



UN CAMINO
AL MICTLAN

Almas Danzantes con Espíritu de Libertad



INTRODUCCIÓN

El camino al Mictlán consiste en atravesar 9 niveles del inframundo, necesario para que el alma de los difuntos pueda alcanzar el descanso eterno en el reino de Mictlantecuhtli. Este peligroso viaje estaba lleno de obstáculos naturales y sobrenaturales como: Ríos, montañas, vientos y lo más importante se requería de un perro Xoloitzcuintle para cruzar el río antes de cruzar a su destino. El camino hacia el Mictlán se describe en diferentes fuentes prehispánicas como el código florentino y el código vaticano.

A continuación, se describen los 9 niveles:

1. Primer nivel: Cruce de dos sierras que se encuentran y se cierran.
2. Segundo nivel: Un Xoloitzcuintle, perro de raza Xoloitzcuintle, ayudaba a cruzar un río.
3. Tercer nivel: El lugar de la lagartija verde, Xochitónal, que servía de puente.
4. Cuarto nivel: Se atraviesan ocho páramos, sitios desérticos y yermos.
5. Quinto nivel: Se pasan ocho collados o colinas de hielo y piedra abrupta.
6. Sexto nivel: El lugar del viento cortante como navaja, Itzehecayan, donde se pierde la gravedad.
7. Séptimo nivel: Se llega al lugar donde la gente es flechada por manos invisibles.
8. Octavo nivel: Aquí los jaguares abren el pecho del muerto para comerse su corazón.
9. Noveno nivel: La laguna de aguas negras, Apanhuiayo, o el río Chiconahuapán, donde el alma se libera por completo del cuerpo al cruzar.

El Destino Final

- Una vez que el alma supera todos los niveles y la última prueba, puede llegar al Mictlán.
- Ahí se encuentran con Mictlantecuhtli y Mictecacíhuatl, el señor y la señora de la muerte, quienes reciben a los difuntos y les otorgan un descanso eterno.

Esta leyenda da origen a la manera en que la cultura mexicana veía la muerte. Es por ello que los personajes importantes en el Mictlán son los siguientes dioses y seres: Huitzilopochtli y Quetzalcóatl (Dioses creadores), Mictlantecuhtli (Señora de la muerte) y el Xoloitzcuintle.

ESTACIÓN 1

Itzcuintlan / Apanohuayan / Chiucnahuapan.

"Lugar donde están los perros"

Región donde existían los xoloitzcuintle, los perros consagrados de Xólotl, quien en el pasado fuese el custodio del dios Tonatiuh durante las horas diurnas como el dios del ocaso, pero por haber atentado contra Tonatiuh durante su recorrido a través de la bóveda celeste, fue enviado al Mictlán por los Dioses Creadores para conciliar a los perros domésticos con los muertos.

En este paraje los muertos tendrían que cruzar el ancho río Apanohuacalhuia, donde habitaba Xochitónal, una iguana gigante, y cuyas orillas vagaban los muertos que no habían sido dignos porque en vida habían maltratado a algún perro, ya que, para atravesarlo, se requeriría de la ayuda de un perro xoloitzcuintle, de los cuales tenían la tarea de descubrir si el difunto era digno o no, de lo contrario, el difunto quedaba varado sin poder seguir con su trayectoria al descanso anhelado.

El río Apanohuacalhuia delimitaba la frontera entre los vivos y los muertos, en continuidad con los xoloitzcuintle, que eran afluentes, donde los muertos debían cruzarlo para seguir con su descenso, y aquellos que no podían cruzarlo, eran obligados a vagar, como sombras, alrededor de sus orillas cuyo aire frío hacía de oídos sordos a las quejas de los muertos que sufrían constantemente por el remordimiento de haber lastimado a un perro en vida, por esta causa, los naturales solían tener y criar perros para tal menester, tratarles con cariño para ser reconocidos como dignos, y al que le ponían en el cuello un hilo flojo de algodón, se dice que el xoloitzcuintle debía ser de color marrón, pues según los Mexicas los xoloitzcuintles negros consideraban que ya estaban muy bañados en el río y uno y los muy blanco no se querían ensuciar.

SEDE: Estancia Infantil Itzpapalotl

Responsable: Sistema Municipal DIF Cuautitlán





ESTACIÓN 2

Tepectli monamictlán

“Lugar en que se juntan las montañas”

Tepeyollotl, Dios de las Montañas y los Ecos, reinaba este nivel que se encontraba en las faldas de dos montañas en movimiento.

