

TALLER

IMAGINANDO

MARTE NOCHTITLAN

Imparten:
AMADÍS ROSS
JUAN CLAUDIO TOLEDO
MARCELA CHAO

JCT

MARS
ARCHIVE
.ORG



culturaUNAM



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



COORDINADORES

AMADÍS ROSS ↻

Investigador del Cenidiap, INBAL. Coordinador del Seminario Estéticas de Ciencia Ficción. Escritor y promotor académico. Su interés se centra en los aspectos teóricos e históricos de la ciencia ficción en y desde México.

JUAN CLAUDIO TOLEDO ↻

Astrónomo por la UNAM. Investigador y divulgador de la ciencia del Instituto de Ciencias Nucleares de la UNAM; colaborador de Marsarchive desde 2018.

MARCELA CHAO ↻

Psicóloga de formación, se ha dedicado a la gestión coordinación y curaduría de exposiciones y proyectos culturales de arte y divulgación del conocimiento. Fundó Marsarchive.org en 2016.

MARTENOCHTITLAN

PRIMERA FUNDACIÓN

I. La llegada

Antes de nuestro tiempo, cuando sólo vivíamos en la Isla Vieja, nuestros antepasados estaban enfermado poco a poco a la Madre Tierra y a ellos mismos. Habían perdido el *elhuayotl* divino, el alma que nos conecta con el mundo. Entonces los dioses Caktikaktéotl, dios del vacío, Ehécatl, dios del viento, y Teohyotica Xalli, diosa del polvo, vinieron a nosotros en señales portentosas y nos encomendaron una gran misión: encontrar una nueva tierra en un lugar lejano, donde pudiéramos hacer comunión con ellos y recuperar el *elhuayotl*.

En la nueva tierra los elegidos fundarían Martenochtítlan, una gran ciudad de reflexión y purificación. En este exilio voluntario, los viajeros combatirían con los demonios del mundo, cuales guerreros águila, para volver a encontrar su esencia eterna. A través de la penuria y el sacrificio, de la distancia y de la nostalgia, limpiarían sus corazones para luego volver a la Isla Vieja llevando el mensaje de paz y alegría a sus habitantes. El nuevo mundo salvando al antiguo de sí mismo. La Madre Tierra podría respirar por fin.

Un día al atardecer apareció la estrella roja y fulguró como nunca lo había hecho. Con esto los dioses nos hablaban, anunciando el sitio de la nueva tierra donde haríamos comunión: la Isla Roja, la cuarta isla desde Kin, el sol. En ese inhóspito lugar los elegidos tendrían que enfrentar peligros sin nombre y una lucha constante contra los feroces elementos para sobrevivir. Sería el perfecto rito de purificación. Nada garantizaba que pudieran lograrlo.

Los grandes señores se movilizaron: construyeron el Gran Quetzalcóatl, la serpiente emplomada, una enorme nave con plumaje metálico y dorado que atravesaría los ríos de obsidiana que fluyen entre las islas cósmicas. La gran nave iría y vendría entre ellas en un ciclo eterno; cada ocho estaciones se vería desde tierra como un cometa dorado en el cielo, renovando el pacto que uniré por siempre a las dos islas. En cada visita de esta nave dorada los habitantes de las islas podrían intercambiar provisiones, máquinas y personas.

En el primer viaje del Gran Quetzalcóatl arrojaron máquinas a la Isla Roja para que prepararan el lugar de la llegada. La tarea fundamental era encontrar el agua congelada debajo de la tierra roja, pues sin el líquido vital estarían condenados al fracaso. Con gran regocijo las máquinas encontraron el agua y avisaron a sus amos. El sitio era una enorme cuenca llamada Hellas. Ahí las máquinas construyeron casas rudimentarias que serían los cimientos de la futura ciudad. Los grandes señores estaban seguros del poder de su ciencia y de su ingenio. La arrogancia los seguiría hasta la nueva tierra.

