua Chanakua de acuerdo a manifestaciones culturales, históricas y territoriales.
3. Identificar la trascendencia o importancia que le tienen al juego de pelota purépecha en Tacámbaro, Michoacán para la aproximación al desarrollo de una propuesta arquitectónica.

JUSTIFICACIÓN

Las costumbres y tradiciones forman la identidad y riqueza cultural de un lugar determinado, la riqueza cultural no sólo es identitaria sino que contribuye a la diversidad que caracteriza a nuestro país, en este sentido cada lugar recrea actividades y tradiciones que han dado sentido y existencia a cada uno de sus pueblos, en esta acepción las condiciones adecuadas para la reproducción de dichas costumbres y tradiciones permitirá que sigan permaneciendo a través del tiempo.

Este proyecto busca responder a la necesidad manifestada por el equipo del pueblo de Tacámbaro de Codallos, Michoacán para tener un espacio donde puedan practicar el juego de pelota purépecha.

El juego de pelota purépecha se considera "patrimonio" ya que forma parte de esta cultura (Purépecha), por ello resulta importante abordar conceptos que ayuden a conocer la importancia de este juego como "identidad cultural" en el municipio de Tacámbaro el cual tiene un trasfondo de acuerdo con diversas manifestaciones "culturales, históricas y territoriales", mismas que apoyadas de "identidad y patrimonio" crean un vínculo propio, característico y especial con la comunidad. Por lo anterior es imprescindible resaltar y explicar los conceptos que son lo que le darán sustento y fundamento a los objetivos planteados.

Para el desarrollo de esta tesis es importante conocer que es lo que permite la permanencia del juego de pelota purépecha en Tacámbaro ya que detrás de explicar que es el juego, éste oculta un trasfondo más interesante, entonces, al conocer que aspectos envuelven a esta práctica obtendré una interpretación

que ayude al diseño arquitectónico del espacio que permitirá la preservación de este juego en un espacio óptimo.

Algunos de los aspectos que envuelven a la práctica del juego, tienen que ver con un "patrimonio" tangible e intangible, la "identidad", así como el lugar donde se encuentra inmerso el proyecto demandado, pero ¿Qué es el patrimonio tangible e intangible?, ¿Cómo se manifiesta la identidad en Tacámbaro? ¿Cómo es el municipio de Tacámbaro de Codallos? Se tiene como objetivo responder a estas preguntas para conocer y sustentar que se puede generar como propuesta arquitectónica así como la ubicación de la misma dentro de la localidad de Tacámbaro, atacando así su principal inquietud que es la construcción de una cancha de pelota purépecha para una preservación y difusión de su práctica.

HIPÓTESIS

Algunas actividades y tradiciones construyen el patrimonio tangible o intangible de un lugar determinado, por lo tanto, si existen espacios adecuados para el desarrollo de estas, la identidad que se construye entre la población permanece.

Capítulo 1

MARCO TEÓRICO

Existen aspectos que dan fuerza a la práctica del juego de pelota los cuales tienen una relación con el lugar, el patrimonio y la identidad, estos conceptos forman la base para el desarrollo de esta tesis sin embargo, es necesario señalar que antes de definirlos es preciso mostrar cómo ha sido el Uarhukua Chanakua a lo largo del tiempo para tener un conocimiento más claro de qué es y cómo ha evolucionado el juego de pelota purépecha.

Para comenzar es importante partir de lo general, aclarando quiénes son los Purépechas y de donde provienen, en este sentido aclararemos que los que los purépechas pertenecieron a un grupo étnico ubicado en la región del Altiplano central en México principalmente en la denominada meseta tarasca en el estado de Michoacán, sin embargo se sabe que llegaron a tener una expansión territorial en Colima, Jalisco, Nayarit, el sur de Sinaloa, así como en Guanajuato, Estado de México y una fracción al norte de Guerrero. De acuerdo con *Oliveros Morales (2011)* "el reino purépecha o tarasco tuvo su esplendor entre los años de 1200 y 1600 d.C"³

El Uarhukua Chanakua se practicaba en la época precolombina y en la actualidad sigue teniendo vigencia, siendo el estado de Michoacán el lugar donde más se ejerce este juego. Círigo, en su artículo "Huarhukua, el juego de la pelota purépecha" dice que este juego de pelota a diferencia del juego de pelota prehispánico radica principalmente en el uso de un bastón, de ahí el nombre Uarhukua Chanakua que significa "juego de los bastones que se golpean entre sí". Este juego cuenta con dos modalidades, una con pelota de trapo y otra con pelota encendida.

Encontrar información que dé cuenta sobre las características del juego de pelota, ha sido complicado pues si bien es cierto que

existe información sobre diferentes aspectos de la cultura Purépecha también es cierto que sobre el juego de pelota la información que existe no es muy amplia, por lo mismo citaré a Círigo quien en la publicación sobre su estudio al respecto señala los siguientes aspectos:

En la antigüedad el juego solo era practicado por hombres ya que se cree su realización funcionaba como entrenamiento para los guerreros, sin embargo, en la actualidad esta actividad es realizada por niños, mujeres o en su caso, de manera mixta. Aunado a esto, en 1998 se creó un reglamento para evitar accidentes y proporcionar seguridad a los jugadores. Por otra parte se sabe que en sus orígenes, esta práctica se manifestaba entre dos pueblos en conflicto teniendo así una manera de arreglar sus diferencias, ¿Cómo era esto?, al inicio de cada enfrentamiento se ponían acuerdos y las reglas a seguir mismos que ayudaban a una mejor realización del juego así como lograr el objetivo principal. Hay que señalar que el encuentro comenzaba colocando la pelota en un punto medio entre los dos pueblos teniendo como ganador aquel que llevara la pelota al pueblo contrario y sin límite de tiempo. En la actualidad se tiene una cancha rectangular delimitada que cuenta con medidas entre los 100 y 200 metros de largo por 6 a 8 metros de ancho, así como con un límite de tiempo de 20 minutos.

"La esencia del juego antiguamente se basaba en una cuestión de honor siendo cada jugador su propio árbitro para marcar sus faltas, a diferencia del presente en el que cada partido cuenta con jueces que tienen como labor marcar faltas, amonestar o expulsar jugadores, y en algún caso cancelar la práctica por seguridad de los participantes.

³ *Oliveros Morales, J. A. (2011). Tzintzuntzan, Capital del reino purépecha. Fondo de Cultura Económica.*

Actualmente se conocen dos variantes del Uarhukua Chanakua, uno se lleva a cabo con pelota de trapo y otro con una pelota encendida, ambas con un diámetro entre los 12 y 14 centímetros y un peso entre los 250 y 800 gramos. En el caso de la pelota encendida, se sabe que su significado es el paso sol por la bóveda celeste, así como una dualidad entre la vida y la muerte, bien y mal, o vida y muerte. Pero, ¿Cómo se logra tener una pelota encendida? Antiguamente la pelota se elaboraba con capullos de seda extraídos del árbol madroño amarrados con hilo de fibras de maguey, para posteriormente untarle resina de pino y así encender la pelota; en la actualidad la pelota se fabrica con un núcleo de hule espuma envuelto con tiras de algodón ceñidas con cuerda de henequén, después de esto se remoja con gasolina uno o dos días antes de la práctica "⁴

Hablando del instrumento esencial del juego, o sea el bastón, se sabe que está fabricado con madera de tejocote, encino, cerezo o cualquier otra teniendo como característica la resistencia y ligereza. La medida es entre los 90 centímetros y un metro de largo por tres a ocho centímetros de diámetro.

El contexto anterior, nos permite sin lugar a dudas reconocer que la práctica de este juego constituye hasta nuestros días el enriquecimiento identitario de los pueblos que lo practican, ahora con mejor conocimiento del juego, es más fácil reconocer que esta práctica al tener tantos años de llevarse a cabo tiene esa relación particular con el patrimonio, la identidad y el lugar, pues aún con los procesos de hibridación que ha sufrido sigue existiendo y busca continuar su desarrollo en la actualidad. Por eso en este capítulo se ahonda en estos conceptos para interpretar el papel que juegan en el municipio.

⁴ Cirigo, A. (Julio de 2006). *Uarhukua, el juego de la pelota purépecha*. Contenido, págs. 94-97.

IDENTIDAD, PATRIMONIO Y LUGAR

Los pueblos indígenas de nuestro país son ricos culturalmente hablando gracias a sus tradiciones, vestimenta y gastronomía por mencionar algunos aspectos, que resaltan también las bondades geográficas que tiene cada pueblo de nuestro país. En este sentido encontramos como los habitantes de cada lugar buscan la manera de preservar dichas tradiciones y costumbres, lo que permiten que se consolide una identidad como pueblo.

El primer concepto que presento es el de "identidad" mismo que Florescano denomina como "*el resultado de prácticas sociales a lo largo del tiempo, así como el vínculo entre los practicantes y la actividad*"⁵, que en este caso es el juego de pelota. De tal suerte que estas prácticas forjan lazos de identidad para mantener hasta nuestros días el Uarhukua Chanakua. Aunado a lo anterior, Florescano también dice y resume que "identidad indígena" es el conjunto de hábitos que día con día se cumplen de modo solidario. Por lo anterior, podemos decir que el juego de pelota es un conjunto de hábitos que, al realizarse día tras día, provoca que la actividad misma este reforzando constantemente los lazos de identidad en la comunidad Tacambarenses.

Como segundo concepto que ayude en el fundamento teórico para este trabajo de investigación y del cual es necesario hablar, se encuentra el "Patrimonio", esto debido a que el Uarhukua Chanakua forma parte de un patrimonio en México y mas en específico del estado de Michoacán. Este concepto cuenta con diversas vertientes, definiciones, así como distintos autores que lo intentan explicar.

Antes de pretender decir cual es el significado, es necesario resaltar que de acuerdo con el artículo de Ruíz el cual recopila

⁵ Mayet Florescano, E. (1999). *Memoria indígena*. México, D.F.: Taurus.

a diferentes autores que definen o hablan de "Patrimonio". Nos especifica que existen dos tipos de autores; Los primeros son aquellos que no argumentan o definen el concepto antes expuesto, simplemente lo dan por existente, entre los autores que mantienen esta línea se encuentran Salvador Díaz Berrio, Raúl Brañes y Joaquín García Barcenas por mencionar algunos; Los segundos autores por el contrario, intentan definir este concepto. Entre estos encontramos a García Canclini, quien dice que se debe estudiar el patrimonio cultural como espacio de lucha material y simbólica entre clases, etnias y grupos sociales, de ahí que desprende su propio concepto llamado "Capital Cultural", el cual se ramifica o tiene sustento en tres factores básicos (económico, político y simbólico)⁶

En la reseña que desarrolló Ruíz, también se hace mención del "Patrimonio Tangible e intangible" el cual sin importar a cual de los dos se refiera, son el acervo de "bienes culturales" de una sociedad y su valor patrimonial se establece por la relevancia en términos de "escala de valores" de la cultura a la que pertenecen (estos valores los establece la sociedad misma), teniendo como resultado una "Construcción Social".

Aunado a lo anterior, el autor Guillermo Bonfil citado por la misma Ruíz menciona que México no cuenta con un patrimonio común, lo que existe son diversos patrimonios pertenecientes a diversos grupos sociales, además de que en México hay un proyecto cultural dominante colonizador que tiene como premisa construir una sola cultura nacional sustentada en la destrucción de las culturas particulares. De acuerdo con esta teoría Bonfil busca hacer de la cultura y el patrimonio nacional un campo de diálogo, de intercambio de experiencias, de conocimiento y reconocimientos mutuos entre grupos sociales y cultural desiguales, o sea, propiciar que la cultura nacional sea el marco institucional e ideológico que haga posible el Desarrollo de diversas culturas.

⁶ Ruíz, M. L. (1998). Reseña de "El Patrimonio Cultural de México" de Enrique Florescano. *Alteridades*, 8 (16), 183-186.

Por último, es necesario hablar acerca de el "lugar", que en este caso nos compete hacerlo sobre el municipio de Tacámbaro de Codallos, pero ¿Por qué abordar al municipio? Como ya se mencionó en esta tesis, el Uarhukua Chanakua cuenta con ciertas manifestaciones "históricas y territoriales" que caracterizan a la comunidad, dichas manifestaciones varían de acuerdo con el lugar en el que estas se desarrollen teniendo entonces características particulares para cada sitio. Por consiguiente, al mostrar como es y ha sido histórica y territorialmente el municipio, resulta más factible obtener una conclusión sustentada para poder realizar la propuesta arquitectónica.

Actualmente nos encontramos en tiempos donde términos como ciudad, megaciudad, región metropolitana, lo urbano o lo rural parecen estar dados y entendidos a un nivel general o en casos mas extremos, existen definiciones de que cada una las cuales pareciera que hay que respetar de manera tajante. Por lo anterior tomaré a Tacámbaro de Codallos según lo planteado por Borja (2003) quien dice que "ciudad es un espacio público, un lugar abierto y significativo en el que confluyen todo tipo de flujos y; ciudadanía es históricamente el estatuto de la persona que habita la ciudad, una creación humana para que en ella vivan seres libres e iguales"⁷

Retomo a este autor porque aunado a lo anterior hace referencia a la "ciudad como una realidad histórico-geográfica, sociocultural, una concentración humana y diversa (urbs), dotada de identidad o de pautas libres comunes y con vocación de autogobierno (civitas, polis)"⁸ lo que nos permite contemplar a Tacámbaro desde todos los aspectos que constituyen al territorio.

^{7,8} Borja, J. (2003). *La ciudad conquistada*. Madrid: Alianza editorial.

Nota: Tacámbaro de Codallos no es un ciudad, sin embargo, cuenta con las características del autor citado, por esto se utiliza el concepto "ciudad" en esta tesis.

Como conclusión, y a partir de lo anterior este trabajo se basa en que Tacámbaro de Codallos cuenta con una riqueza dotada de identidad, y que al ser el resultado de una práctica social a lo largo del tiempo, misma que genera un vínculo entre los practicantes y la actividad que ellos realicen, busco continuar con el hábito del Uarhukua Chanakua en la comunidad a través de un estudio histórico-geográfico que sustente el sitio donde se pueda desarrollar la propuesta arquitectónica demandada por la comunidad, y así fomentar la cultura purépecha.

Capítulo 2

MARCO HISTÓRICO

EL JUEGO DE PELOTA EN EL CONTINENTE AMERICANO

Para el desarrollo de este capítulo y contextualizando al juego de pelota purépecha se realizó una investigación en cuatro partes: la primera muestra un mapa acompañado de una tabla con distintos juegos de pelota en América; después se explica de manera breve el origen de los purépechas en nuestro país; tercero, mostraré algunos juegos de pelota con instrumentos en México y; por último se describe el juego de pelota Purépecha que se realiza a la fecha con el fin de conocer sus características, las cuales nos competen para abordar la problemática demandada por la comunidad.

A continuación, se muestra un mapa del continente americano con base en *García Mora (2016)*, el cual identifica algunos países con antecedentes de juegos de pelota con instrumentos. Aunado a este gráfico se presenta una tabla comparativa dónde se expone en que momentos de la historia, que civilizaciones, así como distintas variantes del juego que existieron y continúan llevándose a cabo en la actualidad para de esta manera identificar qué aspectos se asemejan y cuales no con el juego de pelota purépecha.



1. Países de América con indicios de diferentes juegos de pelota

UBICACIÓN

EUA

IMAGEN

2. Toley, un tipo de combate choctaw con la pelota⁹

CARACTERÍSTICAS

Partiendo que los antiguos juegos de pelota tenían diferentes nombres de acuerdo a la civilización en la que se encontrará esta práctica, surge el siguiente precedente. “En Estados Unidos de América, particularmente en los estados de Misisipi, Luisiana y Oklahoma, surgió una civilización a mediados del Siglo XIX denominada como los “Choctaw” quienes al juego de pelota lo llamaron “Toley” que significaba hermano pequeño de guerra traducido de su lengua la cual era la muskogi”¹⁰ Entre las características del juego, se sabe que se realizaba un combate o enfrentamientos entre pequeños o grandes contingentes. El objetivo era llevar la pelota a las distintas metas que se tenían y estrellarlas con fuerza en ellas; las metas eran rocas o árboles que se encontraban a cada medio kilómetro y kilómetro y medio. Una vez explicado el objetivo es importante explicar como lograban llevar la pelota hasta las metas; cuando alguien atrapaba la pelota tenía que correr con ella hasta ser derribado por un contrincante, sin embargo, lo ideal era pasar la pelota a un compañero antes de que esto sucediera funcionando como un equipo. Por último y no menos importante, se sabe que esta práctica se realizaba desde el amanecer hasta el anochecer o también llegaba a durar de dos a tres días seguidos, por lo anterior, este juego funcionaba como entrenamiento y preparación para los guerreros al ser una práctica de impacto constante.

⁹Fotografía tomada del libro de García Mora, C. (2016). El combate purépecha con la pelota. México: Tsimárhu Estudio de etnólogos, p. 10

¹⁰García Mora, C. (2016). El combate purépecha con la pelota. México: Tsimárhu Estudio de etnólogos.

UBICACIÓN

EUA
y
CANADÁ

IMAGEN

3. *Beligerancia siux con la pelota*¹¹

CARACTERÍSTICAS

“Las civilizaciones de los siux y los pieles rojas, tuvieron un juego pelota, en el cual usaban raquetas encordada o palos con redecillas en la punta que funcionaba para atrapar la pelota, misma que podía ser de madera o de piel de venado rellena. Al igual que el Uarhukua Chanakua el objetivo era llevarla a la meta contraria sin el uso de las manos”¹²

ECUADOR

El juego de pelota presente en este país contaba con el objetivo similar a los anteriormente mencionados (llevar la pelota a la meta del equipo contrario). En cuanto a los instrumentos utilizados, y mas en específico a la pelota se sabe que se hacía con piel de animal, mientras que para la lograr el objetivo se utilizaba un bastón que en principio también era utilizado como herramienta agrícola, después se transformó en una pala de madera con mas protuberancia en un extremo hasta llegar a un bastón grueso con un disco de madera en un extremo que ayudaba a golpear la pelota.

¹¹Fotografía tomada del libro de García Mora, C. (2016). *El combate purépecha con la pelota*. México: Tsimárhu Estudio de etnólogos, p. 9

¹²García Mora, C. (2016). *El combate purépecha con la pelota*. México: Tsimárhu Estudio de etnólogos.

UBICACIÓN

CHILE

IMAGEN

4. Encuentro mapuche en el S. XVII del juego llamado "Palin"¹³

CARACTERÍSTICAS

El caso del país de Chile tiene particularidades que se asemejan al actual Uarhukua Chanakua. ¿Quiénes realizaron esta práctica en la región? Desde la primera mitad del siglo XVI los llamados "Mapuches" practicaron el "Palin" o "Palitún". Esta práctica consistía en lanzar una pelota de madera esponjosa para intentar llevarla a la meta o campo contrario utilizando un bastón curvado en el extremo opuesto al mango. Cuando se lograba el objetivo se obtenía un punto, también denominado "tripal" o "raya".

El juego comenzaba cuando en dos hileras de hombres (que tenían el papel de capitanes) colocados frente a frente lanzaban la pelota al aire impulsada con el bastón, para llevarla así al campo contrario.

Hay que señalar que este juego no tenía una duración específica, llegando a durar varias horas. Al mismo tiempo que se realizaba el juego, también se hacían rezos y rituales, ¿cuál era el fin de estas actividades secundarias? Se sabe que tanto el juego como las actividades mas allá de tener el fin de ganar el encuentro, estaba el de arreglar las diferencias que existían entre poblados, así como disolver los conflictos que hayan tenido, además de que una vez arregladas las comunidades se unían. Sin embargo en los tiempo de la colonización española se prohibió la competencia por los factores anteriormente mencionados, ya que para los españoles era mas fácil tener comunidades divididas y con conflictos, que pueblos sin conflictos con posibilidad de alzamientos en su contra, por esto la prohibición del juego la argumentaban diciendo que la práctica era indecente.

¹³ Fotografía tomada del libro de García Mora, C. (2016). El combate purépecha con la pelota. México: Tsimárhú Estudio de etnólogos, p. 13

Como conclusión de este análisis en el continente americano, nos damos cuenta que aun teniendo variantes en el material de las pelotas, las formas de los bastones o la manera de obtener puntos, la estructura básica y la parte esencial de la práctica del juego es la misma (impulsar la pelota con un bastón) teniendo dos grupos a enfrentarse donde se busca obtener puntos llegando al campo contrario.