Se abrían y chocaban entre sí por lo que los difuntos tenían que encontrar el momento idóneo para poder cruzar para evitar ser triturados.

SEDE:
Gimnasio Municipal “Benito Juárez”

Responsables:

- Coordinación de Deporte
- Dirección de Desarrollo Metropolitano
- Consejería Jurídica



ESTACIÓN 3

Itztepetl

"Montaña de obsidiana"

Región donde se encontraba una montaña con un sendero de pedernales obsidiana que desgarraban a los muertos cuando tenían que atravesarlo para cumplir su trayectoria. Es la residencia de Itztlacoliuhqui, dios de la obsidiana, señor del castigo, quien en el pasado fuese el custodio del dios Sol durante las horas matutinas como el dios de la aurora, Tlahuizcalpantecuhtli, quien cegado por los celos se atreviera a atacar al dios Tonatiuh, recibiendo un contraataque que lo dejó ciego permanentemente debido a una flecha que se atravesó en la cabeza, siendo además castigado por su falta al tercer estrado del Mictlán por los Dioses Creadores, teniendo la tarea de henchir con filosos pedernales el cerro.

A continuación, se encontraba un extenso complejo llamado Itzehecayan, dividido en dos regiones con fuertes vientos, indispensables para que los muertos arrojasen todas sus pertenencias como ropa, alhajas, armas y despojos personales, vientos tan fuertes que levantaban piedras y cortaban a los cadáveres de los muertos con múltiples puntas de pedernal al recorrerlo, este complejo estaba dividido en dos regiones diferentes llamados Cehueloyan y Pancucuetlcaloyan.

SEDE:

Biblioteca Municipal "Juana de Asbaje"

Responsables:

- Coordinación de Educación
- Comunicación Social
- Transparencia



ESTACIÓN 4

Itzehecáyán / Cehueloyan

"Lugar de los vientos de obsidiana"

Es la primera región del extenso complejo Itzehecayan, una extensa área congelada con ocho collados de piedras abruptas de aristas cortantes donde siempre caía nieve, es la residencia Mictecayotl o Mictlampahecatl, dios del viento frío del norte, que traía el invierno desde el Mictlán hasta la tierra, era muy fuerte y de violento carácter.

Sus hermanos eran Huitztecayotl o Huitztlampahecatl, viento del Sur, Cihuatecayotl o Cihuatlampahecatl, viento del Oeste/Occidente y Tlalocayotl o Tlahuiztlampahecatl, viento del Este/Oriente.

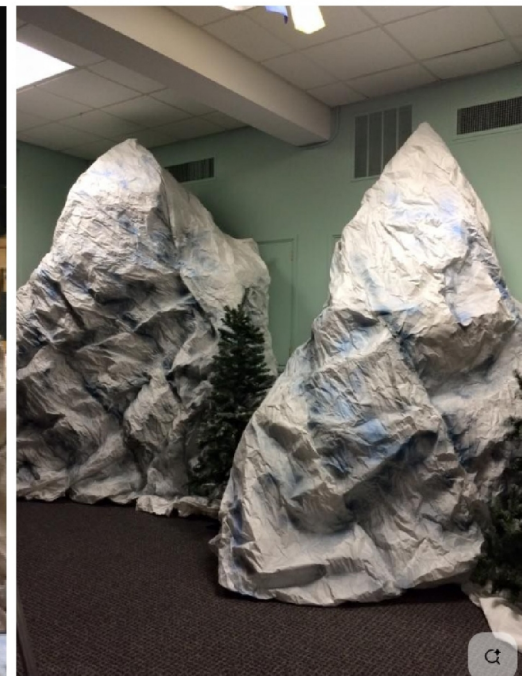
Es la residencia de Mictlampahecatl, dios del viento del norte.

SEDE:

Plazuela

Responsables:

- Obras Públicas
- Presidencia
- Organismo Interno





ESTACIÓN 5

Panicatácayan

"El lugar donde la gente vuela y se voltea como banderas"

Es la segunda región del extenso complejo Itzehecayan, al pie del último collado del Cehueloyan, ahí comenzaba una extensa área desértica de difícil movimiento con ocho páramos donde no existía la gravedad, y los muertos estaban a merced de los vientos, que próximos a salir, éstos los regresaban o los llevaban de un lado a otro como banderas, hasta que finalmente lograban salir del sendero.

Es la residencia de Mictlampaehecatl, dios del viento del norte.