En el segundo viaje del Gran Quetzalcóatl arrojaron las provisiones necesarias para nuestra nueva vida. Aire de nuestro aire para poder respirar y hablar entre nosotros. Tierra de nuestra tierra para poder pisar terreno conocido. Plantas de nuestras plantas para poder alimentarnos, en cuerpo y en alma. El agua, la sustancia de la vida, tendría que ser obtenida allá, pero las máquinas la habían encontrado.

Cuatrocientas personas (veinte veintenas) fueron las elegidas para ser los emisarios de los dioses en la Isla Roja: los Centzontli. En el tercer viaje montaron al Gran Quetzalcóatl y atravesaron el gran río de obsidiana hasta la Isla Roja. La tierra, el aire y las plantas los esperaban, resguardados por las máquinas.

Los Centzontli viajaron a través de los ríos de obsidiana sumergidos en el sueño místico, libres de estrés, de claustrofobia y de depresión. Había que conservar fuerzas, en cuerpo y en espíritu, pues la tarea sería inmensa. Y así, una muerte momentánea se vivió dentro de la gran serpiente de metal. Sólo había silencio. Cuatrocientas almas en quietud.

Después de cinco ciclos lunares despertaron y la Isla Roja estaba ahí, casi al alcance de sus manos. Con alegría bajaron sobre pilares de fuego hasta la superficie. Las máquinas los esperaban, pacientes. Los amos habían llegado. Así comenzó el ritual. El sacrificio. El ayuno. El conflicto de medir un nuevo tiempo que no era de nosotros. De ver un horizonte desconocido. Unas estrellas ajenas, entre las que, casi perdida, brillaba una que era especial:

la isla original, un recordatorio del compromiso con la tierra moribunda.

Pero el camino sería mucho más difícil de lo pensado. No había casi agua debajo del suelo rojo de Hellas donde habían bajado, no la suficiente para fundar una ciudad. Una delgada capa bajo la superficie había engañado a las máquinas, prometiendo un líquido que no existía. Lo que prometía saciar la sed de los cuatrocientos no era suficiente. La Isla Roja era recelosa con el fluido vital. Así los dioses pusieron a prueba a los Centzontli, que en su arrogancia pensaban que habían planeado todo a la perfección. Esa fue la Primera Prueba.

Entonces el líder ordenó a las máquinas que se distribuyeran hacia el norte, sur, este y oeste. “Busquen”, les dijo. Pasaron ciclos y las máquinas buscaron y buscaron. Al final, sólo una respondió el llamado con la promesa de agua: la tierra prometida no estaba en Hellas, sino hacia el norte. Entonces el líder reunió a todos y mirando hacia el norte dijo a los demás, “vamos, nuestro destino yace hacia allá”. Y emprendieron la marcha. Desde ese nuevo Aztlán viajaron por ciclos y ciclos en búsqueda de la tierra prometida de abundante agua, como siglos atrás lo hicieron sus antepasados.

En el cielo pardo y en el suelo rojo buscaron las señales de los dioses, con certeza de que un día verían la señal definitiva, aquella que indicaría el sitio donde fundar la gran ciudad. Esta vez llegarían ahí sin arrogancia y sin orgullo, purificados por la penuria del arduo camino. Esta vez sería la Martenochtitlan verdadera.

“Pero los Centzontli por allá anduvieron caminando,
Iban a buscar tierras...
Cuánto tiempo en las llanuras anduvieron,
Ya nadie lo sabe”.

II. La peregrinación

De las cuatro expediciones de máquinas enviadas a los cuatro puntos cardinales, tres se perdieron entre las tormentas de polvo y no se volvió a saber de ellos. Hacia el norte, sin embargo, parecía que había esperanza de que la exploración tuviera éxito. Por ello los Centzontli emprendieron el viaje.