LOS PURÉPECHAS EN MÉXICO

Para hablar de los antecedentes del pueblo Purépecha, el autor *Oliveros Morales (2011)* sostiene que “el origen de la cultura Purépecha es una mezcla entre las civilizaciones de chichimecas, nahuas y pretarascos que habitaron principalmente la región del altiplano central en México, y específicamente en el estado de Michoacán”¹⁴

Ahora, si bien se conoce que esta cultura habitó principalmente en la parte central de México, aun existen varias hipótesis sobre su origen. La primera la presenta Corona Nuñez quién sostiene que esta cultura “surgió debido a migraciones originarias desde Perú recorriendo las costas del Océano Pacífico hasta llegar al estado de Michoacán”¹⁵, asentándose alrededor del lago de Pátzcuaro a finales del siglo XII y que una vez asentados se establecen en Tzintzuntzan, Ihuatzio y Pátzcuaro y en busca de más recursos los Purépechas se expandieron hacia el estado de Jalisco, Colima y Guanajuato. Como segunda hipótesis y por la cual me inclinare apoyando acerca del origen Purépecha es la presentada en *arqueología mexicana (2013)* exponiendo que la formación del reino Purépecha se debió a un grupo de chichimecas que llegaron al sector de Zacapu (al norte del lago de Pátzcuaro), una vez asentándose ahí se expandieron por el territorio de lo que hoy es Michoacán al aliarse con las poblaciones locales del lago de Pátzcuaro y sus alrededores.

¹⁴ Oliveros Morales, J. A. (2011). *Tzintzuntzan, Capital del reino purépecha*. Fondo de Cultura Económica.

¹⁵ Corona Nuñez, J. (1984). *Mitología Tarasca*. Morelia, México: Basal editores.

JUEGOS DE PELOTA CON INSTRUMENTOS EN MÉXICO

Como ya se explicó anteriormente, las características del juego de pelota en distintos lugares del continente americano comparten la esencia de su práctica, que es impulsar una pelota con un bastón para lograr los puntos necesarios y así ganar las contiendas.

Sin embargo, ¿qué juegos con características similares se desarrollaron en México?, Para responder este cuestionamiento se presenta un mapa y una tabla realizados con base en (García Mora, 2016) quién dice que los estados que presentaron estas particularidades son el Edo. De México, Michoacán, Sinaloa y Veracruz.



5. Estados de México con antecedentes del juego de pelota

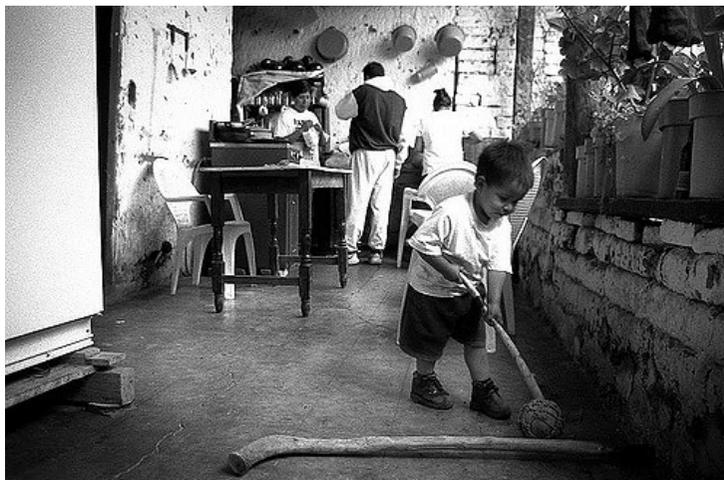
UBICACIÓN	CARACTERÍSTICAS
EDO. DE MÉXICO	<p>En lo que hace tiempo tuvo su apogeo Teotihuacan, diversos grupos utilizaron bastones para arremeter contra la pelota, destacando luchas brutales durante las cuales varios participantes resultaban heridos. Es importante señalar que en esta región el propio desempeño de la práctica lograba sacar ilesos, lastimados o destinados al sacrificio como resultado del juego.</p>
SINALOA	<p>“Ulama de mazo o palo de Ulama” se practicó en el pueblo acaxee de la región del centro del estado de Sinaloa. Al igual que el juego ya mencionado, aquí se utilizaba una pelota de hule natural de aproximadamente quinientos o setecientos gramos, enfrentados con un mazo de madera de cinco o siete kilos.</p>
	<p>Otra modalidad del juego que se encuentra registrado en este estado y que al mismo tiempo sigue practicándose en la actualidad es la “paleta goma” por hombres y mujeres. En este juego se disputan la bola por parejas utilizando una pala o paleta de madera, consistente en una pieza sólida labrada en uno de los extremos para obrar como mango y ensanchada en el otro para conformar la zona de impacto de acuerdo con un diseño oval.</p>

UBICACIÓN	CARACTERÍSTICAS
VERACRUZ	<p>Dentro de este estado, en el sitio denominado El Manatí hace unos 3,200 años, los Olmecas utilizaron bastones con forma tubular elaborados con un tallo semejante a la caña, con la parte superior lanceolada y la punta roma, semejante a la cabeza de una serpiente. Pese a su apariencia endeble para soportar y golpear la pelota, los bastones fueron usados en momentos en los cuales no se requería fuerza, como al inicio.</p>
MICHOACÁN	<p>Aproximadamente hace unos 3,500 a 3,200 años en el sitio llamado El Opeño, en Michoacán. Se practicó un juego en donde a diferencia de los anteriores los hombres se presentaban con protecciones en el cuerpo. En la cabeza utilizaron caretas; en las piernas rodilleras o protectores de la espinilla en la pierna izquierda y un tipo de percutores. La pelota era golpeada en vuelo con un bloque rectangular con dos agarraderas, una en cada extremo para tomarla con ambas manos. Este pequeño tablón era llevado por unos pocos contrincantes, quienes eran los encargados de esa función específica: rebotar la pelota en vuelo.</p> <p>Otro juego registrado en Queréndaro (lo que hoy es Michoacán) en fecha imprecisa, se conoció un juego donde se arrojaba la pelota por el aire con una especie de tabla o pala, teniendo como característica importante que la pelota era volada en lugar de rodada.</p>

UARHUKUA CHANAKUA

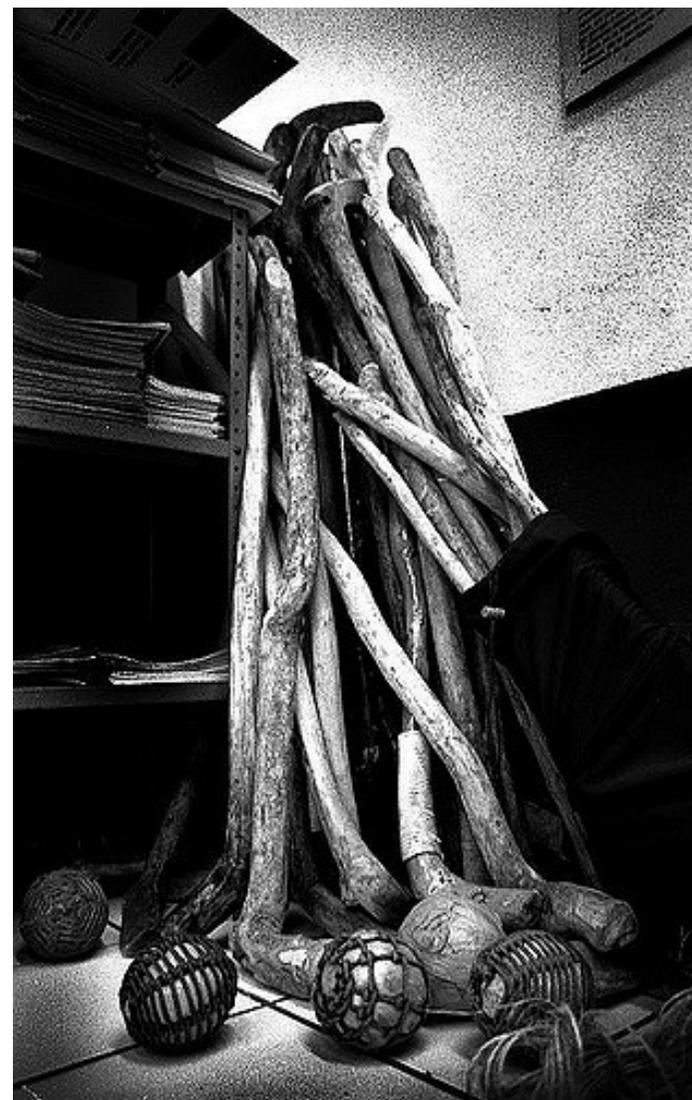
Como ya se presentó anteriormente, nuestro país ha tenido una gran diversidad de juegos de pelota a lo largo del tiempo y aun sin haber profundizado en todos aquellos que no requirieron emplear algún instrumento para realizarlo, es necesario señalar qué tipos, cómo es y cuáles son las características actualmente del juego que nos corresponde en esta tesis, o sea **Uarhukua Chanakua** (juego de pelota purépecha), las cuales se muestran en las tablas a continuación. (Las tablas se muestran en la siguiente página)

TIPO DE JUEGO	Con una pelota de trapo y bastones
INSTRUMENTOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota de trapo entre 10 y 12 cm de diámetro; con un peso entre 250 y 800 gr - Bastón de madera de tejocote o encino entre 90 a 100 cm de largo y; tres a ocho centímetros de diámetro
PARTICIPANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Dos equipos de cinco personas o bastoneros cada uno (un capitán por equipo) - Un juez que vigila la práctica del juego
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Cada equipo intenta llegar la pelota a la meta contraria empujandola con el bastón, cuando esto pasa se logra un punto - Se practica en las calles de los pueblos con espacios abiertos de 160 a 200 m de largo por 6 u 8 de ancho o; al rededor de una manzana, cuando se realiza una vuelta se obtiene un punto - La duración del juego es de 20 minutos o con alguna otra duración determinada por los capitanes



6. Niño jugando con los instrumentos del Huarhukua Chanakua¹⁶

¹⁶ Fotografía de Francisco Palma tomadas de:
<https://www.flickr.com/photos/franciscopalma/albums/72157606186676414>



7. Instrumentos del juego de pelota de trapo¹⁷

¹⁷ Fotografía de Francisco Palma tomadas de:
<https://www.flickr.com/photos/franciscopalma/albums/72157606186676414>



8. Preparación del bastón¹⁸



10. Pelota utilizada en los juegos²⁰



9. Previo a un juego de pelota¹⁹



11. Juego de pelota en alguna localidad en Michoacán²¹

^{18,19} Fotografías de Francisco Palma tomadas de:
<https://www.flickr.com/photos/franciscopalma/albums/72157606186676414>

^{20,21} Fotografías de Francisco Palma tomadas de:
<https://www.flickr.com/photos/franciscopalma/albums/72157606186676414>

TIPO DE JUEGO	Con una pelota encendida y bastones
INSTRUMENTOS	- Pelota entre 10 y 12 cm de diámetro; con un peso entre 250 y 800 gr; para lograr esta modalidad de juego, la pelota se hace por medio de un núcleo de hule espuma envuelto con tiras de algodón ceñidas con cuerdas de henequén, después se remoja con gasolina de uno a dos días antes de la práctica - Bastón de madera de tejocote o encino entre 90 a 100 cm de largo y; tres a ocho centímetros de diámetro
PARTICIPANTES	* Se realiza con el mismo número de personas que con pelota de trapo
DESCRIPCIÓN	* Las características del juego son las mismas, la única variante es el tipo de pelota



13. Ritual previo al juego de pelota encendida²³



12. Ritual previo al juego de pelota encendida²²



14. Juego de pelota encendida²⁴

²² Fotografía de Enrique Granados tomadas de: <https://enigrs.wordpress.com/>

^{23,24} Fotografías de Enrique Granados tomadas de: <https://enigrs.wordpress.com/>



15. Juego de pelota encendida²⁵

²⁵ Fotografía de Enrique Granados tomadas de:
<https://enigrs.wordpress.com/>



16. Juego de pelota encendida²⁶



17. Juego de pelota encendida²⁷

^{26,27} Fotografías de Enrique Granados tomadas de:
<https://enigrs.wordpress.com/>

Una vez mostrado esto, ¿cuál fue el significado del juego de pelota purépecha? (García Mora, 2016) en su libro "El combate purépecha con la pelota" menciona que su práctica tuvo un sentido teatral, coreográfico, de rituales y de musicales que se llevaban a cabo anualmente para mantener un equilibrio natural y social.

Un claro e importante ejemplo de lo que manifestaba este rito anual mediante el juego era el que se llevaba a cabo en seguida de la cosecha maicera, dando así, paso a festividades religiosas confirmando cada etapa del ciclo agrícola.

Aunado a lo anterior y, por último, se sabe que estos ritos anuales exhibidos en "competencias" se entendieron como "combates" que buscaban obtener la enseñanza de normas y valores, dicho de otra manera, fueron manifestaciones metafóricas que mostraban como aún con la presencia de opuestos se tenía como objetivo triunfar siempre con los valores comunitarios.

Para concluir, destaco los objetivos que tenía el juego en la antigüedad, mismos que relacionados con el marco teórico resulta que:

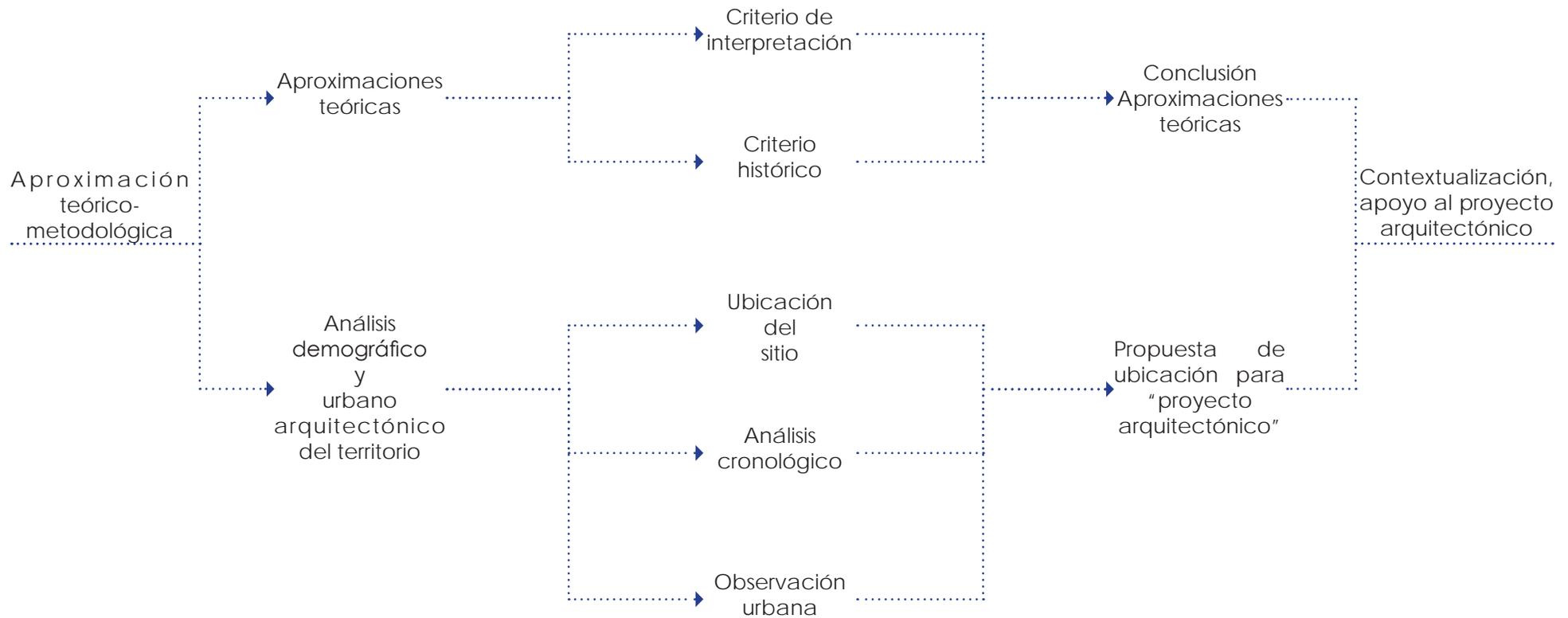
El rito continúa fomentando la difusión de los valores comunitarios expresados por medio del vínculo que existe entre los practicantes y la actividad, teniendo así una identidad que se ha mantenido en la cultura purépecha, misma que se busca fomentar a través del desarrollo de la propuesta arquitectónica demandada por la comunidad de Tacámbaro de Codallos.

Capítulo 3

APROXIMACIONES TEÓRICO-METODOLÓGICAS/ESTUDIO DE TACÁMBARO DE CODALLOS, MICHOACÁN

Para abordar esta tesis y lograr los objetivos ya planteados fue necesario realizar un análisis con dos vertientes que en conjunto engloban una revisión bibliográfica, consulta de documentos, técnicas relacionadas con un análisis urbano arquitectónico y la observación participante.

El siguiente esquema de trabajo muestra el funcionamiento de la metodología a seguir.



Debido a lo anterior fue indispensable establecer cuales instrumentos pertenecen a cada vertiente y por consiguiente explicar cada una.

APROXIMACIONES TEÓRICAS

La primer vertiente se encaminó hacia una aproximación teórica sustentada en una revisión bibliográfica que resultó desglosarse en dos criterios.

- **Criterio de interpretación** tiene sustento basado en el marco teórico ya desarrollado, del cual surgió mi postura anteriormente expuesta que decía:

Tacámbaro de Codallos cuenta con una riqueza dotada de identidad, y que al ser el resultado de una práctica social a lo largo del tiempo misma que genera un vínculo entre los practicantes y la actividad que ellos realicen, busco continuar fomentando el hábito del Uarhukua Chanakua en la comunidad a través de un estudio histórico-geográfico que sustente el sitio donde se pueda desarrollar la propuesta arquitectónica demandada por la comunidad, y así fomentar la cultura purépecha.

- **Criterio histórico** fue desarrollado con la investigación de los antecedentes del juego de pelota. Para mostrar los antecedentes ya descritos fue necesario realizar una revisión bibliográfica que evidenció como han existido distintos juegos de pelota a lo largo del tiempo, todos ellos con diferentes características o variantes. Sin embargo, lo valioso que resultó de este análisis fue el mostrar como a

pesar de haber existido variantes en los juegos, la estructura básica de esta práctica siempre fue la misma: como instrumentos utilizar un bastón para impulsar la pelota y tener dos grupos a enfrentarse para buscar solucionar diferencias.

ANÁLISIS DEMOGRÁFICO Y URBANO ARQUITECTÓNICO DEL TERRITORIO

Hablando de la segunda vertiente metodológica la cual tiene que ver con un análisis demográfico y urbano arquitectónico, es necesario comenzar citando a Jordi Borja ya que él manifiesta que “las aglomeraciones urbanas son el resultado de procesos de crecimiento “demográfico”²⁸ que dan lugar a una expansión de una ciudad”²⁹, por lo anterior es necesario decir que se analizará a Tacámbaro de Codallos con un estudio demográfico y urbano arquitectónico que sustente el sitio en específico donde se pueda desarrollar la propuesta arquitectónica solicitada por la comunidad.

A continuación se presenta un esquema de como se abordará el análisis propuesto.



²⁸ DRAE, demografía

De (demo- y -grafía)

1. f. Estudio estadístico de una colectividad humana, referido a un determinado momento o a su evolución.

²⁹ Muxí, Z. (2004). *La arquitectura de la ciudad global*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

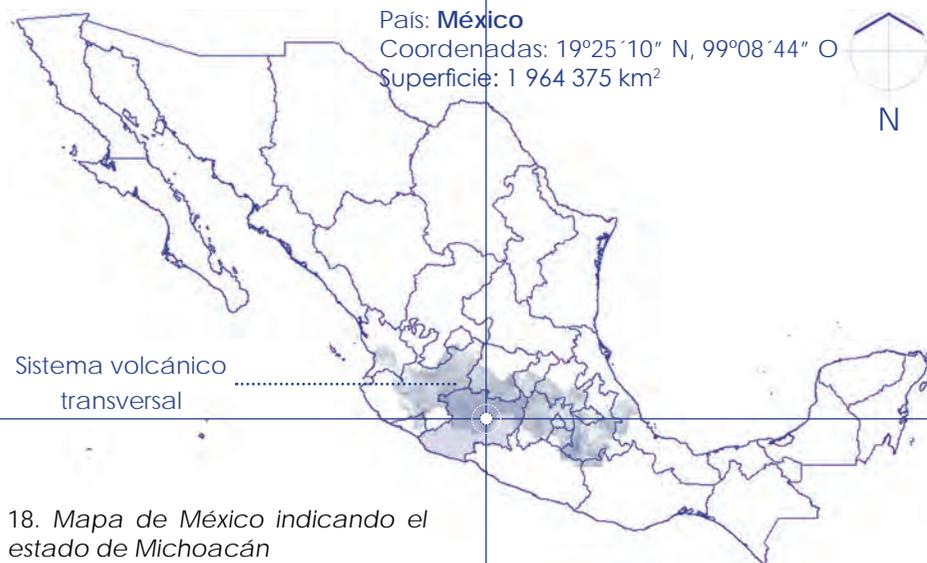
Como parte de los diferentes análisis que se mostraron en el esquema anterior, fue necesario establecer los criterios que se examinaron:

- **Ubicación del sitio** muestra la ubicación de Tacámbaro de Codallos partiendo de una escala nacional hasta llegar a la regional. De esta manera nos es posible mostrar dónde se trabajó.
- **Análisis cronológico** fue desarrollado a través de análisis comparativos utilizando mapas y secciones de la localidad agrupados en lustros que van del 2000 al 2015. En ellos se muestra la transformación con respecto a territorio, población y actividades que sufrió el objeto estudiado.
- **Observación urbana** exhibe como es el municipio. Para esto se utilizaron fotografías, estadísticas de INEGI, análisis de servicios e infraestructura, así como identificación de caminos dentro de la localidad.