SEDE:

Jardín Municipal de Cuautitlán

Responsables:

- Servicios Públicos
- Agua Potable
- Gobierno



ESTACIÓN 6

Timiminaloayan

"Lugar de las flechas filosas"

Para pasar por esta región, las almas tenían que transitar por un sendero que era atravesado por las flechas de obsidiana perdidas durante batallas. En algunos relatos también se menciona la existencia de un río de agua negra en donde habitaba Xochitonal, una iguana gigantesca, encargada de vigilar a los difuntos durante su paso por esta región.

Quetzalcóatl, símbolo de la sabiduría del México Antiguo, viajó al Mictlán "la región de los muertos" en búsqueda de huesos de los dioses para darle forma, y crear, a los seres humanos.

Al llegar se encontró con Mictlantecuhtli, señor de los muertos, quien le puso una serie de dificultades para evitar que se llevara los huesos. Quetzalcóatl, con ayuda de su nahual, se apoderó de los huesos y los llevó hasta Tamoanchan, la morada de los dioses.

Ahí, molió los huesos, los colocó en una vasija preciosa y vertió de su sangre para darles vida. La creación de los seres humanos tuvo su origen en el Mictlán y al morir es el lugar al que regresarán.

SEDE:

Parque de la Cruz

Responsables:

- Guardia Civil
- Prevención del delito
- Protección Civil y Bomberos



ESTACIÓN 7

Teocoyohuehualoyan

"Lugar donde están los jaguares que se comen el corazón"

La otra morada de Tepeyollotl, también conocido como el dios jaguar, se encontraba repleta de jaguares quienes abrían el pecho del difunto para comerse su corazón.

En la cosmovisión prehispánica, el corazón era el centro del impulso vital y, junto con la sangre, encerraba el misterio de la existencia.

En algunos rituales religiosos, eran ofrecidos a los dioses para conservar el inalterable curso de los astros a través del universo.

En el México prehispánico los jaguares compartían un vínculo complejo con las deidades.

Hace cinco siglos los tlatoanis, reyes mexicas, consumían carne de jaguar para obtener su valentía y recibir honores.

SEDE: Concha Acústica

Responsables:

- Coordinación de la Mujer
- Coordinación de la Juventud
- Secretaria Técnica



ESTACIÓN 8

Apanohualoyan Itzmictlan-Apochcalocan / Apanhuiayo *"Lugar donde se tiene que cruzar el agua"*

Región donde se encontraba la desembocadura del río Apanohuacalhuia, una masa acuática de aguas negras donde el muerto ya sin corazón se debatía por largo rato en las aguas negras para salir, pero, ahí no acabarían sus penas, pues el difunto tendría que atravesar un extenso valle lleno de nueve hondos ríos, los nueve ríos adyacentes del ancho río Apanohuacalhuia, los ríos Chiucnahuapan, de los nueve estados de la conciencia.

En este nivel desembocaba el río Apanohuacalhuia donde los difuntos, ya sin corazón, tenían que atravesar nuevamente el río para terminar de descarnar su alma y liberarla del cuerpo por completo.

SEDE: Concha Acústica

- Responsables:
- Bienestar
 - Administración
 - Sindicatura
 - Tesorería



ESTACIÓN 9

Chiucnauhmicltlan / Micltlán

"Lugar de las nueve regiones de los muertos"

El noveno y último nivel era un lugar donde la neblina lo cubría todo por lo que las almas de los difuntos no podían ver a su alrededor.

En este momento, el cansancio era tal que comenzaban a reflexionar sobre las experiencias del trayecto hacia la muerte.

Meditaban sobre las decisiones de su vida y las conectaban con los sucesos vividos.

Así, dejaban de padecer por este largo recorrido y entraban al Micltlán, en donde eran recibidos por Miclantecuhtli Y Mictlancíhuatl, señor y señora de la muerte.

Finalmente se alcanzaba el final del trayecto en una zona de niebla donde los muertos ya no podían ver a su alrededor. Su estado de cansancio exangüe provocaría la reflexión de las decisiones y movimientos de la historia del muerto, y se conectaría con todo lo que le sucedió en vida, con todo lo que le rodeaba. El muerto se volvía uno con todo.

Así, dejaban de padecer y entraba en el Micltlán, la residencia de Miclantecuhtli y Mictēcacíhuatl.