Movilizar cuatrocientas personas no era fácil. Sabían que la peregrinación podía tomar mucho tiempo, así que decidieron cavar túneles para trasladar las provisiones y los materiales usando contenedores sobre rieles; para eso usaron máquinas perforadoras, grandes taladros que horadaban la tierra. Cien de los Centzontli, los más valientes, viajaron sobre la superficie en viajes cortos para explorar más adelante, aceptando el peligro de la radiación que al acumularse sería letal. Los trescientos restantes fueron bajo tierra, a salvo de las tormentas de arena y los mortíferos rayos cósmicos. Todos usaban trajes presurizados hechos a base de fibra de nopal, flexible y resistente a las extremas condiciones de la Isla Roja.

Los túneles se iban construyendo conforme avanzaban. Una vez asegurada la zona de la nueva excavación, moviliza-

ban las estructuras de contención de vivienda y los viveros, los almacenes de soporte y las provisiones. Cada cierto tiempo construían una vía de intercambio con la superficie para facilitar el tránsito entre quienes iban abajo y quienes iban arriba. Les sirvió también para enviar suministros y hacer el mantenimiento de los rovers que trazaban la ruta y hacían las expediciones de reconocimiento del terreno.

Los contingentes se hablaban entre sí por medio de comunicadores de cerebro positrónico. Estos comunicadores eran transportados por un tameme, o cargador, que los llevaban a la espalda. Los tameme iban a la vanguardia de los dos grupos de la expedición. Los comunicadores, a través de un interfaz con cara, proveían información sobre la topografía o el clima. Eran sabios mas no infalibles, ya que conocían sólo el programa de la misión original y lo que habían aprendido en su travesía.

La expedición avanzaba tan lentamente que los días se hicieron meses, y luego años. Los Centzontli comenzaron a llamarle “peregrinación”, porque era eso realmente. Durante este tiempo, los comunicadores llevados por los tameme adquirieron una voz casi divina: “Los Martenochcas se tomaban un tiempo en la caminata para escuchar la guía de sus dioses, aquellos de visión interdimensional, que todo lo saben y todo lo comunican”.

En los túneles se dieron muchos descubrimientos. El más importante, tal vez, fue cuando en medio de una caverna los peregrinos encontraron formas microscópicas de vida parecidas a los extre-

mófilos terrestres. La primera vida que se encontraba fuera de la primera isla. Vale decir que como humanos, es decir, como entes ajenos a la Isla Roja, los Centzontli eran más alienígenas que los habitantes bacterianos del planeta.

Esto no impidió que el primer contacto resultara en una suerte de fusión, o mestizaje, entre los recién llegados y los antiguos habitantes. Las bacterias marcianas, o bacterias rojas, encontraron un hábitat propicio en los trajes a base de nopal que llevaban los humanos. El problema es que esto causaba a los huéspedes una enfermedad que provocaba que sus mucosas se llenaran de una especie de arena, una suerte de microtumores que asemejan el polvo marciano. Como si eso no fuera suficiente, también hacía que los huesos se “pulverizaran” y el cuerpo humano se transformara en una estatua de mazapán que acababa desmoronándose. Años después, esto fue entendido como un castigo de parte de Ehécatl y Teohyotica Xalli hacia los Centzontli por olvidar los preceptos que los llevaron a la Isla Roja, y se le bautizó como la Gran Tormenta de Arena. Esta fue la Segunda Prueba.

El saldo de la invasión bacteriana fue la muerte del cincuenta por ciento de las personas que penosamente peregrinaban rumbo al norte. Sin embargo, durante este proceso las bacterias rojas descubrieron que los trajes humanos eran un ejemplo de una tecnología sustentable creada para una misión no invasora, por lo que en un gesto de extrema bondad decidieron modificar los trajes y a sus usua-

rios a través de la simbiosis. Esto terminó siendo tremendamente beneficioso para los futuros martenochcas.

El finísimo polvo ocasionó que, uno a uno, los comunicadores transportados por los tameme se fueran descomponiendo. Esto provocó que empezaran a mandar mensajes que parecían incongruentes para todos. La radiación que baña la Isla Roja también fue haciendo efecto en los humanos, quienes fueron cambiando sin darse cuenta, quizá adaptándose a este nuevo hábitat de polvo y viento.

