

HISTORIAS DEL CASTILLO



Mayo 2023

**Proyecto "Medios digitales
comunitarios: Vamos a
desembrujar el castillo"**
(Convenio 31/2023) financiado por
el Consejo Estatal de Ciencia y
Tecnología del Estado de Puebla.

Coordinador:

David Valdez Velez

Edición y corrección

Daniel Fierro Sánchez

Superv. de Realidad Aumentada:

José Onofre Lezama

Taller de ilustración:

Popol MC

Ilustraciones:

Naxielli Rojas Arjona

Equipo:

Rosario Ramírez

Manuel Montiel

María Fernanda González Vázquez

Uzziel Rojas Torres

Kevin Antonio Ramírez Manuel

Julio Amador Zamitiz Peña

Participantes:

Osiris Medina Carpintero

Emmanuel Medina

Brandon Daniel Cortés

Araceli Reyes Gómez

Ivvana Huesca Rojas

Miguel Hernández Juárez

Socorro Vélez García

Catalina Báez

Benita García

Jose Herminio Rojas

Tomasa López



Secretaría
de Educación
Gobierno de Puebla

CONCYTEP
Consejo de Ciencia
y Tecnología del Estado
de Puebla



Desde entonces, Lucas visitaba el Castillo todos los días. Después de todo, dicen que el lugar aguarda voces que sólo son para unas cuantas personas.

MIGUEL HERNÁNDEZ JUÁREZ



"yo pensaba que esto siempre iba a estar muy feo [...] ahora hay muchas cosas que aprender acá, sobre el castillo, sobre la biblioteca, sobre todo lo que hay acá [...]"

PARA QUIEN LEYERE

Lo que tienes en tus manos es el resultado del proyecto titulado: "Medios digitales comunitarios: Vamos a desembrujar el castillo", el cual busca recuperar las remembranzas del Centro Cultural La Carmela. Las instalaciones, en el pasado, fueron abandonadas durante mucho tiempo y fueron el epicentro para la delincuencia y prácticas nocivas a la salud.

Ahora, gracias a su rehabilitación, sus puertas están abiertas tanto para la comunidad residente, como para el público en general; no obstante, debido a la cantidad de personas que no sabían cómo aprovechar el espacio renovado para actividades recreativas y/o culturales, un chico llamado David Vélez encontró la oportunidad perfecta para reunir a sus amistades e invitarles a que depositaran su corazón y empeño para que las y los mismos miembros del barrio pudieran iluminar los trazos que comenzaron las autoridades públicas, dando origen a este proyecto. Para ello, el diseño se compuso de tres fases: la primera fue el rescate de la memoria colectiva de los primeros habitantes a través de entrevistas; la segunda consistió en convocar y brindar formación artística y tecnológica a diez adolescentes de entre 15 y 18 años de la comunidad; y la última, que estás contemplando ahora, se trata de la creación de historias que reflejen las percepciones y la historia de "El Castillo", como también se le conoce a este centro cultural, incluyendo proyecciones en realidad aumentada y su divulgación en este formato y en redes sociales.

Las narrativas partieron de una primera actividad: hubo un conjunto de palabras clave que salieron de una lluvia de ideas y que se convirtieron en los ejes de cada uno de los relatos; el reto radicó en aprovecharlas y construir un texto que hablara de las experiencias individuales y colectivas en torno al Castillo. Quienes las protagonizan son personas llenas de sueños en busca de realizaciones nobles en beneficio de sus semejantes, y todas refuerzan el sentido de cohesión que se busca mantener allí; además de la inspiración por aquellas miradas que dan padres, madres, abuelos y profesionistas cuando sienten la dicha por los avances que comenzaron desde su juventud. Y, sin olvidar que la ficción tuvo un papel fundamental en dicho trabajo, no dejan de tener ciertos toques de fantasía, suspenso frente a lo desconocido y visiones futuristas.