Los tres criterios antes descritos tienen como objetivo localizar la ubicación más factible y conveniente dónde se pueda desarrollar la propuesta arquitectónica demandada por el equipo comunitario de Tacámbaro de Codallos.

Ubicación del sitio

Antes de comenzar con el análisis ya explicado es necesario decir dónde se encuentra el sitio, por lo que los siguientes mapas muestran la ubicación de Tacámbaro de Codallos partiendo de una escala nacional hasta llegar a la regional.



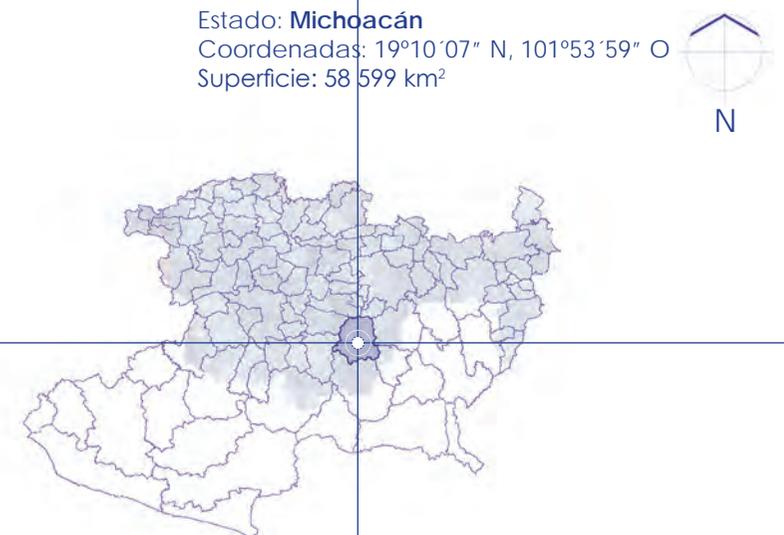
18. Mapa de México indicando el estado de Michoacán

"**México**" es un país que dentro de su territorio cuenta con una sierra volcánica que atraviesa los estados de Veracruz, Puebla, Tlaxcala, Hidalgo, México, Querétaro, Guanajuato, Michoacán, Guerrero, Jalisco, Colima, Nayarit y Ciudad de México.

A la sierra ya mencionada se le denomina "Sistema volcánico transversal, sin embargo, José Luis Osorio Mondragón le designó Sistema Tarasco-Nahoa, por estar entre tierras que habitaron los tarascos y nahoas en ciudades como Tzintzuntzan y Tenochtitlán"³⁰

³⁰ Yarza de De la Torre, E. (2003). Los volcanes del Sistema Volcánico Transversal. (UNAM, Ed.) Boletín del Instituto de Geografía(50), 220-234.

"**Michoacán**" es un estado de la República mexicana ubicado en la zona central del país que colinda con Jalisco, Guanajuato, Querétaro, Estado de México, Guerrero y Colima. El número de municipios registrados es de 113, dentro de los cuales se encuentra "Tacámbaro" teniendo como cabecera municipal "Tacámbaro de Codallos"



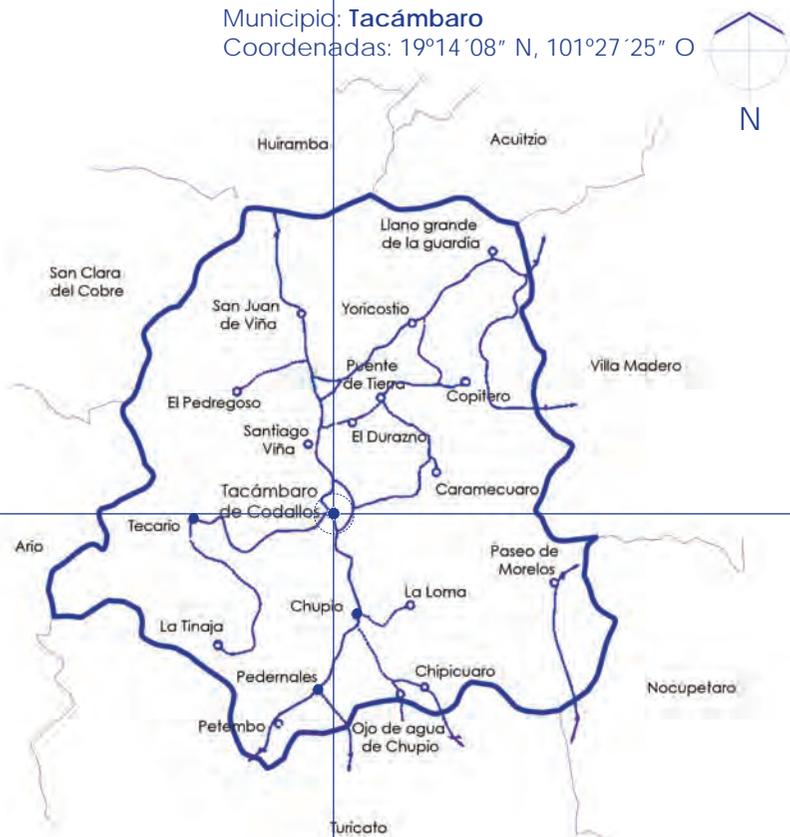
19. Mapa de Michoacán indicando el municipio de Tacámbaro

“El municipio de **“Tacámbaro”** representa el 1.05% de la superficie de Michoacán”³². Sus localidades principales son cuatro, Tacámbaro de Codallos, Pedernales, Chupio y Tecario.

“**Tacámbaro de Codallos**” representa la cabecera municipal del municipio y actualmente cuenta con el título de “pueblo mágico” designado en el año de 2012.

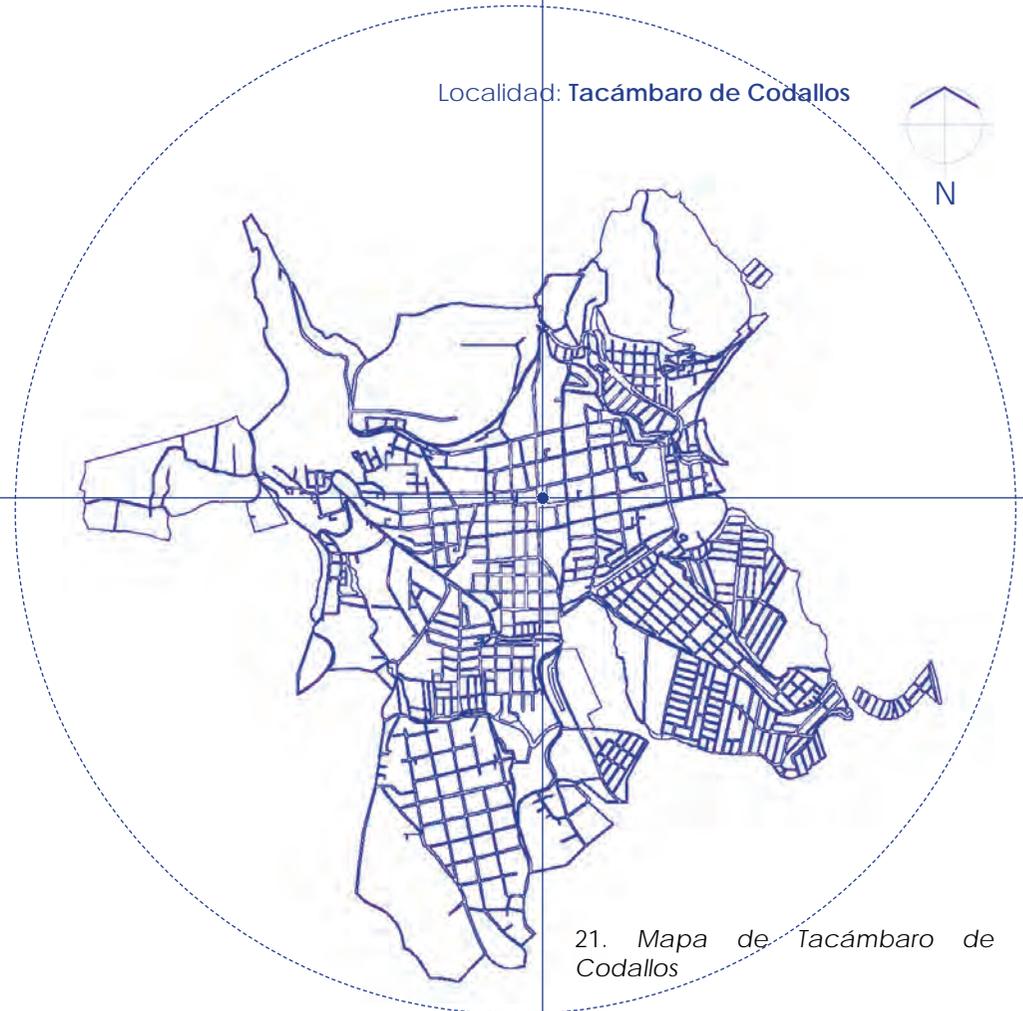
Municipio: **Tacámbaro**

Coordenadas: 19°14'08" N, 101°27'25" O



20. Mapa del municipio de Tacámbaro con sus localidades

Localidad: **Tacámbaro de Codallos**



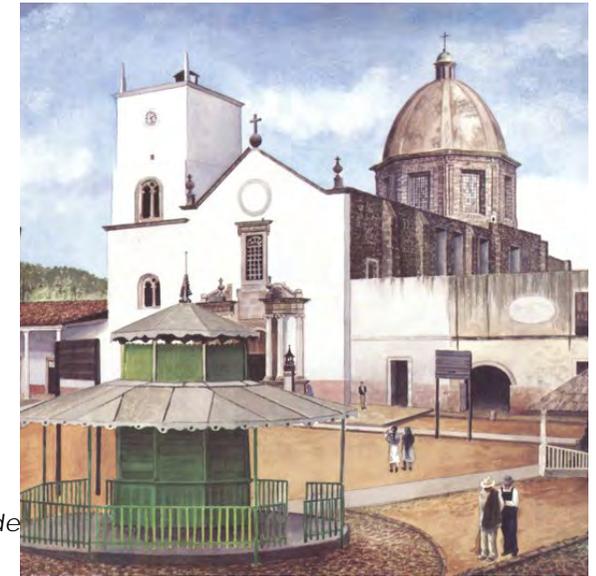
21. Mapa de Tacámbaro de Codallos

³¹ INEGI. (1996). Tacámbaro, Estado de Michoacán, Cuaderno Estadístico Municipal.

Análisis cronológico

El siguiente criterio denominado "análisis cronológico" consta de una serie de mapas de Tacámbaro de Codallos. Los mapas ya mencionados están trabajados en periodos de tiempo de cinco años comenzando en el 2000 y terminando en el año 2015. Los anteriores se trabajaron con esta dinámica para mostrar de manera más evidente la transformación del "territorio" contra la "población" teniendo como objetivo evidenciar como se dio la modificación del sitio y porque se produjo de esa manera.

Con la finalidad de tener una percepción de la localidad en su pasado así como en la actualidad, a continuación se muestran algunas imágenes de Tacámbaro de Codallos.



22. Catedral de Tacámbaro de Codallos en 1929³²



23. Catedral de Tacámbaro de Codallos³³

³² Pintura de Sergio Higareda tomada de:
http://tacambaro.mexico-canta.org/gal_higareda.html

³³ Imagen tomada de:
<http://tacambaro.mexico-canta.org/gal.html>



24. Portal Codallos en 1934³⁴



26. Portal Galeana en 1945³⁶



25. Portal Codallos³⁵



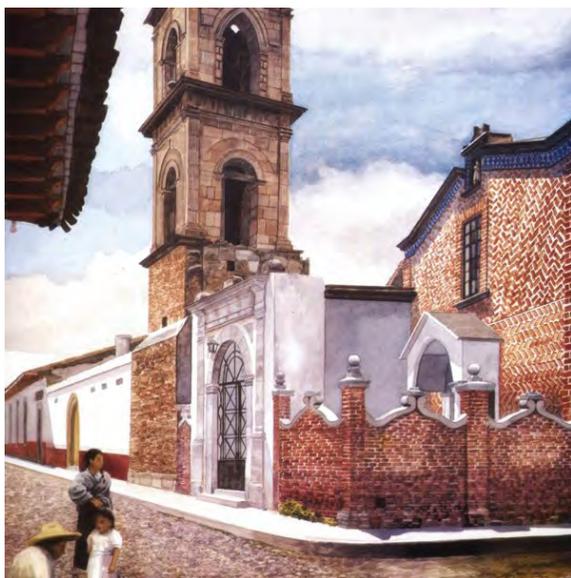
27. Portal Galeana³⁷

³⁴ Pinturas de Sergio Higareda tomadas de:
http://tacambaro.mexico-canta.org/gal_higareda.html

³⁵ Imagen tomada de:
<http://tacambaro.mexico-canta.org/gal.html>

³⁶ Pinturas de Sergio Higareda tomadas de:
http://tacambaro.mexico-canta.org/gal_higareda.html

³⁷ Imagen tomada de:
<http://tacambaro.mexico-canta.org/gal.html>



28. Templo de Hospitalito en 1947³⁸



30. Calle Abasolo o Calle de los Escalones⁴⁰



29. Templo del Hospitalito³⁹



31. Calle Abasolo o Calle de los Escalones⁴¹

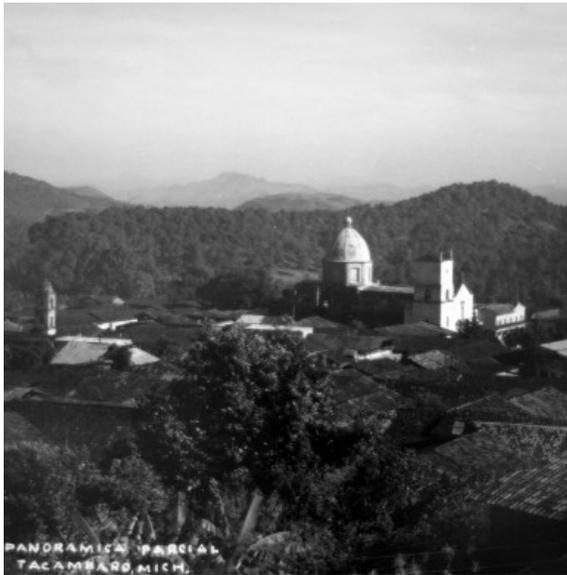
³⁸ Pintura de Sergio Higareda tomadas de:
http://tacambaro.mexico-canta.org/gal_higareda.html

³⁹ Imagen tomada de:
<http://tacambaro.mexico-canta.org/gal.html>

⁴⁰ Fotografía tomadas de:
<https://www.mexicoenfotos.com/antiguas/michoacan/tacambaro>

⁴¹ Imagen tomada de:
<http://trip-suggest.com/mexico/michoacan/tacambaro-de-codallos/>

Después de conocer algunos sitios de Tacámbaro y continuando con el criterio análisis cronológico, se presentan los mapas que muestran las modificaciones del municipio del año 2000 al 2015. (Los mapas se muestran en la siguiente página)



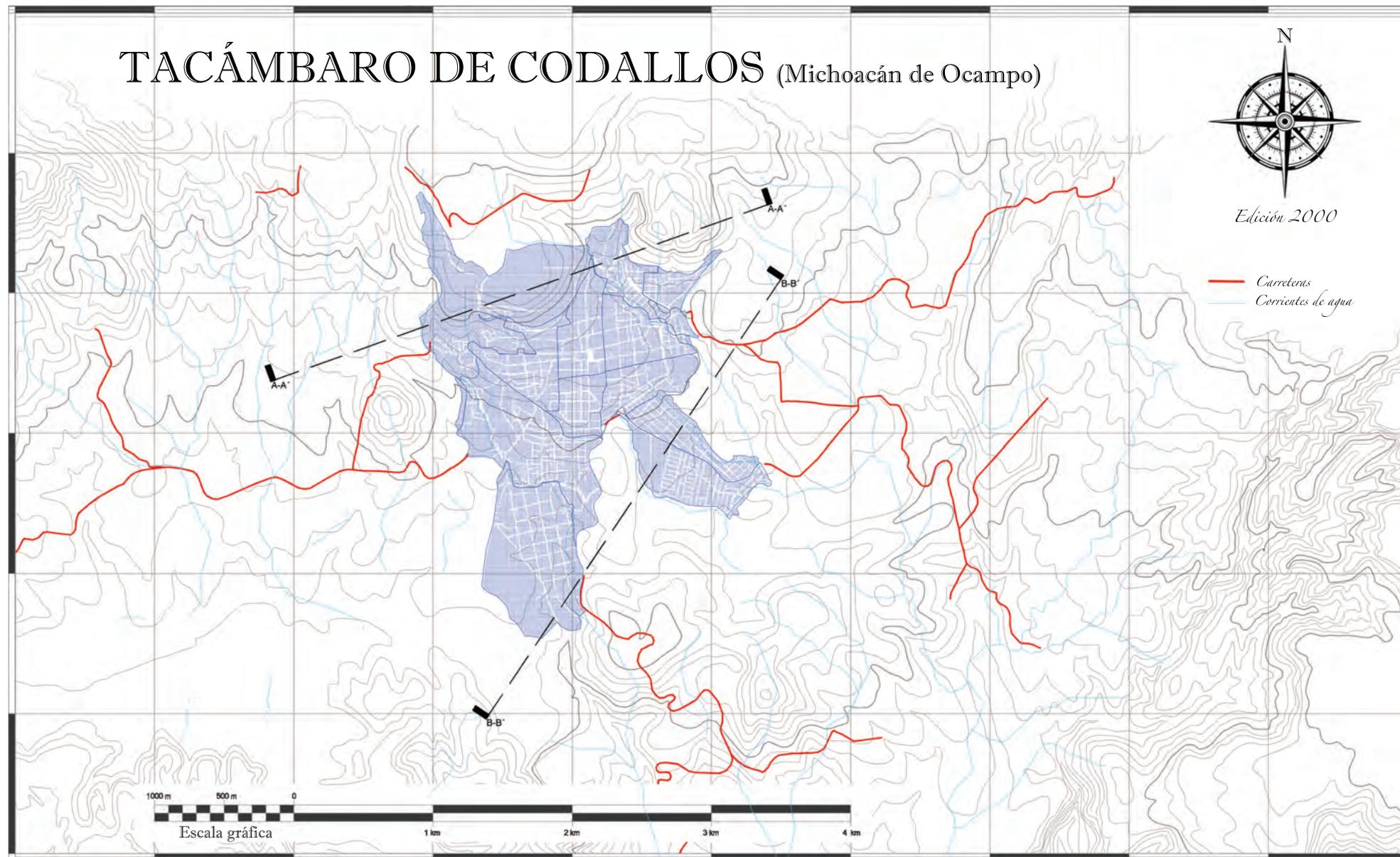
32. Panorámica de Tacámbaro de Codallos⁴²