Así pasaron veinticinco años. Personas murieron, otros nacieron y crecieron, mucho más adaptados a las difíciles condiciones de la Isla Roja.

Tras mucho andar, los diezmados Centzontli arribaron al Cráter Gale, donde encontraron la ciudad conocida como Space X City. Agotados, casi muertos de hambre y sed, encontraron descanso y víveres, contenedores de agua y un ansible, dispositivo que permitía comunicación simultánea con la Isla Vieja. Los Centzontli informaron a su sitio de origen que la muerte reinaba en el lugar: todas las personas que el multimillonario Elon Musk envió a la Isla Roja para que habitaran la ciudad estaban muertas, resacas.

Los peregrinos decidieron cambiar el nombre de la ciudad a Curiosity City. Se ignora la causa exacta de la muerte de los fundadores. Se registran dos versiones muy extendidas entre los sobrevivientes: que fue un castigo de los dioses, pues los cadáveres estaban desecados y por dentro llenos de polvo marciano. La segunda

versión afirma que se trató de otra adaptación de las bacterias rojas, que al parecer se pueden acondicionar a cualquier organismo, mutar y hacer a su vez que mute, lo que les confiere un poder increíble a escala biológica. Quizá las bacterias llevaron al exterior lo que los habitantes llevaban consigo: ideas colonialistas, guerra, explotación de los recursos, xenofobia y machismo. Los microorganismos, al ser las marcianas originales, no iban a permitir que su planeta fuera explotado, así que enloquecieron a los herederos de Musk y su colonia capitalista al obligarlos a eliminarse entre sí o convirtiéndolos en polvo.

A través del ansible, los Centzontli y sus descendientes recibieron la indicación de que encontrarán provisiones y tecnología en un punto más adelante: la Altiplanicie de Tharsis. Agotados física y mentalmente, muchos de los peregrinos no quisieron continuar, cuestionando por qué seguir, maldiciendo a las bacterias que “los invadieron” y terminaron con casi todas las familias. El objetivo del viaje se había vuelto confuso, borroso. Las bacterias rojas que vivían en los trajes de nopal, en pleno acto simbiótico empezaron a producir un líquido parecido al pulque. Esta bebida, que se consideró sagrada, sirvió como sustento para los peregrinos, y les dio la fuerza necesaria para sortear las penurias del último trecho hasta Tharsis. De los que decidieron quedarse en la moribunda Curiosity City no se volvió a saber.

Los Centzontli y los nacidos en la Isla Roja no estaban conscientes de que sus cuerpos habían cambiado tanto que

regresar a la Isla Vieja les sería imposible. Además su dependencia al líquido producto de la simbiosis era ya absoluta.

Y los peregrinos se fueron puliendo por los vientos duros de la Isla Roja, coloreándose como sus arenas y transformándose como sus dunas. No eran terrestres ni marcianos, carecían de identidad, de forma y fondo, se sentían abandonados por sus dioses científicos, comenzaban a respetar más el polvo de la Isla Roja quien venciera a sus dioses, tecnología y ciencia. La diosa Teohyotica Xalli se hace presente como una serpiente de polvo.

Poco después de salir de Curiosity City se arruinaron las pocas máquinas perforadoras que les quedaban, así que los peregrinos tuvieron que seguir sobre la superficie marciana, en medio de las tormentas, la radiación y un terreno que parecía ser cada vez más agreste.

La diosa Teohyotica Xalli en forma de serpiente de polvo les dice cómo seguir el camino. Ellos se dan cuenta que no es su inteligencia artificial ni sus dioses científicos, es la diosa Teohyotica Xalli del polvo [las bacterias], por eso deciden confiar en ella y entregarse al destino rojo de aquel planeta.