Esperamos que este ejercicio sea el detonante para que las y los jóvenes de hoy despierten su creatividad y puedan seguir alimentándola para desarrollar muchas otras maravillas que permitan al resto del estado de Puebla a voltear sus ojos hacia esta pieza que lo conforma, que se acerquen a ella y la fortalezcan como punto de encuentro y una esfera de paz en la que la gente se sienta bienvenida, al igual que lo hacen sus héroes y heroínas que aquí se describen.

DANIEL FIERRO SÁNCHEZ

Sofía se fue muy triste, y Lucas esperaba su retorno día con día, esperándola en el mismo lugar. Pasados los años, decidió resignarse ante la idea de que nunca volvería a verla. Luego creció y se volvió un adulto responsable y un hombre de negocios, pero también se alejó del Castillo por un buen tiempo, hasta que regresó por un trabajo que tenía cerca de donde vivía. Una vez allí, recordó todo lo que vivió de niño y, por supuesto, a su gran amor, que jamás regresó. Toda el área había cambiado; el castillo, reconstruido, se convirtió en un centro cultural.

Entonces, temiendo que hubieran tirado el árbol en donde estaban grabados sus nombres, salió corriendo a buscarlo; por fortuna, el árbol seguía ahí, gigante, con las letras casi borrosas y con el dibujo que antaño había hecho en la cartulina. Él no recordaba haberlo puesto. De pronto, notó que algo se movía a través del tronco, se aproximó aún más y descubrió que se trataba de la mismísima caricatura. La versión animada de Sofía extendió un brazo y lo saludo. Sin saber de dónde, Lucas escuchó un susurro: “prometimos que nos volveríamos a encontrar”, no parecía haber nadie más alrededor. No pudo evitar asustarse y tuvo ganas de huir, pero volvió a escuchar: “no tengas miedo, Lucas, estoy contigo” y luego le dijo cosas que sólo la verdadera Sofía le diría y que no le había contado a nadie, lo que permitió que Lucas se relajara y se girara de nuevo hacia el árbol.

Uno de sus momentos favoritos era escuchar una linda canción que ambos adoraban de su artista favorito.

En otra ocasión, se atrevió a decirle lo que sentía, así que se alistó desde días anteriores juntando a sus amigos, quienes cantaban y tocaban en una rondalla; escribió una cartulina con la leyenda: “¿Quieres ser mi novia?” y consiguió una vestimenta elegante, todo estaba preparado para ese día.

Al fin, había llegado el momento. Sofía se encontraba donde siempre, esperándolo; cuando de repente escuchó la melodía de su canción preferida y volteó, era Lucas sosteniendo la cartulina con letras llamativas y un dibujo de ellos en el Castillo. Él temblaba por la respuesta que le daría Sofía. La canción había terminado y ella, con una sonrisa, aceptó ser su novia, ya que estaba enamorada de él.

Los meses pasaron. Ellos siguieron con su romance, pero las cosas cambiaron: un día, el padre de Sofía se quedó sin trabajo y, junto con su familia, tenían que irse de la ciudad. Ella, sin saber cuándo volvería, llegó al castillo llorando, ahí estaba Lucas muy emocionado, ya que se cumplía su primer aniversario, habían llegado al año juntos. Sofía se acercó contándole la situación.

Lleno de lágrimas, Lucas aceptó las circunstancias de Sofía. Como se encontraban cerca de un árbol, de dos metros de altura aproximadamente, escribieron sus nombres como promesa de que algún día se volverían a encontrar.

LA CARMELA O EL MÁS CONOCIDO CASTILLO



"Anteriormente no había nada, tenía usted que venir en burrito, pasábamos con la leña y todo [...]"

Cuántos mitos y leyendas giran alrededor de él, pero la pregunta es: ¿se trata de un lugar embrujado o un simple monumento que ha soportado el paso del tiempo?

Desde que tengo consciencia, el castillo ha estado ahí; nos ha servido para reuniones o días de pintura en mis mejores años. Ahora, que ya soy una persona adulta (no mayor de cuarenta años), le doy más importancia y le tengo gran respeto, pues ha tenido sus días buenos y malos, como todas las obras que perduran de tiempos remotos.