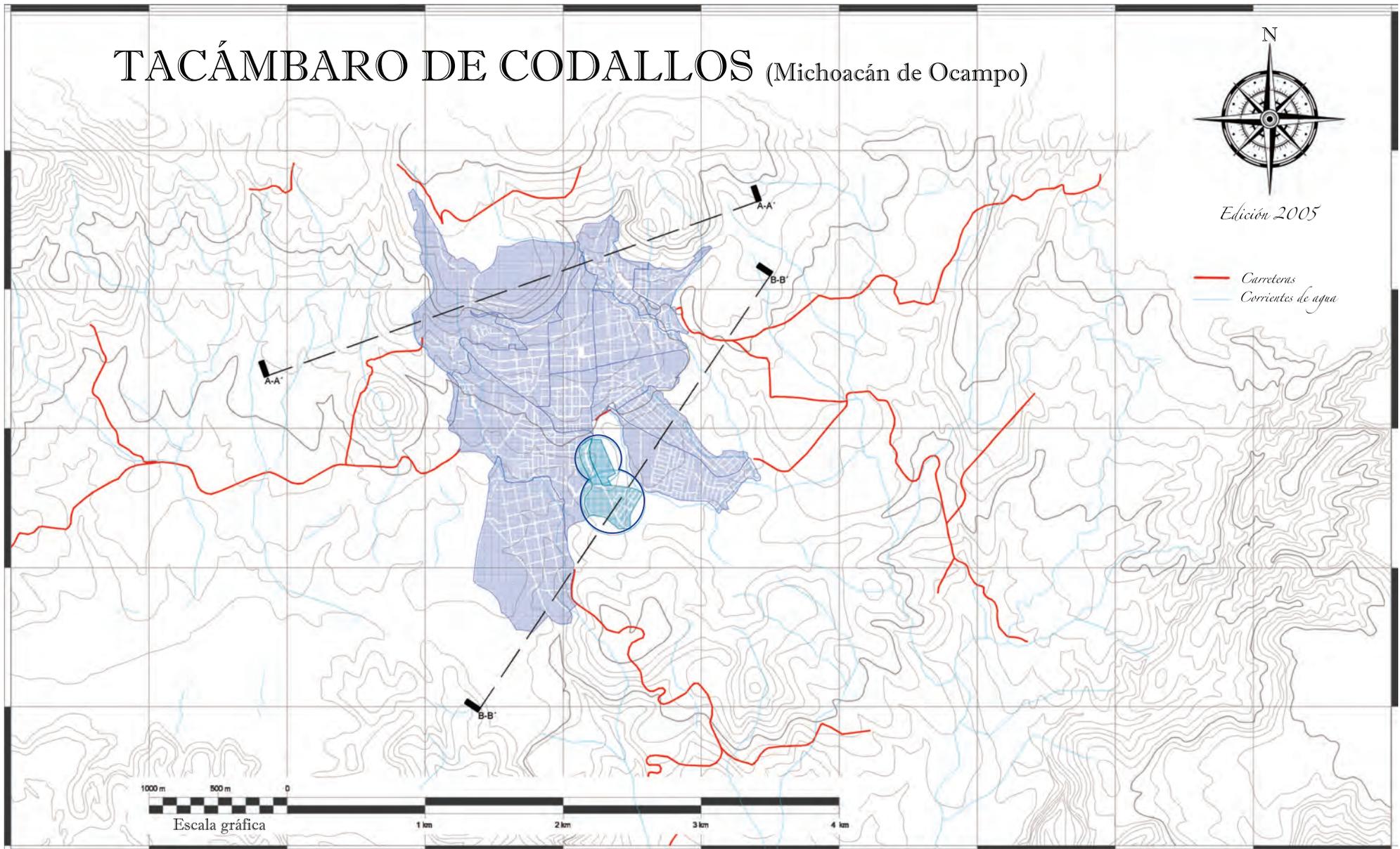
33. Panorámica de Tacámbaro de Codallos⁴³

⁴² Fotografía tomadas de:
<https://www.mexicoenfotos.com/antiguas/michoacan/tacambaro>

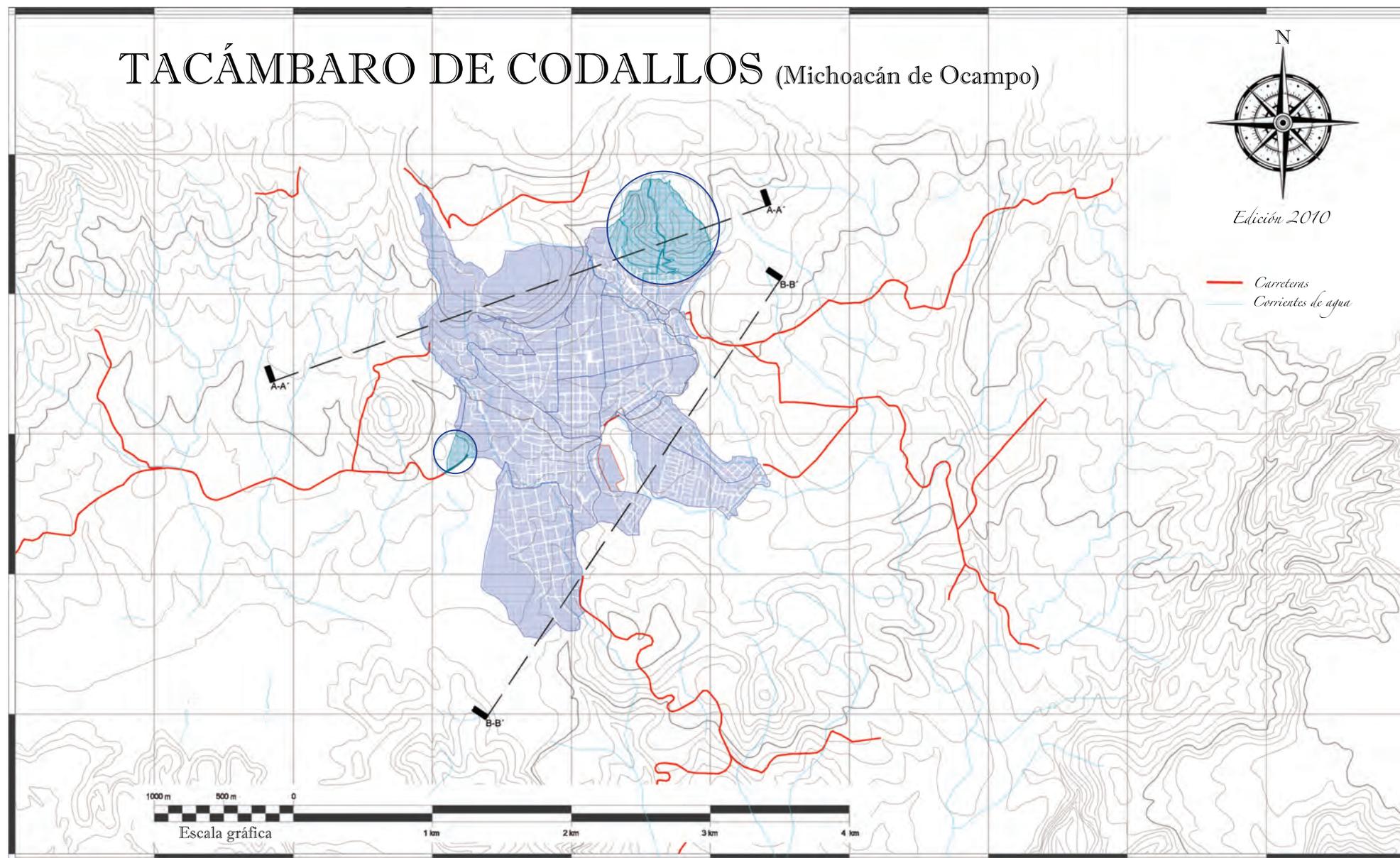
⁴³ Imagen tomada de:
<https://www.visitmexico.com/es/destinos-principales/michoacan/tacambaro>



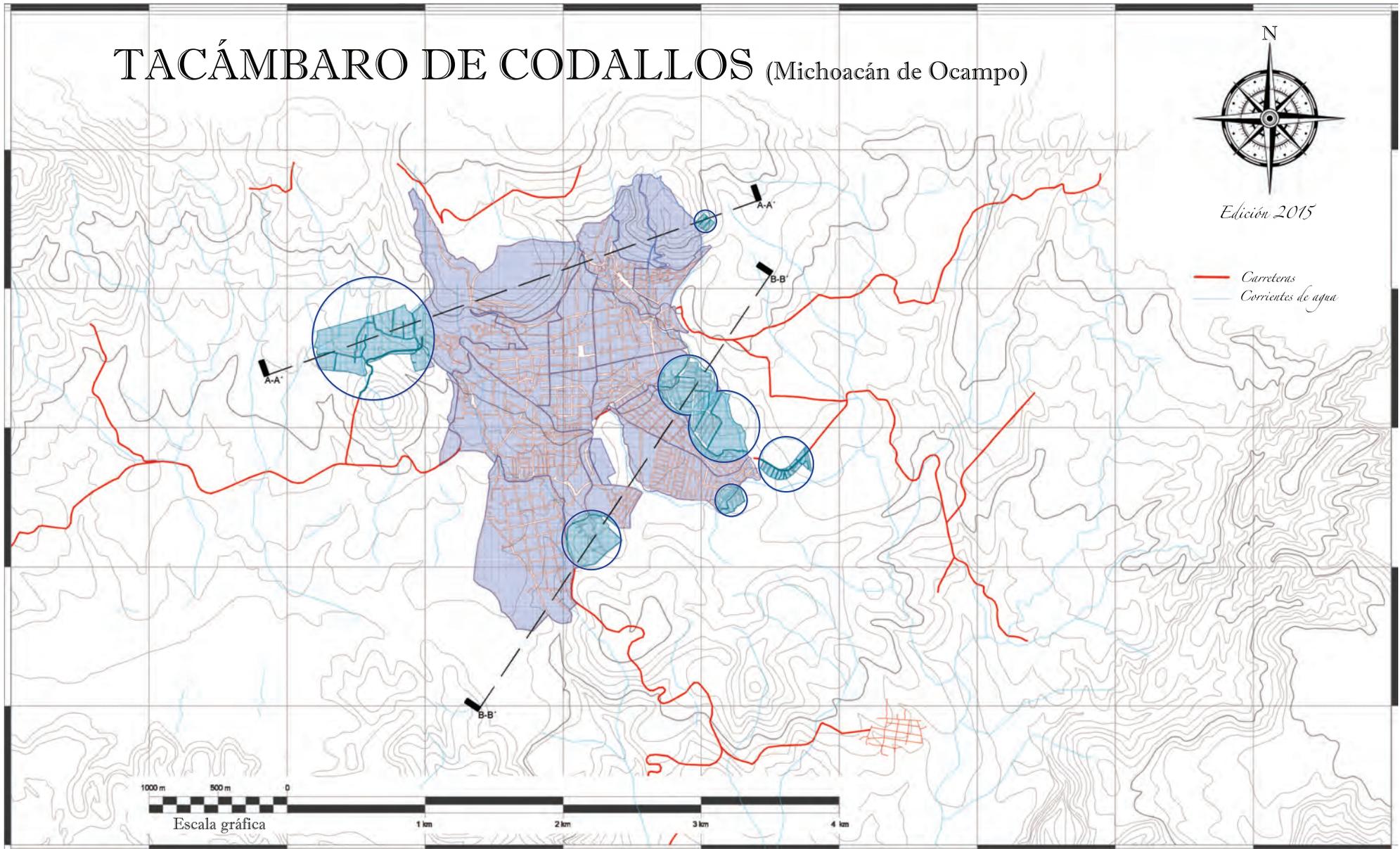
34. Mapa de Tacámbaro de Codallos que muestra su territorio con su número de población presentado en el año 2000



35. Mapa de Tacámbaro de Codallos que muestra la modificación de territorio con su número de población presentado en el año 2005

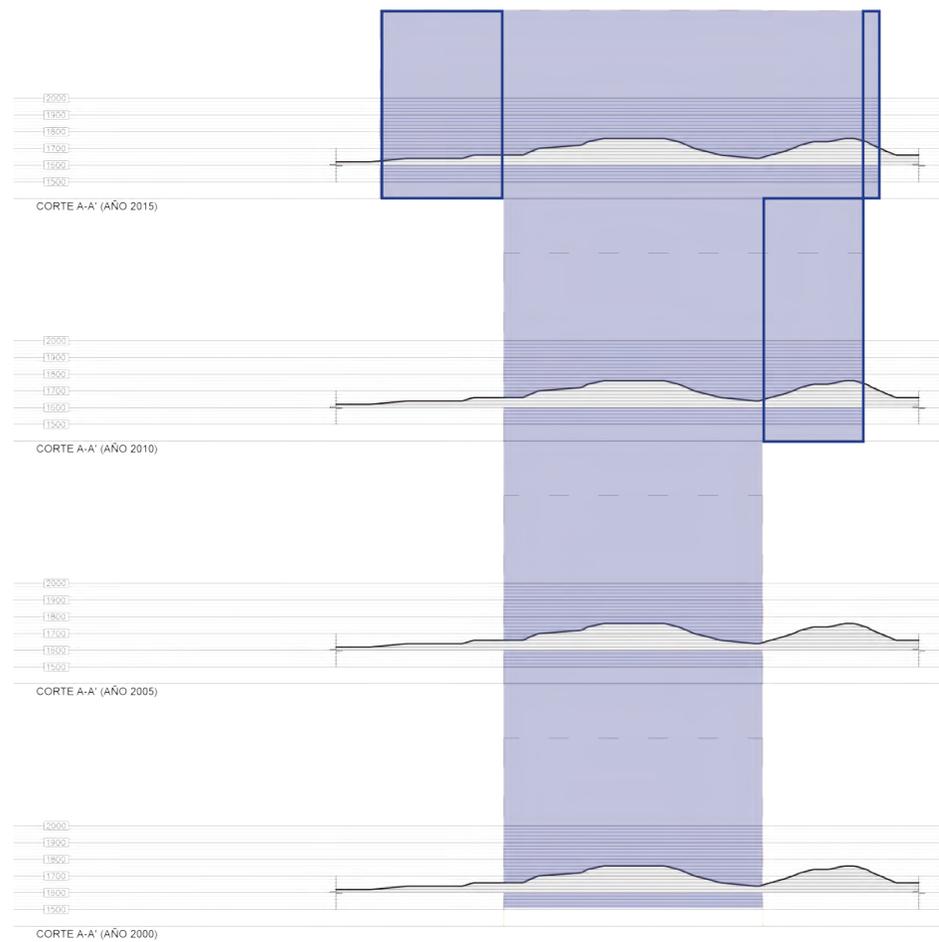


36. Mapa de Tacámbaro de Codallos que muestra la modificación de territorio con su número de población presentado en el año 2010

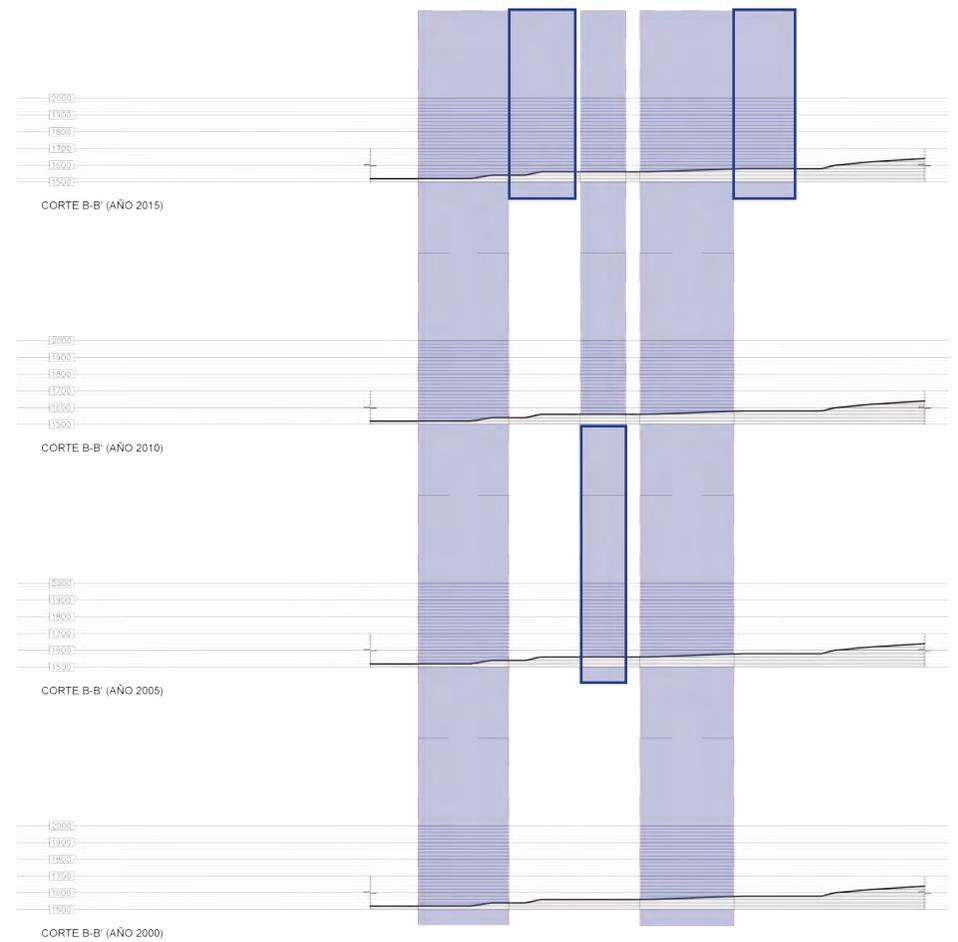


37. Mapa de Tacámbaro de Codallos que muestra la modificación de territorio con su número de población presentado en el año 2015

Para complementar los mapas del estudio del territorio de Tacámbaro contra su población se realizarón secciones que evidencian el crecimiento de la localidad.

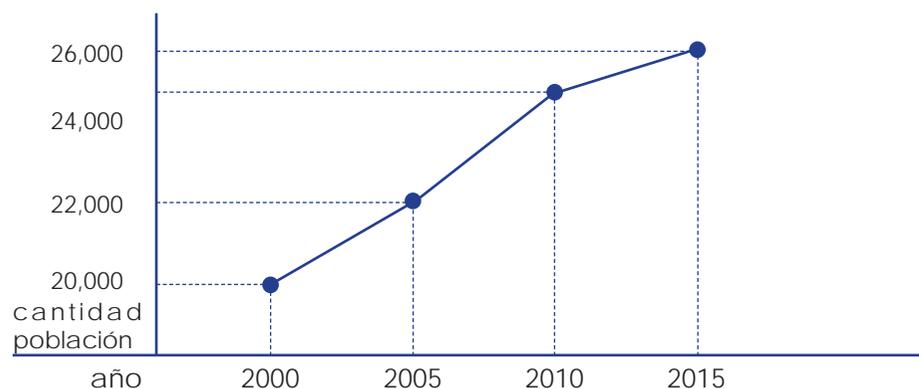


38. Corte A-A' de Tacámbaro de Codallos que muestra la modificación de territorio con su número de población presentado de los años 2000 al 2015



39. Corte B-B' de Tacámbaro de Codallos que muestra la modificación de territorio con su número de población presentado de los años 2000 al 2015

Para complementar el material anterior, a continuación se muestra una gráfica con el crecimiento de población que presentó Tacámbaro en los años estudiados.