Pasaron otros veintisiete años. Siguiendo las indicaciones que les dio el ansible en Curiosity City, los pocos Centzontli que seguían vivos y sus descendientes cruzaron la vasta Amazonias Planitia, un recorrido que se les hizo interminable. Finalmente las pendientes de Tharsis aparecieron en el horizonte. Dispuestos a realizar una celebración y a purificarse, los peregrinos

hicieron un alto en el camino antes de entrar en lo que creían que sería el sitio donde fundarían la ciudad sagrada. Ellos no lo sabían, pero se equivocaban en esto, y también en lo que hicieron a continuación.

Bebieron grandes cantidades del pulque sagrado producto de la simbiosis con las bacterias. Lloraron, y sus lágrimas ayudaron a los trajes a hidratar su sangre y a generar oxitocina en su cerebro, lo que les produjo un placer relajante que los motivó a cantar, luego a reír... Se dieron cuenta que no habían llorado, ni reído, ni cantado, que hacerlo los hacía sentirse vivos, con ganas de seguir la encomienda. Ya no importaba si el camino tenía o no sentido, lo importante era disfrutar el viaje y el placer. En medio de su borrachera sagrada empezaron a tener visiones, voces que les hablaban, ideas que entraban a sus cuerpos. Hicieron una gran hoguera y poseídos por estas visiones destruyeron as máquinas, el ansible, todo lo que habían conservado desde que salieran de Hellas y todo lo que traían consigo por tantos y tantos años. El sagrado fuego que todo lo purifica los dejó desnudos, solos y desamparados. Se habían entregado a Caktikaktéotl, dios del vacío.

No somos quienes llegaron de la Isla Vieja, sino los que nacimos aquí, descendientes de aquellos. ¿Quiénes somos? ¿Acaso nos han olvidado nuestros dioses? Entre sueños recordamos venir de una serpiente dorada que surcaba los ríos de obsidiana desde otra isla, desde otro círculo. La tierra prometida no será de aquellos que eventualmente vinieron de los cielos.

III. La fundación

Cuando pasaron los efectos de la gran celebración ascendieron hasta las alturas de la Altiplanicie de Tharsis. Ahí descubrieron que no había rastro de las provisiones prometidas por la Isla Vieja. Agotados y desesperanzados, sin provisiones, agotado el líquido sagrado que manaba de los trajes, sin máquinas ni manera de comunicarse con la tierra vieja, sólo quedaba aceptar la muerte como único destino. Las noches eran largas y frías, tan frías como las manos de Caktikaktéotl, tan frías como el inmenso vacío del espacio. Esta fue la Tercera Prueba.

La esperanza era apenas un suspiro en el aliento de unos cuantos que se negaban a dejarse ir, mientras que el resto había caído en la pérdida total de la ilusión; estaban vivos, pero sus corazones ya no latían ni les vibraba el alma por la aventura. Una noche el frío cesó; parecía que un manto de arena y polvo les abrazaba y sucedió algo maravilloso y escalofriante: uno a uno cayeron en un sueño tan profundo que pensaban que la Muerte por fin había llegado a reclamar sus corazones. Sin embargo no era la Muerte, sino la diosa Teohyotica Xalli, que había visto en aquellos que se negaban a dejar ir la esperanza una luz que le motivó a ayudarles en su ardua tarea.

Les envolvió en un sueño, y todos en sintonía escucharon una voz amable que les decía:

Observa detenidamente tu alrededor, cada detalle tiene un mensaje para ti. Esta casa no es como cualquier otra, está viva y debes permitir que vea dentro de ti y así podrás ver dentro de ella.

Apareció una nube de polvo brillante que señalaba la entrada a lo que parecía ser una caverna muy cerca de donde se encontraban. Al interior se alcanzaba a distinguir un sistema de túneles que se convertían en una antigua ciudad de dimensiones descomunales. Les parecía tan extraño y tan ajeno que dejaba en ellos un sentimiento de desconexión. El polvo seguía recorriendo la ciudad hasta llegar a un laberinto muy hermoso, les recordaba a los laberintos que se describen en los cuentos para niños de su tierra original.