En mis memorias están todos aquellos acontecimientos que han tenido a este lugar como escenario, algunos de los más notables son de la gente que falleció ahí; creo que sus almas se quedaron impregnadas en las paredes; además de las cosas fantásticas o sobrenaturales. Por ejemplo, en una ocasión conocí a una vecina que vive cerca, y dice que su hijo platicaba con duendes; y no es la única, varias personas han visto o creído ver a pequeños hombrecillos jugar en el castillo; también hablan sobre las brujas... y qué decir de los lamentos que oyen o creen oír.

No digo que estos sucesos sean realidad o mentira, sólo estoy hablando de un lugar considerado mágico; aquí lo importante es el criterio de cada visitante. Aun así, es un maravilloso espacio lleno de historia y merece seguir siendo sitio de aventuras para las nuevas generaciones; no hay que dejar que se pierda esta obra maravillosa, para que los peques puedan despertar su imaginación: cuántas infancias no se imaginan con ser unas hermosas princesas bajando por las escaleras teniendo detrás un castillo de verdad o luchando contra un dragón por sus túneles. Y si aquellas personas tienen la suerte de encontrar a un pequeño duende, ojalá les diga dónde está el tesoro (pues dice mi abuelo que eso es lo que cuidan).

Tantas cosas maravillosas pueden pasar en un lugar con tanta historia, éstas son algunas de las cosas que yo he vivido; tal vez a ustedes les sucedan otras más que puedan contar después.

OSIRIS MEDINA CARPINTERO

EL AMOR DE DOS DIBUJANTES ESTUDIANTES

Había una vez un joven talentoso, apasionado por el arte del dibujo; se llamaba Lucas y tenía apenas 12 años. Le gustaba asistir a su escuela a tomar clases de dibujo... y sucede que le gustó el dibujo por una persona: su nombre era Sofía, una niña muy inteligente que era de su edad y le gustaba desde hace mucho tiempo, pero no se atrevía a decírselo por miedo al rechazo. Sólo se acercaba a ella por medio del compañerismo durante las horas de clase.

En su tiempo libre, Lucas se dirigía a un sitio alejado y abandonado, muchos lo conocían como “El Castillo”, un lugar conformado por paredones en ruinas de una presa que alimentaba de energía a una empresa textil y a fábricas, pero que fue cerrada por la Revolución mexicana; él estaba ahí para inspirarse y dibujar el paisaje hermoso en ruinas, junto con la naturaleza.

Una mañana, llegando al castillo, vio a Sofía sentada muy pensativa observando el cielo. Él, con algo de pena, se acercó y la saludó; ella, muy alegre, le dijo que era la primera vez que visitaba esa zona. Él, contento también, decidió enseñarle lo hermoso que era el paraje. Ese fue un día maravilloso para Lucas, ya que compartía algo especial con la persona que le gustaba. Así, pasaron los días reuniéndose allí, estaban muy cómodos porque se sentían libres; jugaban juegos divertidos, desde correr por todos lados hasta fingir que el Castillo era su hogar.

Los niños y jóvenes de la colonia, asombrados por el trabajo de Ximena y su equipo, comenzaron a interesarse en la ciencia, la tecnología y la historia; de esta manera, el Castillo se convirtió en un espacio de encuentro intergeneracional, donde chicos y grandes compartían sus saberes y experiencias en un ambiente de respeto y colaboración. Así, en medio del avance implacable de la modernidad, La Carmela se convirtió en un oasis de vida y conocimiento, un ejemplo para otras comunidades de que la coexistencia entre lo antiguo y lo nuevo era posible, y que el futuro podía ser forjado con la sabiduría del pasado y la innovación del presente.