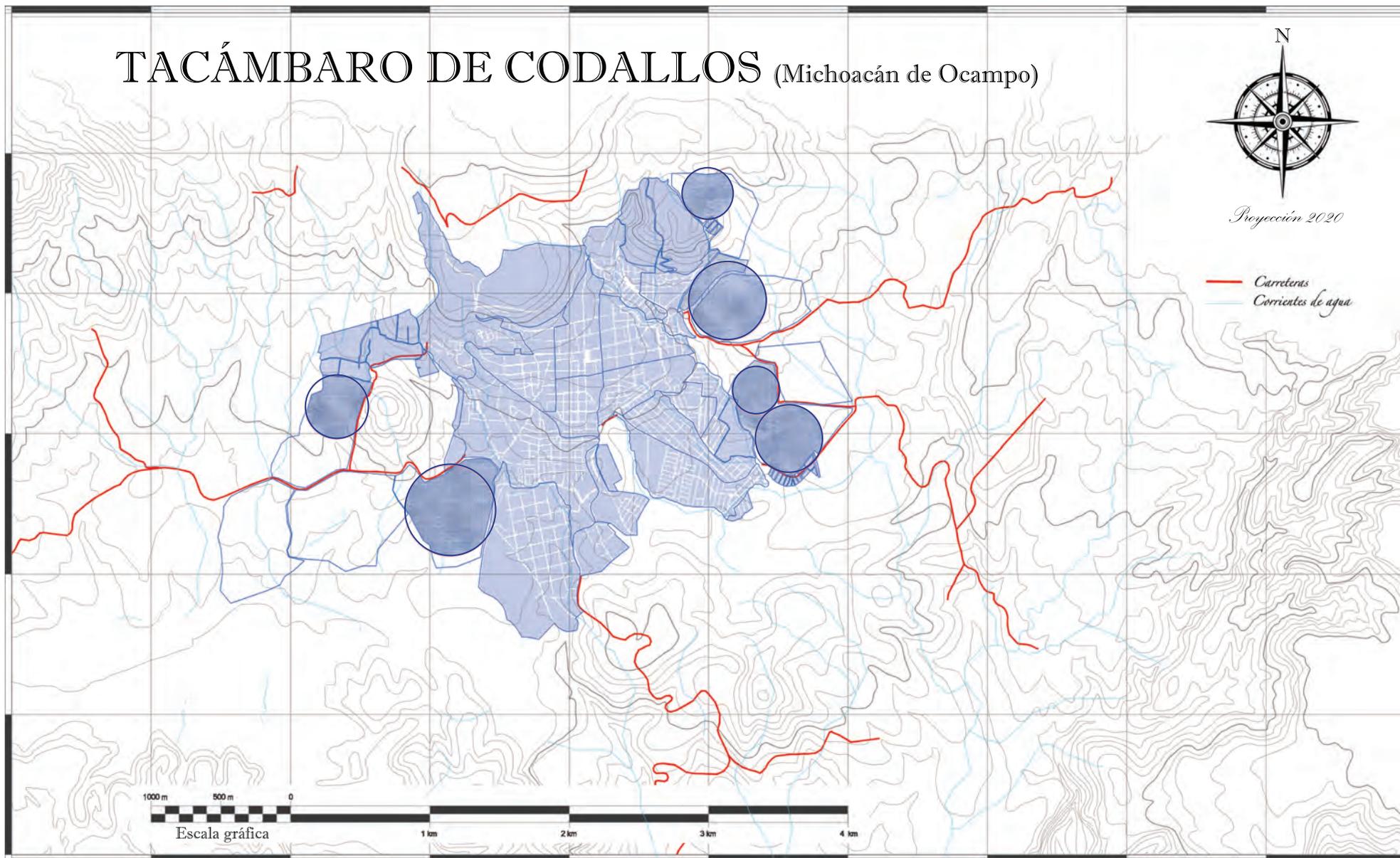


Como ya se demostró en los mapas y secciones, Tacámbaro de Codallos ha crecido de una manera lógica que resulta de su contexto natural, dicho de otra manera y explicado a fondo, Tacámbaro se ubica dentro del Sistema Volcánico Transversal, y como consecuencia de esto la localidad se desplanta sobre algunas montañas además de ser rodeado por una especie de cuenca.

Por la razón anterior, Tacámbaro al quedar dentro de esta cuenca, su alteración de territorio entre los años 2000 a 2015 respondió a los sitios y lugares dónde es más cómodo y sencillo el apropiamiento de superficie (como en zonas planas y/o sectores con pendientes reducidas).

El mapa siguiente es una propuesta de proyección de crecimiento del municipio para el año 2020, el cual resultó de analizar el crecimiento presentado entre los años del 2000 al 2015. La manera en la que se representa la figuración de modificación del territorio se marcó en círculos de diferentes tamaños los cuales responden a ciertas conclusiones que se expondrán posteriormente. *(El mapa se muestra en la siguiente página)*

TACÁMBARO DE CODALLOS (Michoacán de Ocampo)



40. Mapa de Tacámbaro de Codallos que muestra una propuesta de modificación del territorio para el año 2020.

En conclusión del criterio *análisis cronológico* y que se demostró en el mapa anterior así como en los lustros mencionados y analizados, Tacámbaro de Codallos tuvo un crecimiento debido a:

- Las zonas con pendientes máximas no tuvieron crecimiento en cuanto a habitabilidad, si bien algunas tuvieron crecimiento estas se dieron en cuestión de áreas de cultivo, o siguen sin modificación;
- Alteración de territorio que responde en zonas planas y/o sectores con pendientes reducidas y;
- Crecimiento cargado hacia los diferentes accesos al municipio (carreteras principales y caminos secundarios).

Observación urbana

El último criterio se desarrolló con un conjunto de mapas que resultaron de diversas observaciones que muestran como son las actividades, la estructura e infraestructura de la localidad. Todo lo anterior ayudó a conocer que sucede y cómo funciona el municipio para así tener un primer acercamiento de la ubicación dónde se puede desarrollar la propuesta arquitectónica.

El primer mapa que se muestra refleja la infraestructura del lugar acompañado de fotografías del mismo.

TACÁMBARO DE CODALLOS

EDUCACIÓN y CULTURA

1. Secundaria Gral. Nicolás de Regules
2. Colegio de Bachilleres
3. Centro de Capacitación y Desarrollo para la Juventud #1
4. Auditorio Municipal de Tacámbaro
5. Instituto Tecnológico Superior

SALUD

6. Hospital general de Tacámbaro María Zendejas

TRANSPORTE

7. Central de autobuses

IGLESIAS Y CEMENTERIOS

8. Catedral de Tacámbaro
9. Capilla de la Magdalena
10. Santuario Expiatorio de Nuestra Señora de Fátima
11. Panteón Municipal San Mauro

PARQUES

12. Plaza Benito Juárez
13. Parque Hidalgo

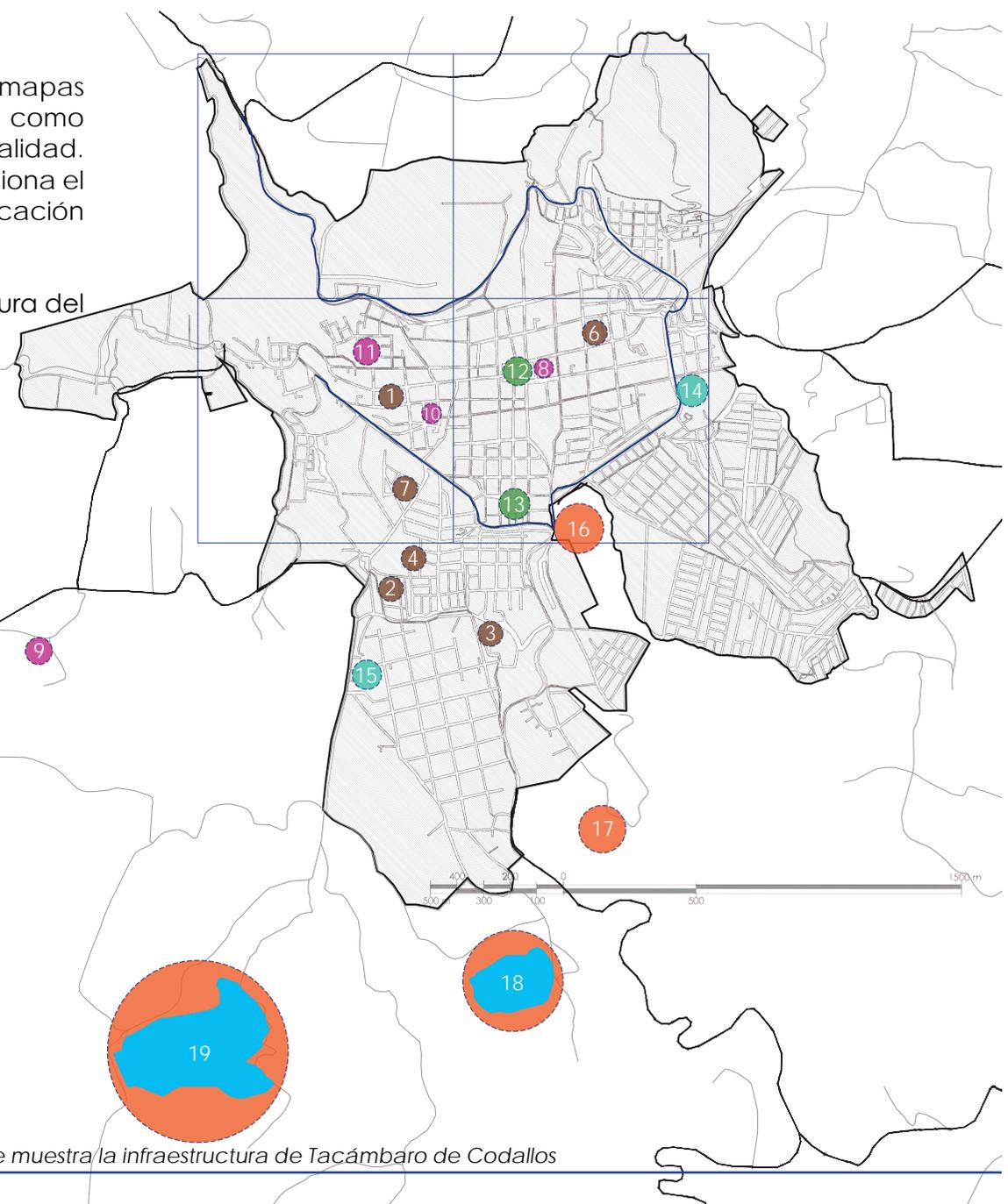
DEPORTE

14. Unidad Deportiva La Carolina
15. Campo de futbol La Estación

OCIO

16. Balneario Sapirhaticheri
17. Parque Ecológico Cerro Hueco
18. Cráter Volcánico La Alberca
19. Laguna de La Magdalena

41. Mapa que muestra la infraestructura de Tacámbaro de Codallos





42. Secundaria Gral. Nicolás de Regules.⁴⁴



43. Catedral de Tacámbaro de Codallos⁴⁵



44. Capilla de la Magdalena⁴⁶



45. Santuario Expiatorio de Nuestra Señora de Fátima⁴⁷



46. Plaza Benito Juárez⁴⁸



47. Parque Hidalgo⁴⁹



48. Cráter Volcánico "La Alberca"⁵⁰



49. Laguna de La Magdalena⁵¹

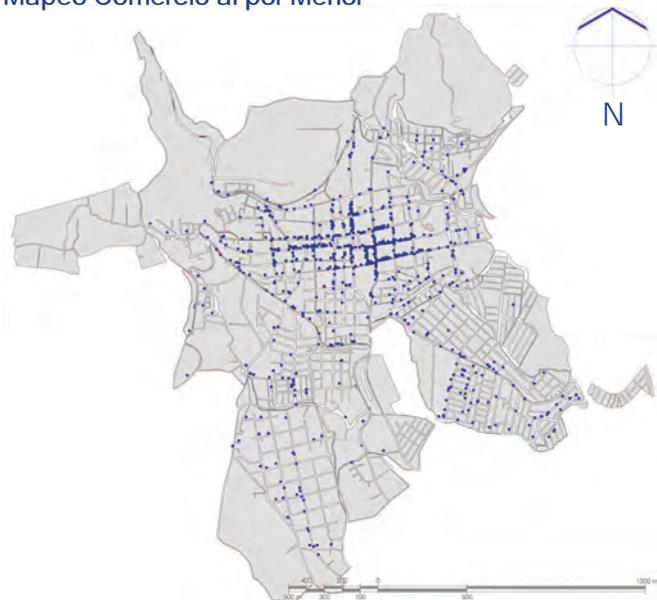
⁴⁴⁻⁴⁷ Imágenes tomadas de:
<http://tacambaro.mexico-canta.org/gal.html>

⁴⁸⁻⁵¹ Imágenes tomadas de:
<http://tacambaro.mexico-canta.org/gal.html>

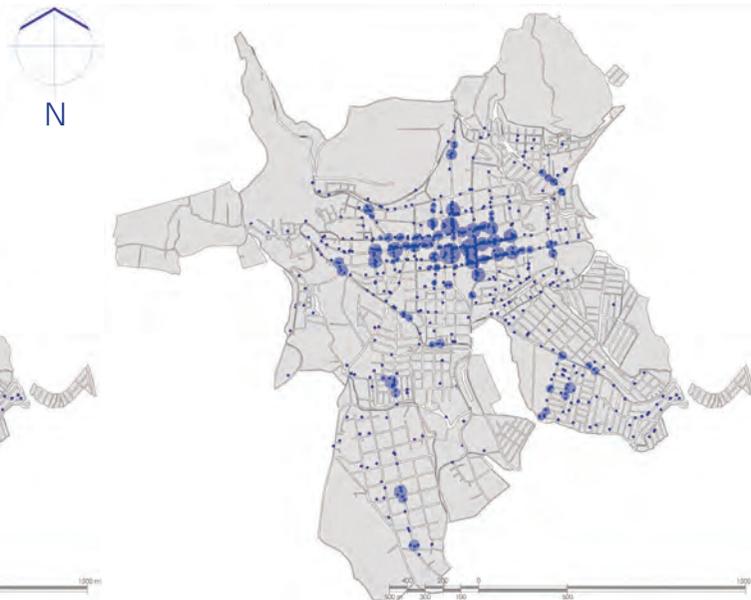
Continuando con este análisis urbano, la siguiente serie de mapas se realizaron de acuerdo con el Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas (DENUE) provenientes del INEGI, los cuales exponen “datos de identificación, ubicación, actividad económica y tamaño de los negocios activos”⁵² en el municipio, con esto se tiene como objetivo encontrar en qué zonas de Tacámbaro hay mayor movimiento de actividades.

Comercio al por menor: Este sector comprende unidades económicas dedicadas principalmente a la compra-venta (sin transformación) de bienes de consumo final para ser vendidos a personas y hogares, así como unidades económicas dedicadas solamente a una parte de este proceso (la compra o la venta).⁵³

Mapeo Comercio al por Menor



50. Comercio al por menor



51. Zonas con mayor porcentaje de comercio al por menor



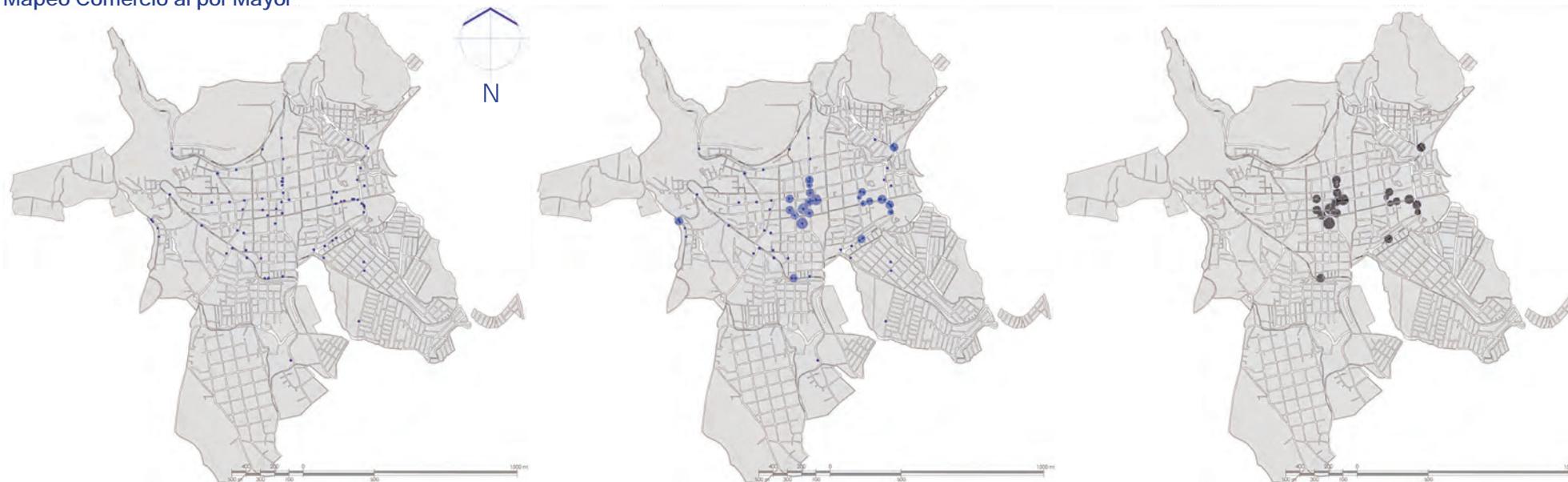
52. Desglose de comercio al por menor

⁵² Definición DENUE tomada de:
<http://www.beta.inegi.org.mx/app/mapa/denue/>

⁵³ Definición “comercio al por menor” tomada de:
<http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/sistemas/cem07/texcom/glosario/glosario.htm>

Comercio al por mayor: Este sector comprende unidades económicas dedicadas principalmente a la compra-venta (sin transformación) de bienes de consumo intermedio (como bienes de capital, materias primas y suministros utilizados en la producción, y bienes de consumo final) para ser vendidos a otros comerciantes, distribuidores, fabricantes y productores de bienes y servicios; así como unidades económicas dedicadas solamente a una parte de ese proceso (la compra o la venta)⁵⁴

Mapeo Comercio al por Mayor



53. Comercio al por mayor

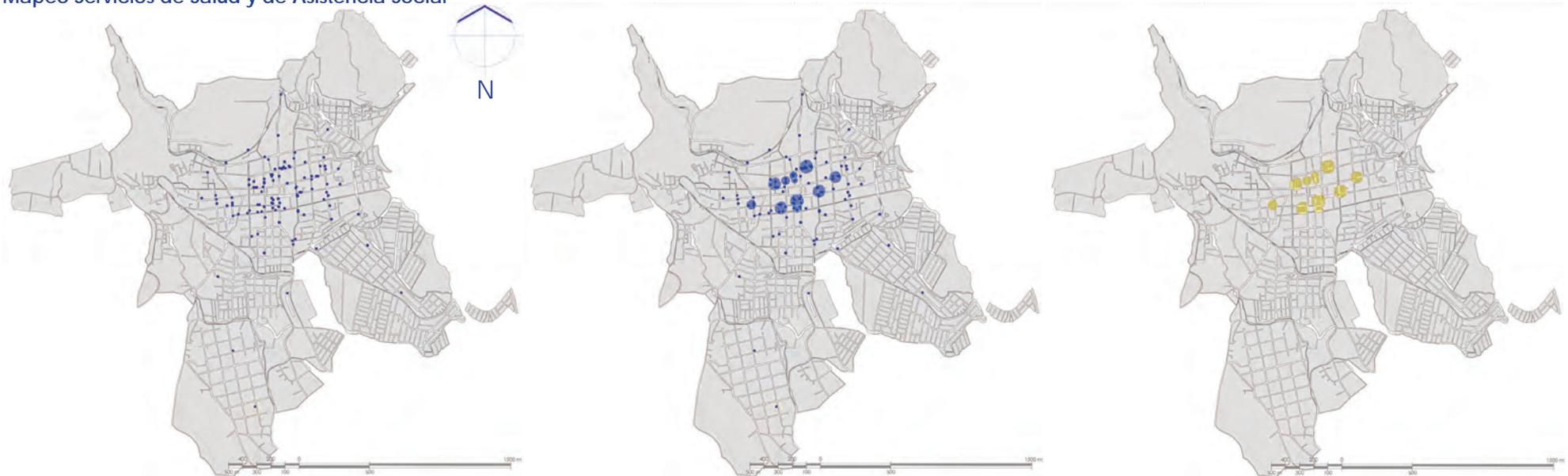
54. Zonas con notable porcentaje de comercio al por mayor

55. Desglose de comercio al por mayor

⁵⁴ Definición "comercio al por mayor" tomada de: <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/sistemas/cem07/texcom/glosario/glosario.htm>

Servicios de salud y de asistencia social: este sector comprende unidades económicas dedicadas a proporcionar servicios de cuidados de la salud y asistencia social y se conjuntan en un sector debido a que es difícil distinguir los límites entre ambas actividades⁵⁵

Mapeo Servicios de Salud y de Asistencia Social



56. Servicios de salud

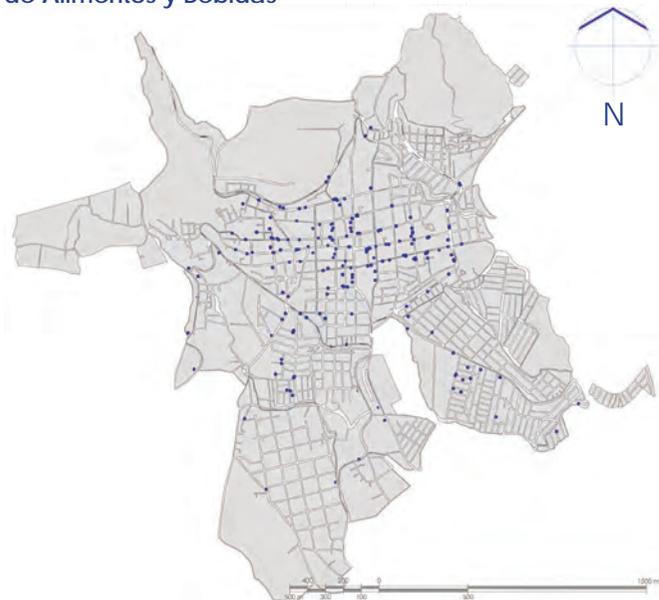
57. Zonas con mayor porcentaje de servicios de salud y de asistencia social