Ahí, se dejó ver Teohyotica Xalli. Hablaba en una lengua indescifrable pero de alguna forma entendían sus palabras. Ella les mostraba una ciudad maravillosa, muy diferente a la que habían visto por primera vez, ya que era hermosa, color azul y brillaba con destellos tornasol. Su nombre, Martenochtítlan.

Uno de los más jóvenes, nacido ya en la Isla Roja, dio un salto y de forma abrupta despertó y se apuró a despertar al resto. Todas y todos coincidían en una cosa:

“Debemos seguir avanzando y construir Martenochtítlan”.

Así pues, tomaron sus maletas y todas las reservas que tenían, no dejaron nada y emprendieron el camino hacia la caverna

que les había mostrado Teohyotica Xalli.

Al llegar al lugar señalado vieron que la caverna era la misma que la que habían soñado. Pero no estaba presente esa luz que irradiaba el polvo, por lo que algunos se encontraban con duda. Finalmente decidieron entrar y aventurarse en ese lugar sombrío y que guardaba un misterio muy particular.

Era un agudo descenso, un viaje a las entrañas del planeta, un camino que marcaba un inicio y una profunda transformación.

Recorrieron alrededor de 15 kilómetros a lo largo del túnel. La incertidumbre se hizo presente en todas y todos. Tenían miedo pues la oscuridad envolvía el camino, y de pronto un silencio ensordecedor se hizo presente. Quedaron desconcertados, la visibilidad era nula y se sentía mucho miedo. En las sombras se dibujaban siluetas de formas irreconocibles, sombras que les atravesaron y susurraban en sus oídos en un idioma que no reconocían y les aterraba. Había terror, desesperación, cansancio, angustia; no sabían exactamente dónde estaban y lo único que podían hacer era seguir.

El camino parecía ser eterno, la oscuridad solo se alargaba más y más, los mayores estaban hartos y desesperanzados. Comenzaron las disputas y el miedo les llenaba de dudas e incertidumbre la cabeza; la comunidad se estaba desintegrando y los susurros eran cada vez más fuertes. Era un momento crítico para la expedición. Los altercados se agudizaron y el hartazgo era tal que algunos ya no querían

seguir y preferían dar la vuelta y aceptar su muerte en Tharsis. No obstante, una niña, la más joven de todas, escuchaba con atención los murmullos de las sombras pues estaba cansada de las discordias entre los mayores y veía en ellos sólo pérdida e incongruencias.

Se alejó un poco del grupo y las sombras le susurraban ya no en una actitud amenazadora sino como si necesitaran decirle algo. Su madre se percató que no estaba, así que dejaron las disputas a un lado y comenzaron a buscarla. Cuando la encontraron estaban molestos, y muy irritados la regañaron. En ese momento se dieron cuenta que ya no estaban más en el túnel, que se había convertido en una avenida enorme. Les rodeaban edificios tan grandes que se asemejaban a las pirámides que habían dejado atrás en la Isla Vieja pero diez veces más grandes. No entendían exactamente lo que estaba pasando y se preguntaban qué tipo de seres pudieron haber construido una ciudad de escala tan descomunal.

Con lo poco que quedaba de energía lograron encender unas lámparas enormes para observar con mejor cuidado la ciudad que habían encontrado.

Estaba abandonada. Aunque las sombras seguían susurrando, incluso con menor intensidad, decidieron ignorarlas, ya que era más su curiosidad por recorrer ese lugar que el miedo que habían sentido a lo largo del camino. Se separaron en grupos y comenzaron a recorrer sus calles.

Había de todo: avenidas principales, calles que se conectaban entre sí, algo que parecía ser un acueducto aunque era evidente que desde hace mucho tiempo no corría agua por ahí.