Los niños y jóvenes de la colonia, asombrados por el trabajo de Ximena y su equipo, comenzaron a interesarse en la ciencia, la tecnología y la historia; de esta manera, el Castillo se convirtió en un espacio de encuentro intergeneracional, donde chicos y grandes compartían sus saberes y experiencias en un ambiente de respeto y colaboración. Así, en medio del avance implacable de la modernidad, La Carmela se convirtió en un oasis de vida y conocimiento, un ejemplo para otras comunidades de que la coexistencia entre lo antiguo y lo nuevo era posible, y que el futuro podía ser forjado con la sabiduría del pasado y la innovación del presente

IVVANA HUESCA ROJAS

EL CASTILLO DE LOS CAMBIOS: UNA HISTORIA DE VALOR Y COMUNIDAD EN PUEBLA



*"[...] Los jóvenes tienen que ser atrevidos, todo lo que quieran
lógrenlo y todos los sueños que tengan, cúmplalos [...]"*

Las historias que hablaban del Castillo de Puebla, un monumento histórico abandonado durante mucho tiempo, estaban plagadas de misterios, enigmas y criaturas que moraban en su interior, esperando ser despertadas. El rumor de que alguna vez fue un hotel llamado "Cuatro Vientos" se había disipado entre los habitantes; sin embargo, persistía la leyenda de que, en las noches, los vientos que golpeaban sus muros susurraban los nombres de aquellos que se atrevían a entrar.

Un grupo de adolescentes, impulsados por la curiosidad y la emoción del peligro, decidieron explorar el Castillo una noche. Su entrada al edificio, marcada por un eco ominoso, fue el inicio de lo que se convertiría en una noche de espanto. A medida que avanzaban, los murmullos del viento se hacían más fuertes; la atmósfera, más pesada; los pasillos, oscuros; y los cuartos vacíos parecían ocultar algo siniestro. Uno de los chicos, el más audaz, decidió separarse para explorar por su cuenta; mientras recorría un pasillo solitario, fue sorprendido por una figura oscura que lo embistió, provocando su caída por una escalera. Los gritos de terror y dolor alertaron a sus acompañantes, quienes corrieron en su ayuda; encontraron a su amigo inconsciente y gravemente herido. En medio de la desesperación, el viento pareció murmurar una antigua canción, estremeciendo a cada uno de los presentes.

Llamaron a los servicios de emergencia y, en poco tiempo, un helicóptero aterrizó en la propiedad para rescatar al joven. Aunque fue llevado al hospital, el incidente dejó una marca en el grupo y en la comunidad de la Colonia; los rumores siniestros sobre el Castillo crecieron, aumentando el pavor en la imaginación colectiva. Sin embargo, con el paso de los años, los vecinos de la Colonia, liderados por una mujer dicharachera llamada Benita, decidieron renovar la imagen del Castillo; para ello, organizaron festivales, invitaron a la juventud a explorar el Castillo de manera segura y respetuosa, y utilizaron sus muros como un lienzo para expresar su creatividad.

Ella, como la mayoría de los integrantes del equipo, se había criado en el barrio; y, al igual que Tomasa, anhelaban preservar el patrimonio de La Carmela. Con el apoyo de Tomasa, familiares, vendedores y demás vecinos, decidieron unir fuerzas para desarrollar el proyecto que marcaría el inicio de una nueva era en La Carmela.

Ximena y su equipo propusieron la creación de un centro de innovación y desarrollo sustentable en El Castillo, un lugar donde la ciencia ficción y la realidad se fundieran en una simbiosis perfecta, resaltando la importancia histórica y cultural de La Carmela; para lograrlo, utilizarían la inteligencia artificial y la robótica para revitalizar el centro y generar energía limpia a través de tecnologías ecológicas. A pesar de la nobleza y la buena voluntad depositadas en el plan, algunos residentes tenían miedo de que la modernización de El Castillo pudiera borrar su esencia y desplazarlos del lugar; sin embargo, Ximena y su equipo trabajaron incesantemente para demostrar que la tecnología y la tradición podían convivir juntas, y que la innovación podía ser utilizada para preservar, en lugar de destruir, el legado de La Carmela.

Poco a poco, el pueblo comenzó a involucrarse en el proyecto, aportando ideas, recursos y habilidades para retomar la imagen del Castillo como un foco de sostenibilidad y cultura. Los jardines volvieron a florecer, y se integraron paneles solares y turbinas eólicas discretamente en su arquitectura, convirtiendo a La Carmela en un modelo de desarrollo sustentable.