SEDE:

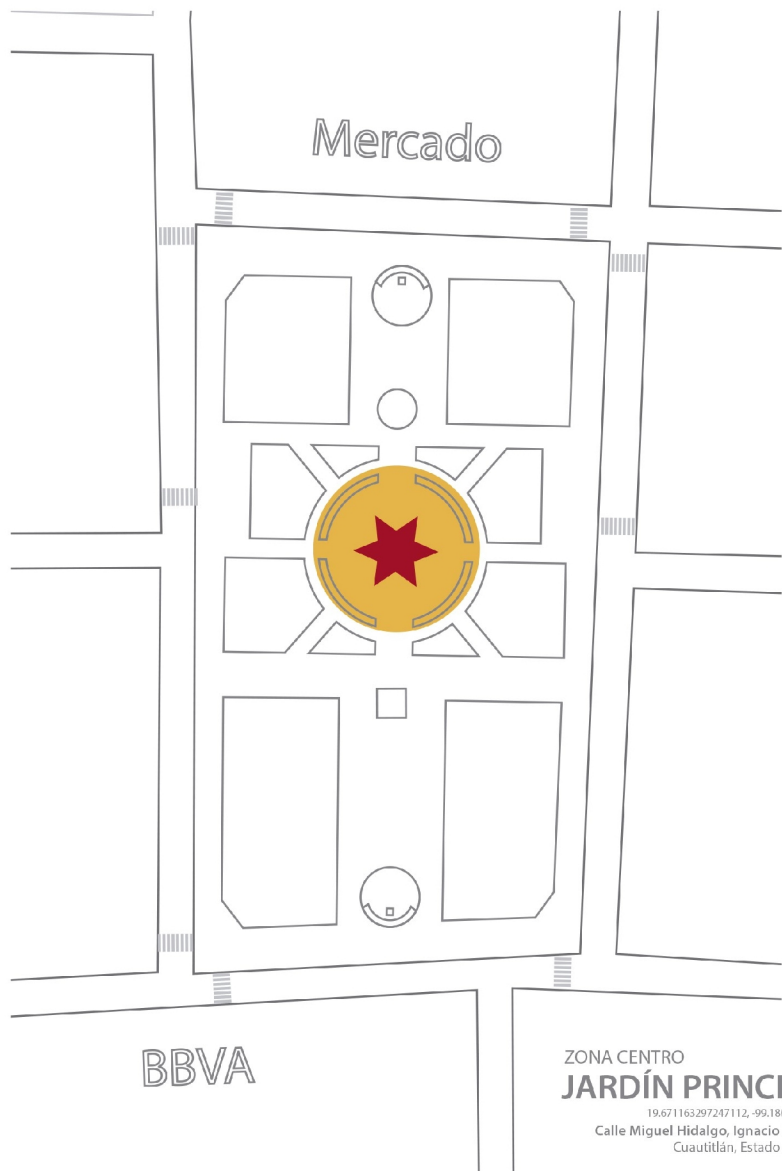
Casa de Cultura Luis Nishizawa Flores

Responsables:

- Cultura
- Derechos Humanos



Montaje de **ARTESANOS**

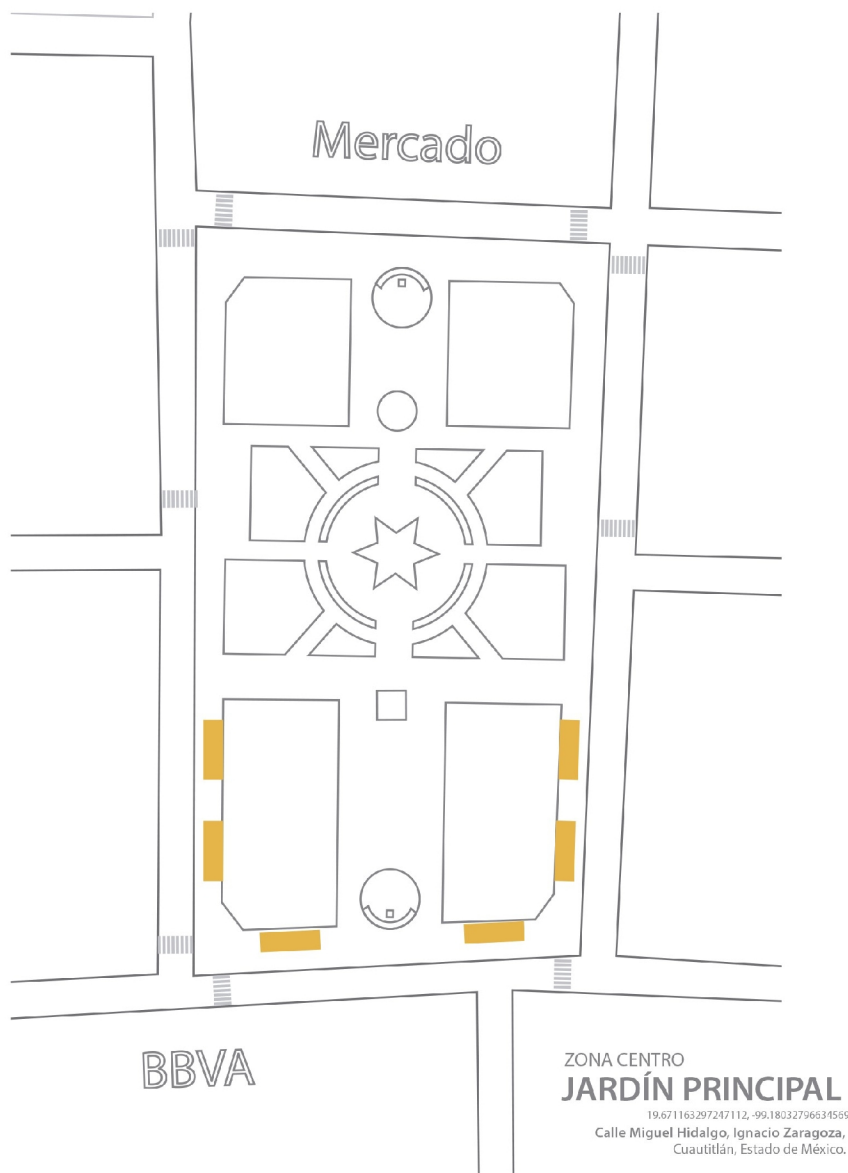


 **QUIOSCO MUNICIPAL**
Actividades Culturales

 **QUIOSCO MUNICIPAL**
Venta Artesanal



Montaje de **OFRENDAS**



1. Michoacán

- Flores de cempasúchil: En forma de camino con pétalos
- Veladoras
- Papel picado
- Copal e incienso
- Calaveritas de azúcar
- Pan de muerto en forma de humano
- Frutas: mandarina, guayabas y naranjas
- Bebidas: chocolate, agua, aguardiente, mezcal y tequila
- Platicos típicos: charales, pescado blanco, corundas, uchepos y sopa tarasca
- Arco floral para representar la entrada al mundo de los muertos
- Crucesitas de ceniza
- Agua sin sabor

2. Yucatán

- Platicos: Mucbilpollos o pibes, cochinita pibil, papadzules, panuchos, sopa de lima
- Bebidas: atoles, agua sin sabor
- Flores locales como xpujuc
- Mesas con manteles blancos bordados de negro si es adulto o colores alegres si es niño
- Crucifijos
- Incienso y copal
- Dulces y juguetes

3. Oaxaca

- Fotografías
- Agua de sabores
- Sancocho
- Sal
- Copal e incienso de olor dulce
- Veladoras
- Flores de cempasúchil y flor de nube
- Pan de muerto
- Calaveritas de azúcar y chocolate
- Comida: mole, tlayudas, chapulines, tamales en hoja de plátano, memelas, tasajo y caldo de piedra
- Bebidas: mezcal, atole de maíz y cerveza
- Fruta de temporada

4. Veracruz

- Agua
- Sal
- Veladoras
- Flor de cempasúchil
- Incienso o sahumador
- Juguetes u objetos de los difuntos
- Comida: huachinango, arroz a la tumbada, jaiba, vuelve a la vida, picadas, molotes, quesadillas de plátano macho, zacahuil y chichatanas
- Bebidas: café, atole, chocolate y aguardiente
- Dulce de calabaza
- Papel picado
- Calaveritas de azúcar y chocolate
- Pan de muerto sin azúcar
- Maíz

5. Estado de México

- Agua de horchata y jamaica
- Sal
- Veladoras
- Flor de cempasúchil
- Copal para dar mucho humo
- Pan de muerto
- Calaveritas de azúcar, chocolate y amaranto
- Papel picado
- Comida que disfrutaba el difunto
- Bebida: pulque
- Fruta de temporada

6. Prehispánica

- Comida: maíz, frijol, tamales, pozole, tlacoyos, guacamole, chapulines, escamoles, calabaza, nopales, tortillas de maíz, barbacoa y huitlacoche
- Bebidas: atole de maíz y cacao
- Fruta: guayaba, mamey, piña, zapote, tuna, guanábana, chirimoya, capulín y tejocote
- Figuras en representación al perro xoloitzcuintle
- Petate
- 7 niveles en escalón
- Sal
- Flor de cempasúchil
- Calabaza
- Veladoras
- Maíz
- Pan