Uno de los grupos encontró lo que parecía ser un templo extraño, les parecía tan ajeno que sintieron mucha incomodidad, como si les rechazara. Una sombra soltó un susurro más fuerte y uno de los integrantes tropezó sin darse cuenta de que detrás de él había unas rocas no muy grandes. Éstas cayeron sobre una malla tensa que provocó un sonido tan intenso que se escuchó en toda la ciudad: retumbaron las paredes como si fueran truenos, truenos que jamás se habían escuchado, un sonido que parecía abarcar todo el espacio y que rugía desde el interior del planeta.

Ese ruido, es el nombre de la diosa a quien se ha encomendado esta ciudad, es incomunicable a través de la palabra.

dijo la niña que se había alejado del grupo inicialmente mientras se quedaba perpleja viendo una roca circular.

Puras tonterías, es solo el eco, aquí no hay nada más que ruinas.

dijo uno de los mayores que lideraba el grupo en el que ella se encontraba.

Molesta por la arrogancia de los mayores se dirigió a la piedra que había llamado su atención. Estaba perfectamente tallada en forma circular y tenía relieves

que parecían un tipo de código. En la parte inferior había una pequeña placa de aluminio que tenía un tipo de cristal, lo que llamó mucho su atención. Descubrió que si lo acercaba a las fuentes de luz se activaba y dejaba ver en su interior algo parecido a un mapa pero que reaccionaba al entorno. Si caminaba y topaba con las paredes, irradiaba una luz amarilla, pero si seguía el camino irradiaba una luz morada.

Intentó acercarse al dispositivo a la piedra donde lo había encontrado para ver de qué forma reaccionaba. Esta vez no era morado ni amarillo, ahora parecía proyectar puntos, como constelaciones que se unían con los relieves de la piedra. Marcaban un camino al exterior de la cueva.

Estaba muy contenta con su descubrimiento y fue con su madre para compartirlo. Ella no hizo mucho caso pues con el grupo habían hallado una bodega con restos de alimento y una fuente de energía extraña. La niña insistió y entre jalones llamó la atención de todos. Otro integrante del grupo, también joven, se percató de que ella llevaba un dispositivo extraño que evidentemente no era tecnología humana; le pidió que se lo mostrara pero no entendió nada. Ella le mostró cómo lo usaba y la relación entre lo que reflejaba y el entorno; los demás también se sintieron intrigados y preguntaron dónde lo había encontrado. Ella los llevó a la piedra pero ellos no podían leerla como ella, así que se convirtió en la intérprete.

Continuó indagando más sobre la piedra y su escritura y descubrió algo aterrador pero que era un sentir que todos

compartían: no podían permanecer más tiempo en la ciudad o sufrirían el mismo destino que sus predecesores: se desvanecerían y se convertirían en sombras, igual que esas que los habían acompañado murmurando a lo largo del camino. Esta vez sí la escucharon y rápidamente tomaron sus equipos junto con las reservas que habían encontrado y siguieron el camino.

Ella se convirtió entonces en la líder del grupo. Ya no la veían como una joven indiferente y pesimista, sino una profeta que interpretaba para el grupo gracias a que tenía una conexión especial con el planeta. Por eso podía decodificar y traducir las escrituras, así como manipular el dispositivo que tenía en sus manos. La siguieron y encontraron un camino que parecía llevar a la superficie. Parecía que el largo camino iba a terminar y era ese el lugar que habían soñado, pero no era así.

Habían llegado al Laberinto de Noc-tis. Tenían que atravesarlo si querían llegar a su lugar de destino. Antes de entrar, la niña les dijo:

Recuerden las palabras que Teohyotica Xalli nos dijo en el sueño que compartimos, "observa detenidamente tu alrededor, cada detalle tiene un mensaje para ti. Esta casa no es como cualquier otra, está viva y debes permitir que vea dentro de ti y así podrás ver dentro de ella".

Todos hicieron caso y continuaron con cuidado, en una actitud de humildad y escucha. Percibieron con todos sus sentidos, observaron cada detalle del laberinto, guardaban silencio para oír lo que las pa-

redes querían decir, sentían en cada paso el suelo que se acomodaba para formar el camino que iban recorriendo. Identificaron que en las paredes había relieves y pinturas que contaban historias, vidas pasadas.