Era el año 2050, y la Tierra parecía haber sido transformada por completo en comparación con las décadas anteriores. Las ciudades se habían expandido como gigantes de concreto y acero, tocando el cielo con sus rascacielos y conviviendo con vehículos aéreos que surcaban los cielos como aves mecánicas. La tecnología se había convertido en una extensión del ser humano, y la inteligencia artificial y la robótica habían pasado de ser un sueño lejano a una realidad omnipresente en la vida cotidiana. México no había sido la excepción a este fenómeno global.

En particular, el estado de Puebla había experimentado un crecimiento exponencial en términos de tecnología y población, convirtiéndose en una metrópoli futurista. Sin embargo, este desarrollo había generado un desequilibrio entre la naturaleza y la urbanización; las pocas reservas naturales habían sido devoradas por el avance de la civilización, dejando poco espacio para que la vida silvestre y la vegetación florecieran.

En medio de este paisaje futurista, se encontraba el Centro Cultural La Carmela, también conocido como “El Castillo”. Este emblemático lugar se resistía al embate del tiempo y la modernidad.

El antiguo Castillo, rodeado de montes y leyendas, había sido restaurado y convertido en un centro cultural en 2021, año en que la comunidad se reunía para aprender, compartir y preservar su historia.

Poco a poco, el Castillo comenzó a vibrar con nuevas energías; las risas y las voces de los niños sustituyeron a los vientos aciagos, y los relatos de horror se convirtieron en cuentos de fraternidad.

Hoy en día, las sombras, que antes escondían horrores, ahora se dispersan ante el albor de la alegría y la camaradería; y los muchachos que una vez entraron en el Castillo, llenos de temor y aprensión, ahora lo recorren con tranquilidad y regocijo, repletos de admiración y respeto por el legado histórico del lugar. Esta transformación no habría sido posible sin la valentía y la determinación de personas como Benita, quienes se negaron a dejar que el miedo definiera su relación con el Castillo; y aunque las leyendas y misterios puedan seguir siendo parte de su encanto, ahora son contadas con una sonrisa en lugar de una mueca.

Y así, queridas amistades, termina la historia del Castillo de Puebla: un lugar que una vez fue repudiado y evadido, ahora es un símbolo de comunidad, resiliencia y esperanza; un lugar que demuestra que, incluso en los momentos más oscuros, siempre hay lugar para la luz.

EMMANUEL MEDINA

LA MEMORIA DE LOS MUROS: CATITA Y LA RENOVACIÓN DEL CASTILLO EN PUEBLA

En el corazón de Puebla, México, el Centro Cultural la Carmela, conocido también como “El Castillo”, se erigía con una historia oculta en sus muros de piedra. La verdadera esencia de este lugar no radica en la arquitectura o en las actividades culturales que allí se realizan, sino en las personas que han vivido y respirado su atmósfera durante generaciones. La abuela Catita, una de las primeras habitantes de la colonia cercana, era la guardiana de una parte importante de esta historia.

Había una vez una mujer llamada Catalina Báez, mejor conocida como “Catita”, sus ojos y arrugas eran testimonio de las experiencias que había acumulado a lo largo de los años; llegó a la colonia cuando era una joven madre, en un tiempo donde la tierra estaba sin pavimentar y el aire estaba lleno de promesas y desafíos. En aquellos días, El Castillo era un lugar desolado, un mero esqueleto de lo que llegaría a ser; Catita y su familia, siendo de las primeras en establecerse en la zona, construyeron su hogar en sus cercanías.

En el hogar, la falta de servicios básicos, como el gas y la luz, no disuadía a Catita; con ingenio y determinación, preparaba las comidas para su familia utilizando petróleo para calentar el comal y moler maíz para las tortillas en el molino local.