58. Desglose de servicios de salud y de asistencia social

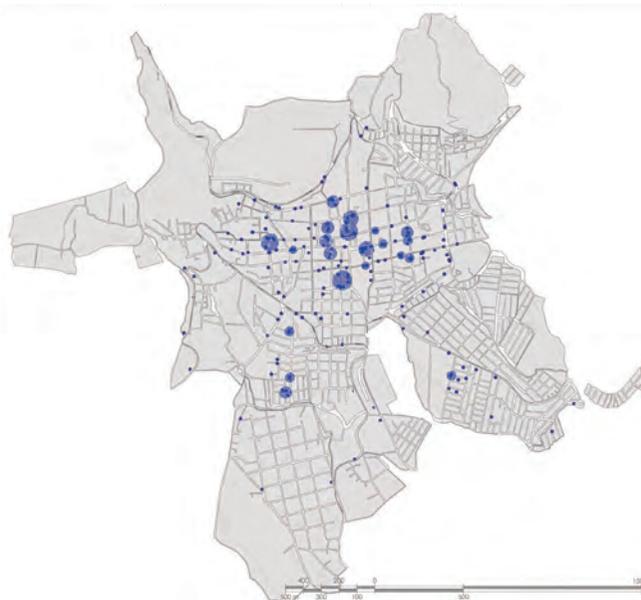
⁵⁵ Definición "Servicios de salud y de asistencia social" tomada de: <http://www.inegi.org.mx>

Servicios de alojamiento temporal y preparación de alimentos y bebidas: Este sector comprende unidades económicas dedicadas principalmente a proporcionar servicios de alojamiento temporal en hoteles, moteles, hoteles con casino, cabañas, villas y similares, campamentos y albergues recreativos; casas de huéspedes, pensiones y departamentos amueblados con servicios de hotelería; a la preparación de alimentos y bebidas para consumo inmediato con servicio completo o limitado de atención al cliente; a la preparación de alimentos por encargo, y a la preparación y servicio de bebidas alcohólicas para consumo inmediato⁵⁶

Mapeo Servicios de Alojamiento Temporal y Preparación de Alimentos y Bebidas



59. Servicios de alojamiento temporal y preparación de alimentos y bebidas

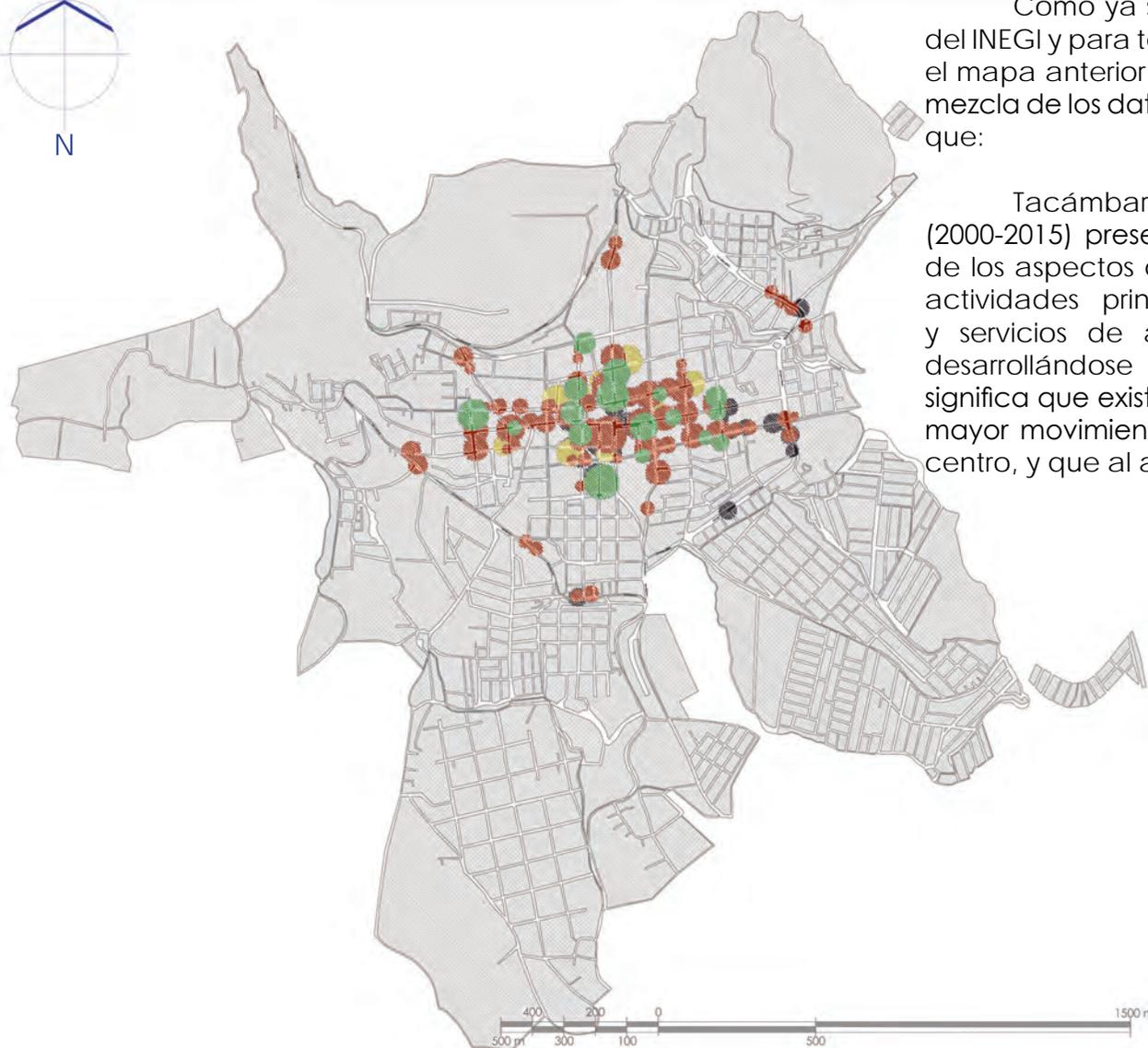


60. Zonas con mayor porcentaje de servicios de alojamiento temporal y preparación de alimentos y bebidas



61. Desglose de servicios alojamiento temporal y preparación de alimentos y bebidas

⁵⁶ Definición "Servicios de alojamiento temporal y preparación de alimentos y bebidas" tomada de:
<http://www.inegi.org.mx/sistemas/scian/metadato.aspx?s=clasifica&ct=&c=143&cod=72>



Cómo ya se mostró en los mapas del DENUE provenientes del INEGI y para terminar este último criterio (observación urbana), el mapa anterior presentó a Tacámbaro en el año 2015 con una mezcla de los datos graficados anteriormente, los cuales arrojaron que:

Tacámbaro de Codallos aun cuando en los últimos años (2000-2015) presentó modificaciones de territorio que resultaron de los aspectos concluidos en el "análisis cronológico", algunas actividades principales como comercio, servicios de salud y servicios de alojamiento temporal, entre otros, continúan desarrollándose de manera centralizada al municipio. Esto significa que existe un foco principal en la localidad que tiene un mayor movimiento de ciertos flujos los cuales se localizan en el centro, y que al alejarse de él se van reduciendo gradualmente.

62. Mapa de Tacámbaro muestra la mezcla de flujos entre comercio, servicios de salud y servicios de alojamiento temporal

PROPUESTA DE UBICACIÓN DE PROYECTO ARQUITECTÓNICO

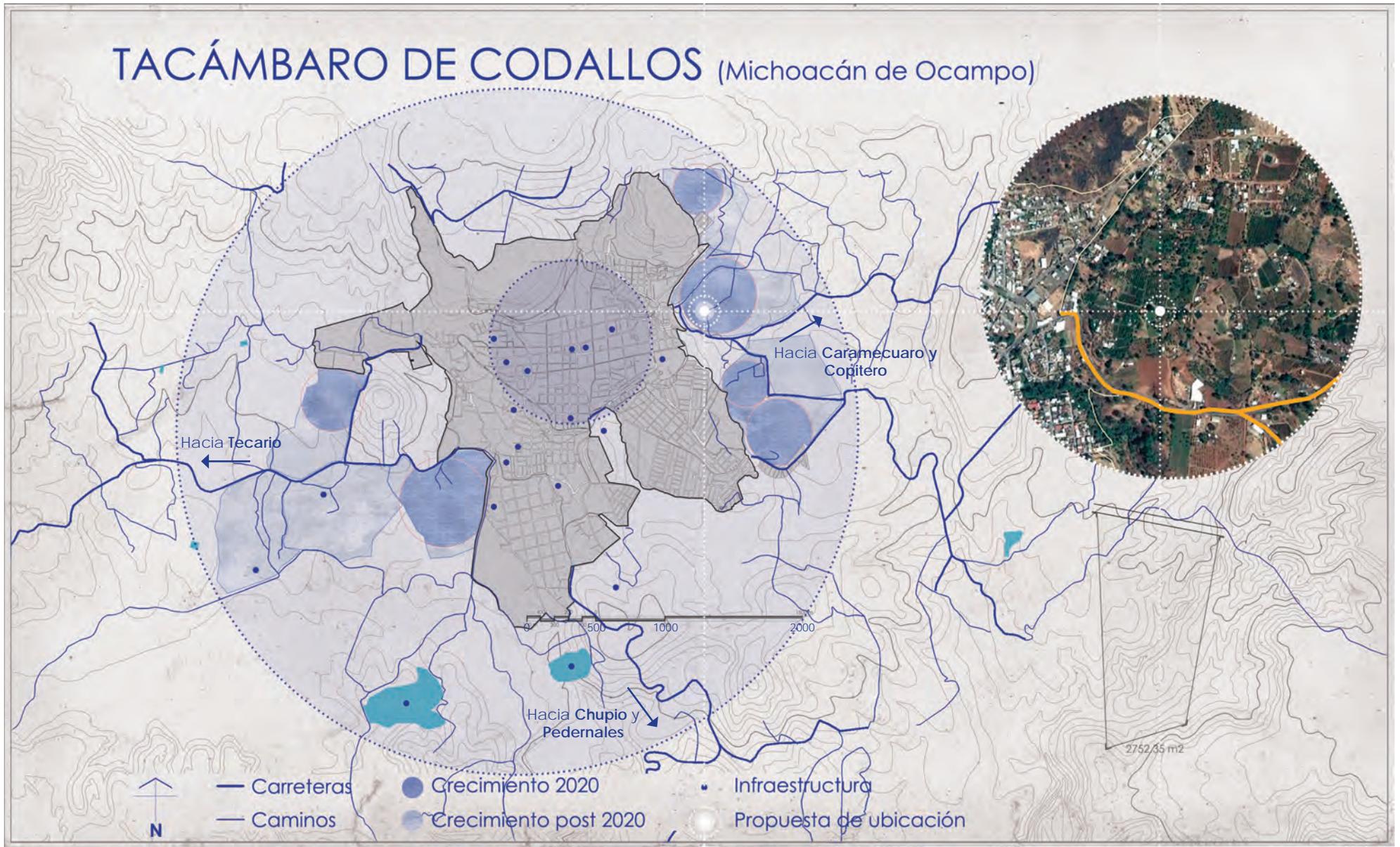
Como conclusión del “análisis demográfico y urbano arquitectónico” planteado y para cerrar este capítulo, se realizó un mapa que engloba los tres resultados de los tres criterios desarrollados, y por consiguiente expone una localización factible dónde se pueda desarrollar la propuesta arquitectónica demandada.

La localización propuesta mostrada a continuación surgió de:

- Debido a que el crecimiento presentado en el municipio entre los años 2000 al 2015 respondió a un aumento en zonas con pendientes reducidas o planas, se buscó una zona con inclinación reducida.
- La modificación de territorio se dio gradualmente hacia los diferentes accesos a la localidad y principalmente a las carreteras que tienen conexión a las otras localidades más importantes de Tacámbaro (Tecario, Chupio y Pedernales), por lo anterior, se plantea un lugar muy cercano a otra vía de acceso al sitio que tiene conexión con otras localidades del municipio (Caramecuaró y Copitero).
- Las actividades principales desarrolladas en la localidad continúan desarrollándose de manera centralizada, entonces, al ubicar la propuesta arquitectónica fuera del foco principal se tiene como supuesto que estas actividades también se extiendan gradualmente (aun cuando se tiene comprendido que se necesita de una mayor infraestructura para lograrlo con mayor impacto)

•Para fortalecer el punto anterior, quiero resaltar que conforme se dio el crecimiento en Tacámbaro de Codallos, la infraestructura fue surgiendo de acuerdo con esas transformaciones, por esto, se sugiere conectar lo más posibles servicios con la ubicación de la propuesta arquitectónica.

El mapa siguiente muestra la ubicación dónde se propone desarrollar la propuesta arquitectónica demandada por el equipo comunitario de Tacámbaro de Codallos. *(El mapa se muestra en la siguiente página)*



63. Mapa de Tacámbaro de Codallos que muestra la propuesta de ubicación para desarrollar la demanda del equipo comunitario de la localidad.

Capítulo 4

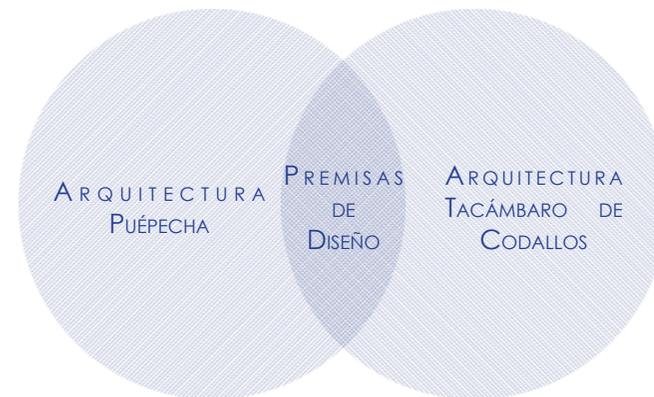
CONCLUSIONES

CONTEXTUALIZACIÓN, APOYO AL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

Una vez realizada la metodología que se planteó con base en *aproximaciones teóricas* y con un *análisis demográfico y urbano arquitectónico*, teniendo como objetivos particulares. En primer lugar, el interpretar que papel juega la identidad y el patrimonio en Tacámbaro. Y segundo, mostrar el trasfondo del Uarhukua Chanakua de acuerdo con manifestaciones culturales, históricas y territoriales, se obtuvo como resultado un lugar de la localidad dónde es posible desarrollar la propuesta arquitectónica demandada por el equipo comunitario de Tacámbaro de Codallos. Aunado a lo anterior, se asume que igualmente puede existir un espacio de apoyo para la solicitud que ya se tiene (cancha para el juego de pelota purépecha) y que este funcione para poder realizar algunas actividades que engloban al juego, como lo son la fabricación de instrumentos y vestimentas, por mencionar algunos. Quiero señalar que el espacio de apoyo que se plantea aún no está definido ni en uso ni en forma, de cualquier modo, para dar una respuesta a estos aspectos, así como el uso final de este, se explicará una metodología posteriormente⁵⁷.

Ahora bien, al encontrarnos en un sitio como Tacámbaro de Codallos se van a establecer premisas de diseño para el proyecto arquitectónico las cuales partieron de la postura de Ignasi de Solà-Morales quien sostiene que, “la situación cultural contemporánea ha pasado de los sistemas de valores definidos y establecidos por los poderes, a una situación reflexiva en la que el juicio sobre una experiencia, unas imágenes o una conducta no viene dado de forma predeterminada sino que exige un *proceso de elaboración* a través de *interpretaciones*”⁵⁸, de ahí que a continuación

se muestra un proceso en dos partes: la primera retoma a los purépechas; y la segunda estudia al municipio de Tacámbaro de Codallos, para así poner en evidencia cómo ha sido y es la arquitectura en ambas partes, de manera que nos sea posible establecer las premisas.



⁵⁷ Ver anexo

⁵⁸ Montaner, J. M. (2013). *Teorías de la arquitectura*. Barcelona: Ediciones UPC.

Troje Purépecha, punto de partida al diseño

Para comenzar esta primera parte es prudente explicar por qué se está estudiando el llamado "troje purépecha" y por ende ¿qué y cómo es? por lo tanto, al explicar lo anterior se puedan obtener algunas características arquitectónicas que se pueden retomar para las premisas de diseño.

Considerando que el tema de esta tesis surgió por una demanda proveniente del "juego de pelota *purépecha*", a mi juicio, es prudente conocer alguna arquitectura proveniente de este grupo étnico.

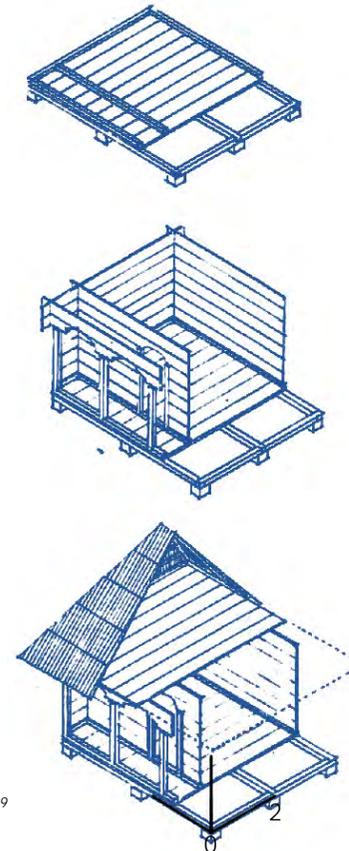
En consecuencia, se eligió "*el troje purépecha*" que comenzó a existir en esta cultura a partir del Siglo XVI y qué de acuerdo con (Bontempo, 2007) es una arquitectura doméstica vernácula que integra las funciones de "*habitar y almacenar*" principalmente. El troje se divide en tres aspectos: portal, cuarto y tapanco.

- **Portal:** Espacio de usos múltiples, público y social.
- **Cuarto:** Espacio privado familiar sin subdivisiones, ni ventanas usado para dormir.
- **Tapanco:** Almacén principalmente para mazorcas. A este espacio se accedía por el portal.

Es importante señalar que como material de construcción se emplea únicamente la madera de pino en su totalidad (vigas y tablones). Por último, hablando de aspecto constructivo en sí, el troje tenía:

- *Planta* rectangular de 4 x 5 metros.
- *Pisos* de tarimas apoyadas sobre un marco perimetral de vigas desplatadas sobre nueve bases de madera o piedra.
- *Muros* conformados por tablones.
- El cuarto se remete un metro del borde, generando así el *portal*.

- *Tapanco* apoyado sobre una viga, que a su vez descansa sobre dos postes a los tercios de claro. En las vigas se apoya una armadura que sostiene el techo.
- *Techo* a cuatro aguas cubierta con tejamanil



64. Esquema del "Troje Purépecha"⁵⁹

⁵⁹ Figura tomada de:

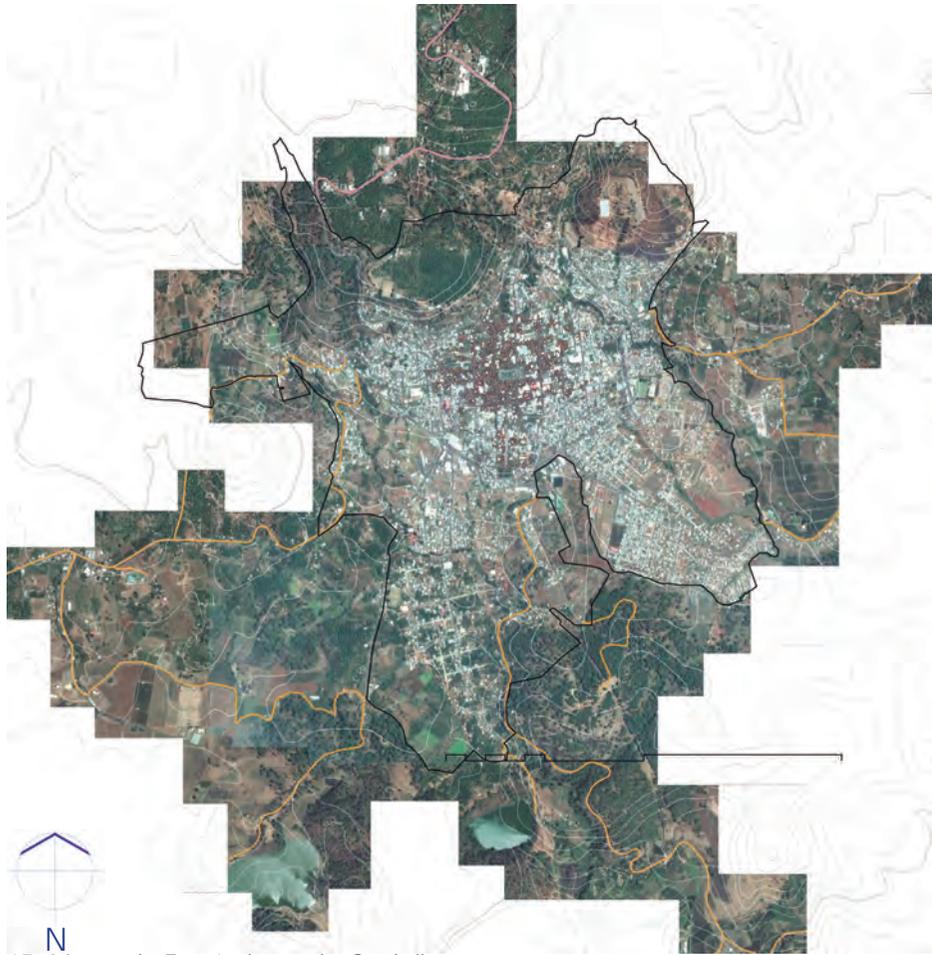
Bontempo, J. F. (2007). Elementos mudéjares en la arquitectura vernácula de Michoacán: El troje Purépecha. En A. M. Aranda Bernal, *Arquitectura vernácula en el mundo ibérico: actas del congreso internacional sobre arquitectura vernácula* (págs. 184-192). Sevilla: Universidad de Pablo de Olavide.