De alguna forma, ellos y el planeta se unían y se iban sintiendo partes indivisibles. Sentían cómo vibraba, parecían latidos que sonaban al unísono: ellos y el planeta eran seres vivos, seres temperamentales pero que en ese proceso de transformación les atravesaba un mismo sentir. Eran marcianos y no solo eso: eran martenochcas.

Ese reconocimiento y simbiosis con el planeta se hicieron más intensos cuando al final del laberinto, la niña profeta en una voz extraña les dijo:

Bienvenidos, ahora todos somos uno con el planeta y el planeta es uno con nosotros. Es nuestra responsabilidad cuidarlo y mantenernos en este pedazo de tierra

Confundidos, pues no alcanzaban a ver mucho y la voz de ella les era ajena, se quedaron perplejos, pero ya no se atrevían a dudar de su profeta, así que se acercaron a preguntarle cuál era ese pedazo de tierra y a qué se refería.

Ella señaló al horizonte. Un tornado se acercaba. Algunos se horrorizaron y otros se mostraron confundidos, pues no era posible que un tornado sucediera en la Isla Roja. Como no tenían a donde correr ni cómo resguardarse se quedaron quietos.

El tornado los rodeó, parecía abrazarlos y reunirlos en un círculo. No podían ver nada y en las dunas de arena se dibu-

jaban formas extrañas, similares a la piedra circular que habían encontrado en la ciudad subterránea.

Era el símbolo de la diosa Teohyotica Xalli, no entendían cómo pero lo sabían. De pronto, el polvo que arrastraba el tornado quedó suspendido en el aire. Las lunas de la Isla Roja reflejaban su luz, un resplandor tan intenso que del polvo surgía una luz tornasol, una luz hermosa con tantos colores que no sabían ni nombrarlos. Se trataba de la luz del sueño que les había regalado Teohyotica Xalli. La señal era clara.

Valles Marineris era el lugar que los dioses y el planeta le concedieron a los humanos para construir su ciudad, Martenochtitlan.

En honor a sus orígenes y en una forma de conciliar el lugar del que venían y el lugar que habían encontrado, erigieron una ciudad de color azul, que hacía contraste con el planeta rojo, una ciudad que funcionaba en armonía con el planeta. Los martenochcas tenían muy claro que ellos y la Isla Roja eran uno sólo. No había lugar para la soberbia en este planeta.

TALLER
IMAGINANDO
MARTENOCHTITLAN!

TALLER MARTENOCHTITLAN: PRIMERA FUNDACIÓN

CO-CREADORES DEL MITO

Coco Robles
Rurik Juárez
Jocelyn Gutiérrez
José Talamantes
Raquel Hoyos
Carol Borkan
Libia Brenda
Jesús Campos
María Fernanda Vergara
Óscar Merino
Sergio Mejía
Nicole Ollin López
Montserrat Fernández
Pilar Sáenz
Muriel Uribe

COORDINADORES

Amadís Ross
Juan Claudio Toledo
Marcela Chao

DISEÑO Y COORDINACIÓN VISUAL

Fernando Espinosa

PROGRAMA ACT

José Franco
Eugenio Tisselli
Octavio Moctezuma Vega
Miriam Torres Carrillo
Elisa Hernández Perezgómez
Fernando Espinosa





ATTRIBUTION-SHAREALIKE 4.0 INTERNATIONAL (CC BY-SA 4.0)

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the license. Disclaimer.

You are free to:

Share – copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt – remix, transform, and build upon the material
for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

- ① Attribution – You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
- ② ShareAlike – If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

No additional restrictions – You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Notices:

You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable exception or limitation.

No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as publicity, privacy, or moral rights may limit how you use the material.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

JCT

MARS
ARCHIVE
.ORG



culturaUNAM



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