EL CASTILLO DE CARMELA: CIBERCULTURA Y TRADICIÓN EN EL CORAZÓN DE LA MEGALÓPOLIS



*"Inicié mi negocio de comerciante, vendía lo que yo quería,
pero mi negocio fue más de vender colorados y cemitas [...]"*

Los antiguos campos de juego ahora eran salas de lectura y espacios para la creación artística; había una atmosfera de optimismo que se extendía desde el Castillo hasta las calles de la colonia.

Después de los arreglos, Socorro veía con orgullo cómo los jóvenes se acercaban al Castillo, con sus ojos brillantes llenos de interés y maravilla. Sentada en la mecedora junto a la puerta de su casa, observaba la vida que bullía en el Castillo: los niños corrían de un lado a otro, las voces de los maestros resonaban en las salas de piedra, los artistas pintaban y esculpían, creando belleza donde una vez hubo dolor y miedo.

Los días oscuros de El Castillo parecían haber quedado atrás. Las apariciones del monje, en lugar de ser un símbolo de temor y superstición, se convirtieron en una leyenda cautivadora, un relato contado con emoción en las noches de luna llena. Y Socorro, quien una vez jugó en sus campos y luego lloró por su declive, ahora sonreía al ver a la siguiente generación encontrar la alegría en el mismo lugar que ella había amado en su juventud. Hoy en día, el Castillo continúa de pie, con sus paredes altivas y con visitantes llenos de entusiasmo.

ARACELI REYES GÓMEZ

La leña era otra necesidad vital, y la familia a menudo iba a buscarla en las áreas aledañas al Castillo. Éste, en aquel entonces, era más un basurero que un sitio cultural; la gente tiraba allí sus desechos, y los animales muertos yacían en sus alrededores. A pesar de su estado, Catita y sus hijos iban allí en busca de maderos, aventurándose únicamente en la periferia debido al temor de lo desconocido que albergaba en las profundidades del Castillo.

A lo largo de los años, Catita vio cómo la colonia y el Castillo cambiaban gradualmente. Los caminos se pavimentaron, los servicios llegaron, y las tiendas comenzaron a aparecer. El Castillo se limpió y se transformó en el Centro Cultural la Carmela. Años más tarde, cuando Catita era ya una abuela, le contó a su nieto de ocho años, Uzziel, sobre cómo solía ser el lugar y cómo había evolucionado el vecindario. Le habló de los tiempos en que recolectaba leños y de cómo cocinaba las comidas con petróleo en lugar de gas. La historia era un caleidoscopio de recuerdos y experiencias, y Uzziel escuchaba atentamente, con su rostro lleno de asombro.

BRANDON DANIEL CORTÉS

SOCORRO Y ELCASTILLO: UN LEGADO DE JUEGO, PASIÓN Y RESILIENCIA EN EL CORAZÓN DE PUEBLA

Mientras pasaba el tiempo, Socorro comenzó a observar cómo su querido campo de juego se transformaba, cómo las risas se desvanecían y, en su lugar, ascendía la sombra de lo que sería El Castillo; a medida que crecía, notó cómo éste se convertía en un refugio para los desamparados y los desesperados, un lugar donde los jóvenes venían a drogarse e incluso a quitarse la vida. Esta realidad la desolaba, pero no impidió que sintiera amor por el Castillo; en cambio, compartía historias de sus días de juego con sus hijos y nietos, manteniendo vivas las memorias de los momentos felices. Sin embargo, una noche, en su casa, Socorro vio la figura de un monje con una antorcha, deslizándose por la oscuridad como un espectro.. Esta visión aterró a la comunidad y convirtió al Castillo en un lugar de leyendas y misterios.

Justo cuando parecía que El Castillo estaba destinado a permanecer en el olvido, un hombre llamado Gustavo de la Madrid, quien había vendido terrenos a las personas de la comunidad, compartió su visión de transformar la zona. Habló de un boulevard, un cambio radical que parecía imposible en esos días, pero que se hizo realidad. Con el tiempo, el Castillo se convirtió en el Centro Cultural La Carmela.



*"Yo vine acá y comencé a echar tortillas [...] ponía el comal
y a echar las tortillas con pura leña [...]"*