Arquitectura en Tacámbaro de Codallos

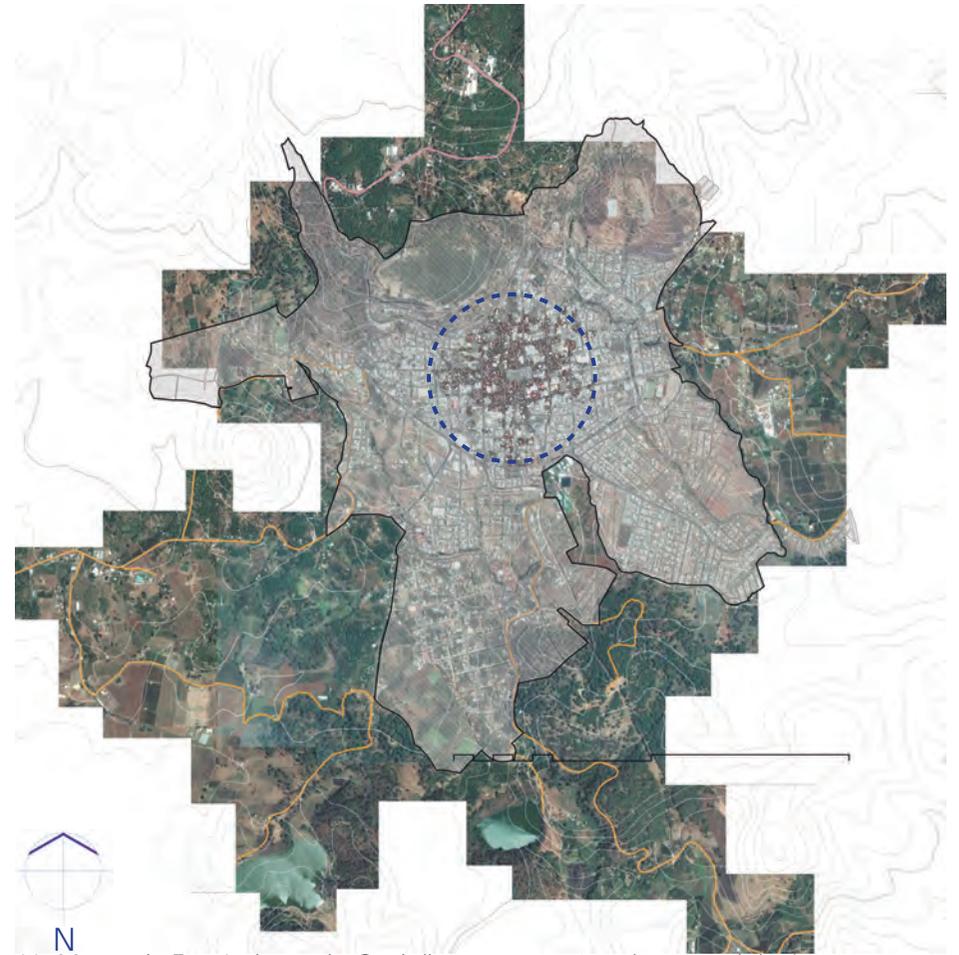
Para el desarrollo de esta segunda parte se estudió al municipio de Tacámbaro de Codallos con una serie de instrumentos realizados (mapas e imágenes) en las cuales el objetivo fue exhibir como es la arquitectura en la localidad y sus características. Asimismo, al mostrar lo anterior y en suma con la primera parte poder definir las premisas de diseño para el proyecto arquitectónico.

Como ya se dijo anteriormente y para exponer la arquitectura de la localidad, se comenzó con una serie de mapas presentados de manera sucesiva, en estos se puede observar como un sector del municipio cuenta con características arquitectónicas muy definidas, mientras que las zonas fuera de este presentan características muy diversas. Lo dicho se comprueba con los mapas siguientes.

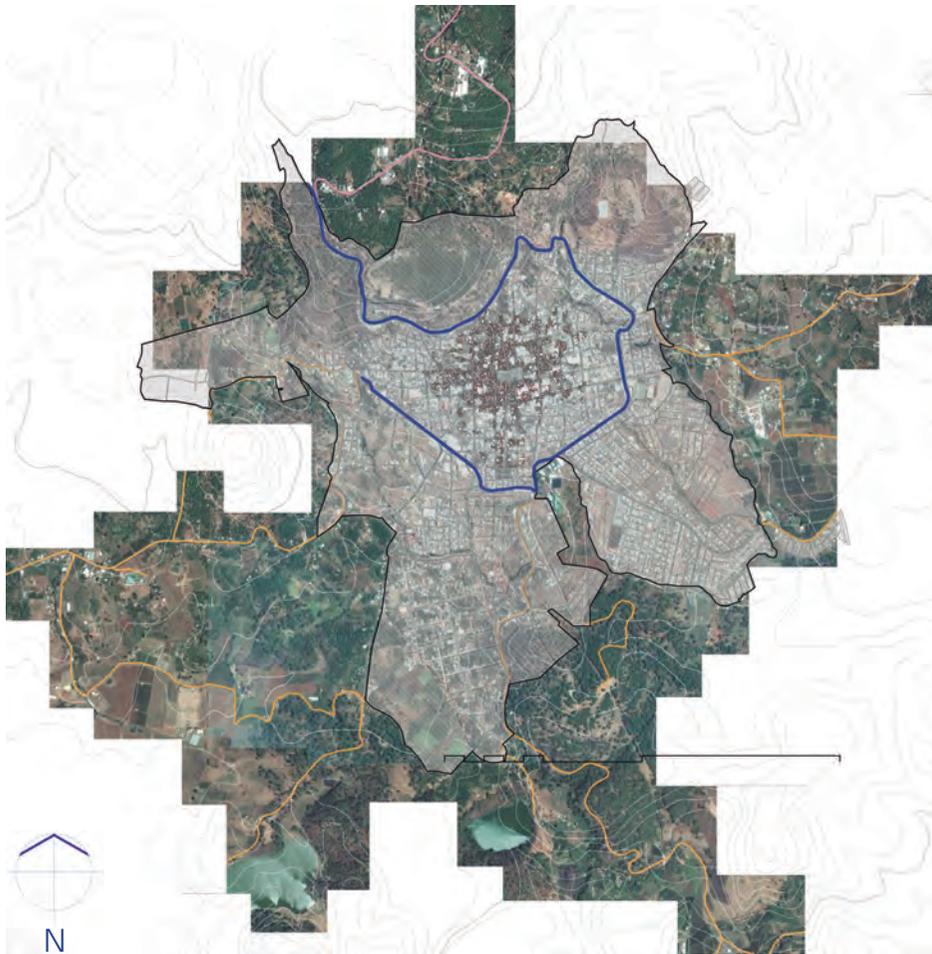
(Los mapas se muestra en la siguiente página)



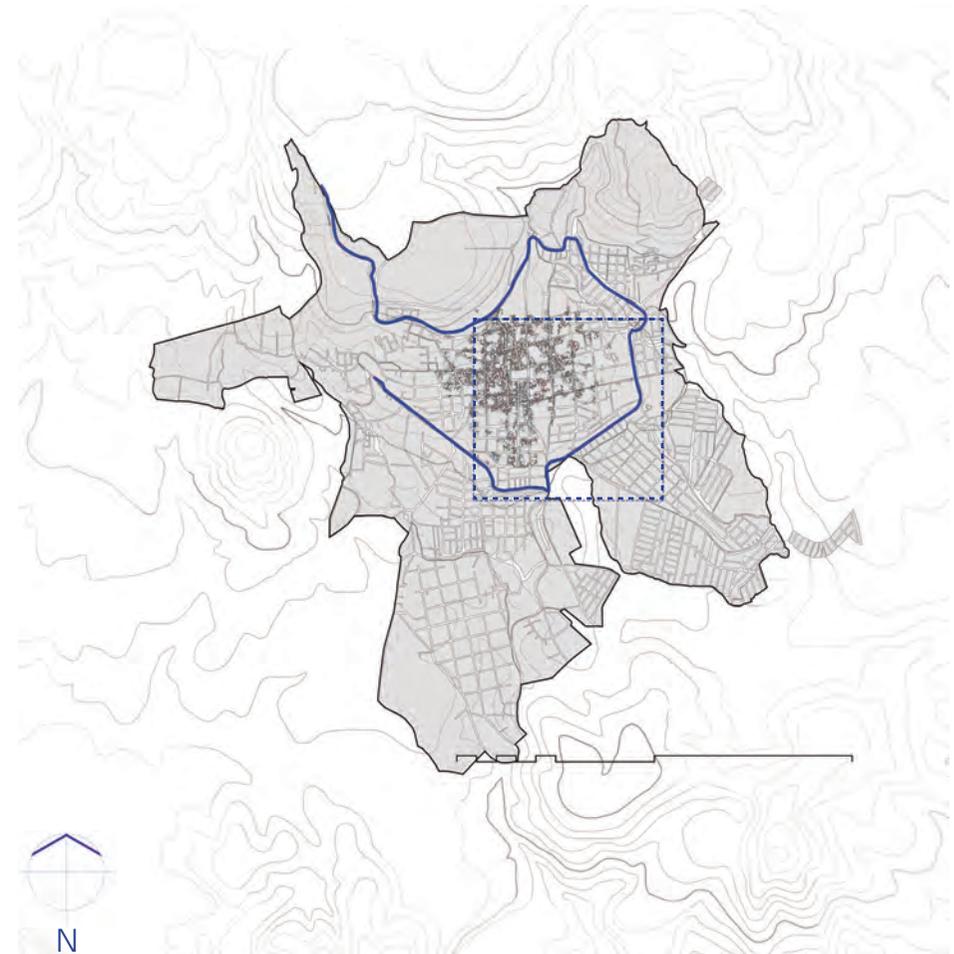
65. Mapa de Tacámbaro de Codallos



66. Mapa de Tacámbaro de Codallos que muestra el centro del mismo con una presencia de color (rojo) distinta al resto de la localida

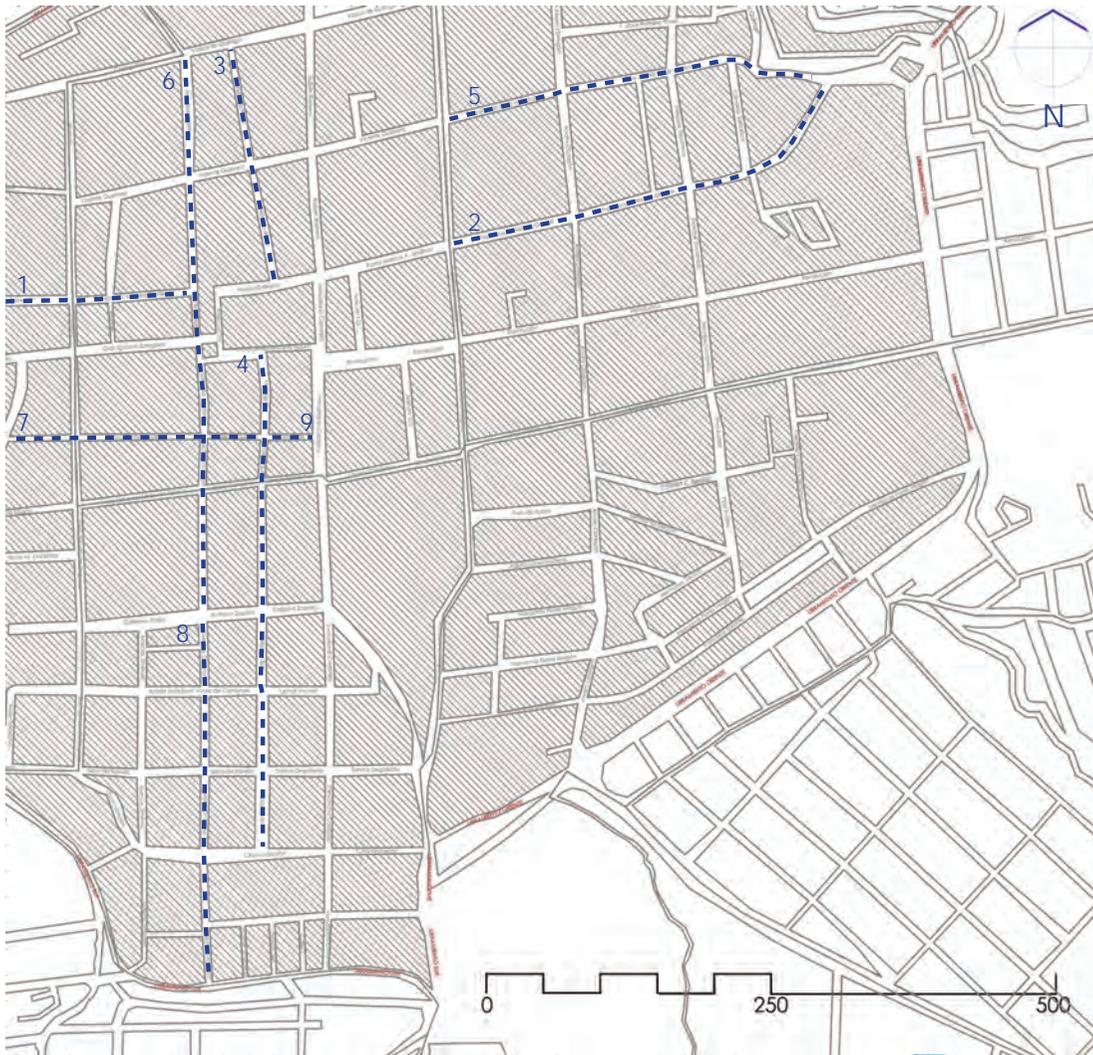


67. Mapa de Tacámbaro de Codallos que muestra cómo la presencia de color rojo responde a un anillo que actualmente es una vía que rodea lo que fue el municipio en el año de 1976⁶⁰



68. Mapa de Tacámbaro de Codallos que indica que sección se analizará para mostrar la arquitectura de la localidad

⁶⁰ Revisar mapa de Tacámbaro de Codallos 1976 en la página: http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/geografia/historia/topo/1_50_000/702825612283.pdf



69. Sección analizada que muestra la arquitectura de la localidad en diferentes calles del centro del municipio



1. Francisco I. Madero Poniente



2. Francisco I. Madero Oriente



3. Miguel Hidalgo Norte



4. Miguel Hidalgo Sur



5. Fray Alonso de Veracruz



6. José Ma. Morelos



7. Benito Juárez



8. Melchor Ocampo



9. Cananea

Para finalizar esta parte del estudio, el mapa e imágenes antes mostrado (y añadiendo todas las imágenes que se han presentado a lo largo de esta tesis) ponen en evidencia cuales son las características arquitectónicas que presenta el centro de Tacámbaro, entre las cuales destacan la presencia de portales o pórticos; techos a dos aguas cubiertos por teja; vanos enmarcados por alféices; muros con rodapié; y finalmente puertas y ventanas generalmente de madera.

Premisas de diseño

Una vez estudiado “*el troje Purépecha*” y la “*arquitectura en Tacámbaro de Codallos*” anteriormente, solo me queda mencionar que aspectos retomo de ambas partes para así concluir con unas premisas de diseño para el espacio de apoyo planteado para la demanda arquitectónica que ya se tiene.

Para comenzar, del *troje purépecha* se va a retomar el criterio de construcción no solo por pertenecer a esta cultura, se debió también porque esta arquitectura que comenzó desde el siglo XVI tuvo un sentido de arraigo a la misma ya que al realizarla desde su construcción para después habitarla y por último traspasarla a sus generaciones posteriores, generó identidad a cada familia que los habitada en estos pueblos purépechas, lo anterior recordando que la identidad es el “*resultado de prácticas sociales a lo largo del tiempo, así como el vínculo entre los practicantes y la actividad*”⁶¹ lo cual retomo como la práctica de construir su propio troje generando ese vínculo y arraigo con su vivienda.

Por otra parte, partiendo de la hipótesis de que los españoles como proceso de conquista y evangelización pudieron haber intercambiado diversos aspectos, entre ellos sistemas constructivos con los purépechas, entonces se pudo haber generado una mezcla entre el troje y algunas ideas arquitectónicas que ellos traían, resultando así la arquitectura que podemos encontrar hoy en día en el centro de Tacámbaro de Codallos. En consecuencia, el municipio cuenta con algunas características arquitectónicas (de las cuales únicamente se van a retomar algunas) que ahora ya forman parte de un acervo de bienes culturales generando así un patrimonio en la localidad.

⁶¹ Mayet Florescano, E. (1999). *Memoria indígena*. México, D.F.: Taurus.

Finalmente, es importante señalar que tanto en el pasado como en la actualidad, una de las características más importantes del juego de pelota purépecha es que su práctica se realiza en espacios abiertos (ya sean terrenos naturales o calles) por esta razón, las premisas de diseño que se están proponiendo en el siguiente esquema están pensadas únicamente para el espacio de apoyo que complemente la solicitud principal.

6 CUBIERTA DE TEJA A DOS AGUAS

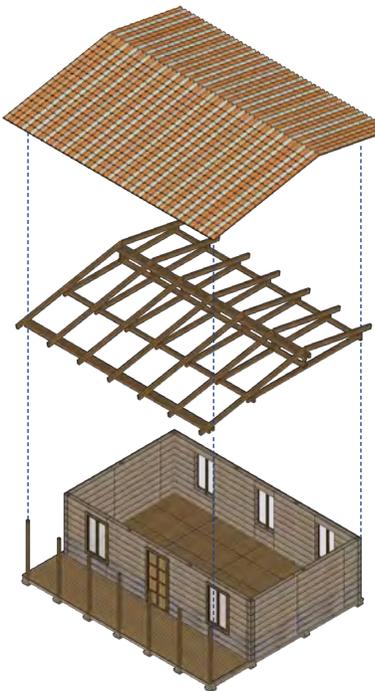
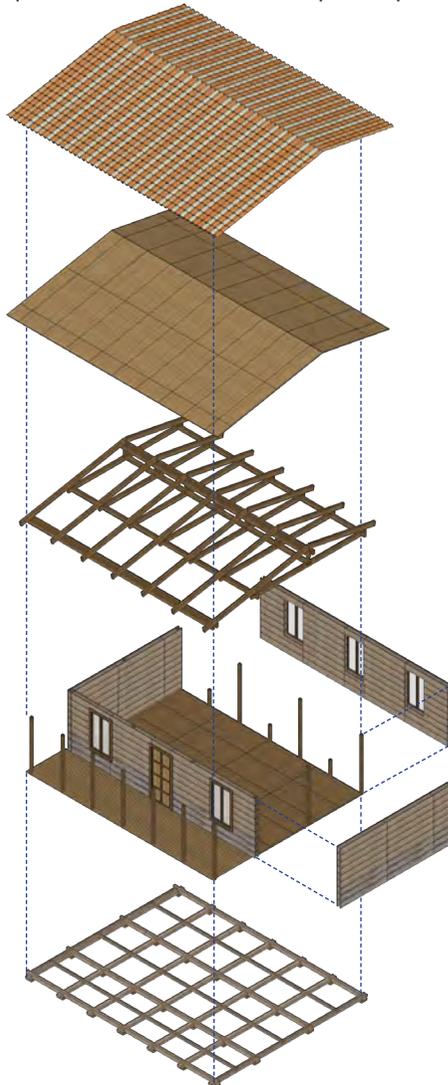
5 TABLONES DE MADERA PARA RECIBIR TEJA

4 ARMADURA DE MADERA PARA SOSTENER TECHO

3 MUROS DE MADERA

2 PISO DE TABLONES DE MADERA

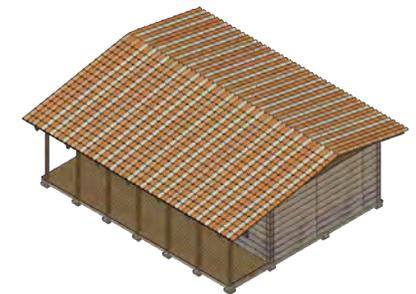
1 MARCO A BASE DE VIGAS DE MADERA PARA RECIBIR PISO DESPLANTADAS SOBRE BASES DE PIEDRA



7 VANOS ENMARCADOS DE ALFICES

8 PUERTAS Y VENTANAS DE MADERA

9 RODAPIE EN MUROS

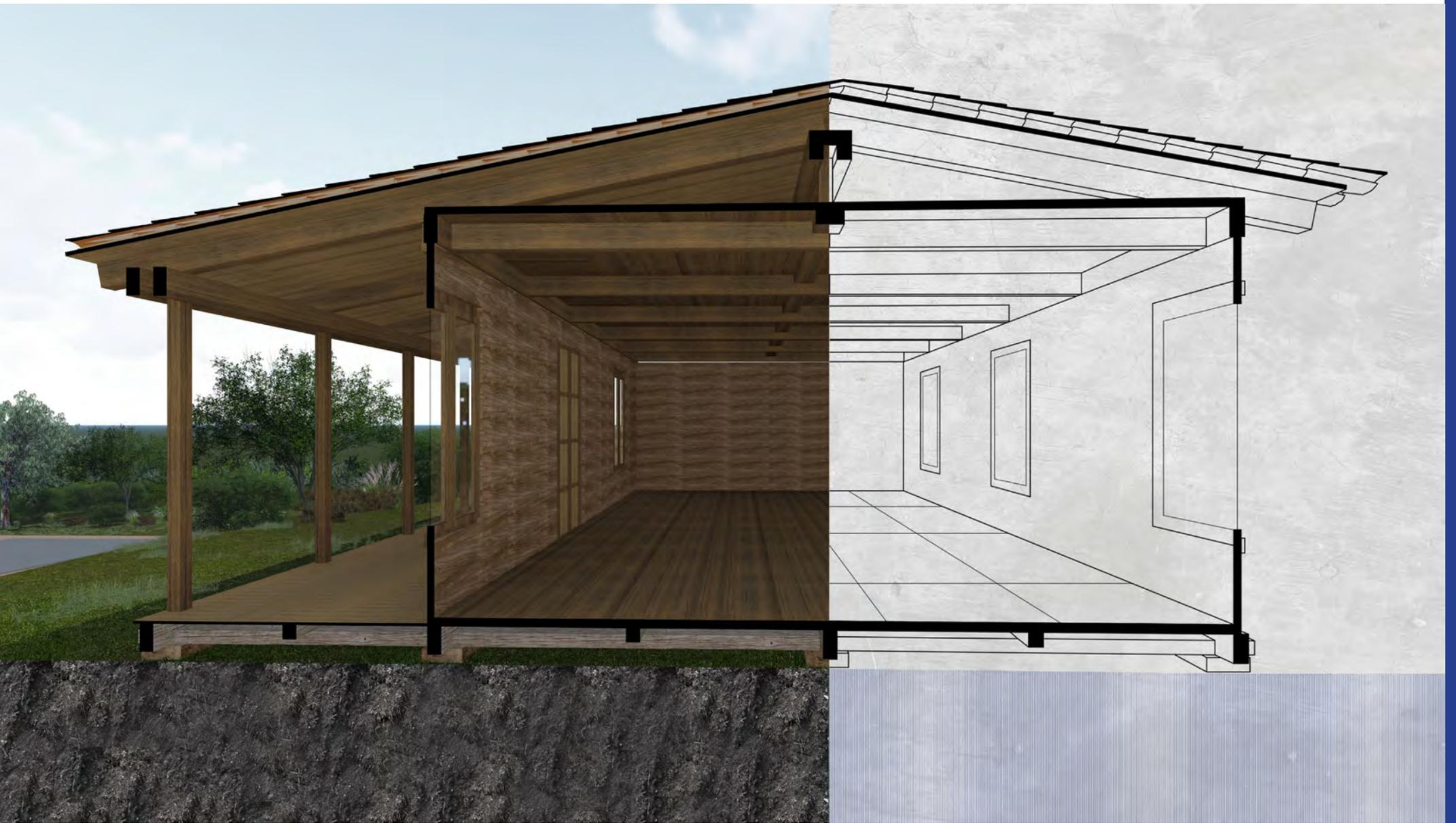


La imagen que se presenta en la siguiente página es un imaginario⁶² y no representa el resultado del proyecto arquitectónico final, lo que se expone son las premisas de diseño planteadas en el esquema posterior.

70. Esquema que muestra las premisas de diseño planteadas

⁶² DRAE, imaginario

3. m. Repertorio de elementos simbólicos y conceptuales de un autor, una escuela o una tradición.



71. Imaginario con las premisas de diseño sugeridas

CONCLUSIONES GENERALES DEL TEMA

Como conclusión, esta tesis se planteó a partir de conocer que aspectos permiten que el juego de pelota Purépecha se siga preservando en Tacámbaro de Codallos. Por lo anterior, primero se buscó trabajar con algunos conceptos relacionados con manifestaciones culturales; y segundo, se presentaron diversos estudios que tuvieron una relación directa con manifestaciones históricas y territoriales, en consecuencia, se obtuvo lo siguiente:

En cuanto a las premisas de diseño que se plantearon, coincido con la idea de Amos Rapoport citado por (Bontempo, 2007) quién dice que “clima, materiales de construcción y tecnología constructiva son factores que influyen en la arquitectura vernácula”⁶², por esta razón quiero hacer énfasis en que las premisas mostradas están abiertas a modificaciones, no obstante, en caso de haberlas se sugiere hayan partido de algún proceso que las fundamente. Por lo que se refiere a la demanda principal, en el anexo de esta tesis se propone una metodología para abordar el proyecto arquitectónico, no obstante, este procedimiento no es el único a seguir, por lo que para su desarrollo y al igual que las premisas de diseño es posible utilizar otra metodología siempre y cuando exista un proceso que le de sustento.

Para concluir lo anterior, quiero hacer hincapié en que ambos procesos buscan una relación con el juego de pelota purépecha y las manifestaciones culturales y territoriales que lo engloban. Con respecto a las premisas de diseño, se retomó principalmente a la arquitectura purépecha por tratar el tema de la identidad, misma que tomaba un papel fundamental por realizarse desde su construcción. Por otra parte, del proyecto arquitectónico de la cancha de pelota purépecha (solicitud principal), la metodología propuesta en el anexo se basa principalmente en un diseño

por consenso el cual tiene la característica de ser participativo, ya que al llevarse a cabo de esta manera se fomenta un vínculo entre su espacio y por ende con el juego por colaborar en el proceso de diseño, satisfaciendo así sus necesidades demandadas.

Por último, y partiendo de la problemática en esta tesis (necesidad de construcción de cancha para juego de pelota Purépecha, fortaleciendo así al municipio como “pueblo mágico”), me surgió el siguiente cuestionamiento ¿realmente es necesario la construcción de una cancha para que se lleve a cabo la práctica del juego de pelota? Decidí cerrar con este cuestionamiento ya que después de haber conocido algunos de los objetivos que ha tenido el juego a lo largo del tiempo que por mencionar los dos principales a mi juicio, el primero es que el rito era celebrado en cualquier espacio pues el propósito era solucionar las diferencias que existían y segundo, fomentar la difusión de valores comunitarios expresados mediante el vínculo entre los practicantes y la actividad, me queda claro que, si el juego era realizado en el entorno natural, y actualmente en las calles, este fenómeno puede continuar de este modo entendiendo que el objetivo real es continuar fomentados valores, la identidad y por su puesto la cultura purépecha.

⁶² Bontempo, J. F. (2007). *Elementos mudéjares en la arquitectura vernácula de Michoacán: El troje Purépecha*. En A. M. Aranda Bernal, *Arquitectura vernácula en el mundo ubérico: actas del congreso internacional sobre arquitectura vernácula* (págs. 184-192). Sevilla: Universidad de Pablo de Olavide.

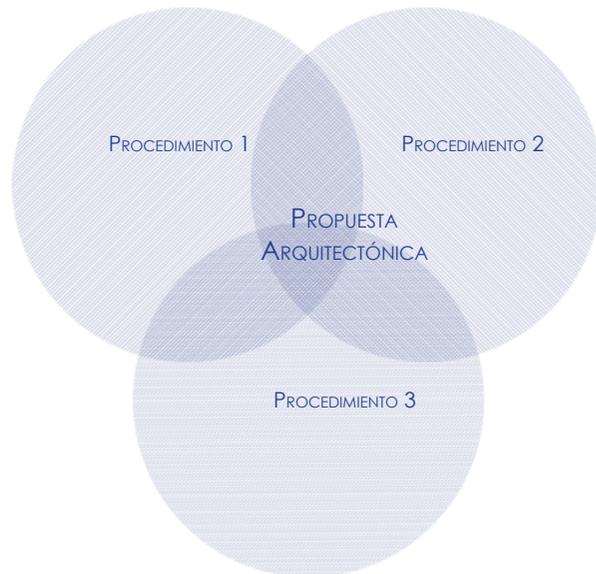
ANEXOS Y BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

Metodología del proyecto arquitectónico

Para comenzar este proceso que se presenta a continuación el cual tiene como objetivo llegar al objeto arquitectónico anteriormente planteado, continuare por sugerir tres procedimientos que conjuntamente se apoyen entre ellos obteniendo así una propuesta arquitectónica que satisfaga las necesidades planteadas por los practicantes del juego de pelota Purépecha.

Cabe señalar que cada procedimiento contará con propias e independientes características las cuales explicaré mas adelante, de esta manera se busca dejar en claro cual es el objetivo de cada una, así como su desarrollo.



Haciendo énfasis en estos procedimientos, todos se van a realizar con un enfoque de corte cualitativo, mismas que de acuerdo con *Hernández Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista Lucio, (2006)* tienen características como:

- Utilización de técnicas para recolectar datos con la observación participante; entrevistas abiertas; revisión de documentos; evaluación de experiencias personales y la interacción e introspección con grupos o comunidades.
- Se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de los humanos.
- El investigador se introduce en las experiencias individuales de los participantes y construye conocimiento, siempre consciente de que es parte del fenómeno estudiado.
- Es interpretativo ya que intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas otorguen.

Todas las características anteriores nos ayudarán a recolectar los datos necesarios que arrojen un diseño arquitectónico que responda y satisfaga las necesidades planteadas.

El procedimiento uno se nombra **“Diseño por consenso”** que es explicado por *Day & Parnel (2003)*, este proceso tiene la característica de ser participativo ya que los usuarios a quien estará diseñado el proyecto arquitectónico tienen una constante y directa colaboración en el desarrollo del proceso. Aunado a lo anterior, el diseño por consenso además de ser participativo, toma en cuenta el lugar donde se encuentra inmerso el proyecto, así como el medio natural.

Para que este proceso resulte en el proceso arquitectónico, se realizan los siguientes pasos que entrelazan al “usuarios, lugar y medio natural”:

1. ¿Qué hay físicamente? Se realiza una observación que describa las características del lugar en sentido de terreno, elementos físicos, materiales, entre otros.
2. ¿Cómo influye el tiempo? En este paso, se desarrolla a través de una biografía que muestre como ha sido el lugar a lo largo del tiempo (pasado, presente y futuro).
3. ¿Existe algún carácter especial en el lugar? Se ejecuta volviendo a recorrer el sitio tomando en cuenta los sentimientos que pueden ser causados. Se realizan diagramas que muestren lo causado y así se vea reflejado en el diseño arquitectónico.
4. ¿Cómo es el espíritu del lugar? Los participantes de todo el proceso reconocen la esencia del lugar, de esta manera se fortalecerá el diseño arquitectónico.

En este proceso se busca la participación de los que utilizarán el espacio a diseñar, de acuerdo con los pasos mencionados anteriormente. Buscando que el diseño arquitectónico satisfaga sus demandas planteadas y se vea reflejada en la propuesta arquitectónica.

Al procedimiento dos, se le denominara **“Entrevista en profundidad”** planteado por *Taylor & Bogdan*, quien por mencionar algunas de sus características, encontramos que: son dinámicas y flexibles; se realiza como conversación entre iguales; existe observación participante y; no importa en número de casos a entrevistar; lo importante es el potencial de cada caso.

Tomando en cuenta estas características, las entrevistas que se van a realizar contarán con diez preguntas que arrojen pautas sobre la identidad que tiene respecto al juego de pelota, así como la importancia que le conceden a este patrimonio intangible para complementar junto con el diseño por consenso la satisfacción de

necesidades de la propuesta arquitectónica.

Entre las características de las entrevistas a realizar se buscará que:

- Las preguntas estimulen la memoria
- Al hablar de una cuestión de identidad, tema que puede ser muy abierto y por consiguiente las respuestas cambien de acuerdo a cada caso. Se acotarán las preguntas con algunas variables o vertientes que dirijan las respuestas hacia algo mas puntual.
- Se realizarán tres tipos de encuestas, guiadas hacia diferentes casos.

Las encuestas estarán dirigidas a tres tipos de personas, todas con un papel característico para lograr un mejor resultado de la metodología. Los niveles o tipos se van a dividir en:

1. *Practicantes del juego de pelota purépecha*: Forman parte de un rol esencial en este proceso metodológico, ya que ellos utilizaran en gran parte el proyecto arquitectónico que resulte de la mezcla de los tres procedimientos a realizar.
2. *Espectadores del juego*: Este nivel se fundamenta porque aún sin ser participantes directos del juego, están teniendo una interacción con la práctica del Uarhukua Chanakua
3. *Personas de la localidad de Tacámbaro, Michoacán*: Las personas del municipio han crecido en esta localidad, por consiguiente han tenido una constante interacción con la práctica del Uarhukua Chanakua, teniendo así una identidad que les permite continuar siendo parte de ella, sin necesidad de realizar el juego.

Todo lo antes mencionado sirve para mostrar como conciben la identidad entorno al juego de pelota en Tacámbaro, aclarando que esta exposición que hare será la perspectiva que percibo del significado que ellos le dan al Huarhukua Chanakua .

En cuanto al procedimiento tres, le llamaremos **“Registro Fotográfico”**, esto debido a que existen procesos que pueden aportar de una mejor manera lo que estamos realizando, entonces, ¿Por qué el registro fotográfico nos aportaría algo a nuestro proceso metodológico? De acuerdo con (Taylor & Bogdan) ellos mencionan que pueden hallarse documentos personales que aportan comprensión sobre lo que es importante para ellos, de tal suerte que las fotografías pueden utilizarse para presentar e ilustrar descubrimientos en la interacción con nuestros casos de estudio. Aunado a lo anterior y punto importante, encontramos que muchas veces las fotografías pueden transmitir lo que las palabras no, entonces, recordando que nuestro proyecto cuenta con un énfasis hacia la identidad y el juego de pelota Purépecha, utilizaré este procedimiento como parte del proceso metodológico.

¿Cómo será este registro fotográfico? Tomando en cuenta que se tienen previstas varias visitas hacia Tacámbaro, Michoacán, se encaminaran estas fotografías por dos vertientes.

1. La primer vertiente es buscar el apoyo de los casos de estudio y de la comunidad para obtener fotografías que ellos tengan con relación al juego de pelota Purépecha, una vez teniendo este registro, realizar collages que pueda mostrar esta actividad que busca mantenerse en la actualidad.
2. Como segunda, es la toma de fotografías por parte propia, para que al igual que la primer vertiente se realicen collages buscando lo antes mencionado (mostrar la atmósfera del juego de pelota).

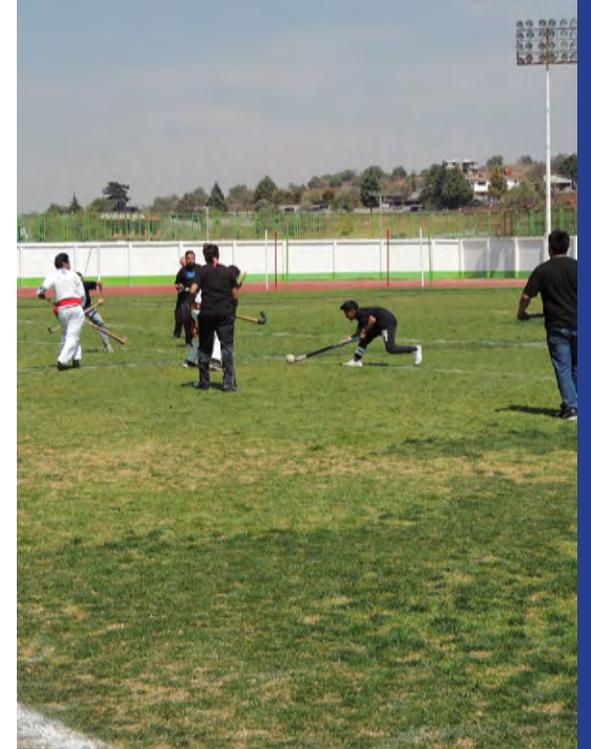
Todo lo antes mencionado busca que al tener varios collages, se tenga un registro que muestre todas las etapas y actividades que envuelven al Uarhukua Chanakua, así como apoyo al diseño

arquitectónico del espacio que satisfaga la demanda planteada.









BIBLIOGRAFÍA

Fuentes escritas

- Bontempo, J. F. (2007). Elementos mudéjares en la arquitectura vernácula de Michoacán: El troje Purhépecha. En A. M. Aranda Bernal, *Arquitectura vernácula en el mundo ubérico: actas del congreso internacional sobre arquitectura vernácula* (págs. 184-192). Sevilla: Universidad de Pablo de Olavide.
- Borja, J. (2003). *La ciudad conquistada*. Madrid: Alianza editorial.
- Caicedo Trevilla, J. G., & Hernández Sanchez, M. Á. (2002). *Huarhukua Chanakua, el juego de los bastones*. Mixtin, A.C.
- Círiga, A. (Julio de 2006). *Uarhukua, el juego de la pelota purhépecha*. Contenido, págs. 94-97.
- Corona Nuñez, J. (1984). *Mitología Tarasca*. Morelia, México: Basal editores.
- Day, C., & Parnel, R. (2003). *Consensus Design Socially inclusive process*. Architectural Press.
- García Mora, C. (2016). *El combate purhépecha con la pelota*. México: Tsimáruhu Estudio de etnólogos.
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista Lucio, L. (2006). *Metodología de la Investigación* (4ª edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- INEGI. (1996). *Tacámbaro, Estado de Michoacán, Cuaderno Estadístico Municipal*.
- Mayet Florescano, E. (1999). *Memoria indígena*. México, D.F.: Taurus.
- Montaner, J. M. (2013). *Teorías de la arquitectura*. Barcelona: Ediciones UPC.
- Muxí, Z. (2004). *La arquitectura de la ciudad global*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Oliveros Morales, J. A. (2011). *Tzintzuntzan, Capital del reino purhépecha*. Fondo de Cultura Económica.
- Pereira, G., Michelet, D., & Migeon, G. (2013). *La migración de los Purhépecha hacia el norte y su regreso a los lagos*. *Arqueología Mexicana*(123), 55-60.
- Ruíz, M. L. (Julio-Diciembre de 1998). *Reseña de "El Patrimonio Cultural de México"* de Enrique Florescano. *Alteridades*, 8(16), 183-186.
- Stanislawski, D. (1950). *La Anatomía de Once Pueblos de Michoacán*. (CIDEM, I. d. Posgrado, & UNAM, Edits.) Morelia, Michoacán, México.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (s.f.). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. España: Paidós.
- Yarza de De la Torre, E. (2003). *Los volcanes del Sistema Volcánico Transversal*. (UNAM, Ed.) *Boletín del Instituto de Geografía*(50), 220-234.

Fuentes electrónicas

- <https://www.flickr.com/photos/franciscopalma/albums/72157606186676414>
- <https://enrigrs.wordpress.com/>
- http://tacambaro.mexico-canta.org/gal_higareda.html
- <http://tacambaro.mexico-canta.org/gal.html>
- <https://www.mexicoenfotos.com/antiguas/michoacan/tacambaro>
- <http://trip-suggest.com/mexico/michoacan/tacambaro-de-codallos/>
- <https://www.visitmexico.com/es/destinos-principales/michoacan/tacambaro>
- <http://www.beta.inegi.org.mx/app/mapa/denue/>
- <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/sistemas/cem07/texcom/glosario/glosario.htm>
- <http://www.inegi.org.mx/sistemas/scian/metadato.aspx?s=clasifica&ct=&c=143&cod=72>
- http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/geografia/historia/topo/1_50_000/702825612283.pdf

