

Pasto

Ciudad escondida

detrás de las leyendas e imaginarios urbanos.



Pasto

Ciudad escondida

detrás de las leyendas e imaginarios urbanos.



Marcela Torres Benavides

*Trabajo de Grado
Asesor. Jaime Pineda
Universidad de Nariño
Programa de Diseño Gráfico Facultad
de Artes
2011*

© *Copyright 2011 Para Nariño Colombia*
Edición Marcela Torres Benavides
Reservado todos los derechos
Prohibida la reproducción parcial y total de este
proyecto
Impresión digital Marcela Torres B.
Historia Recopilada Francisco Torres
Ilustrador, Dario Rosero Santamaría
investigación Marcela Torres B.
Fotografía Marcela Torres B.

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del Acuerdo No 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo directivo de la Universidad de Nariño.



NOTA DE ACEPTACIÓN

Jurado

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, 2011

AGRADECIMIENTOS

El presente proyecto ha sido el motivo por el cual he dedicado, perseverancia, constancia y esfuerzo, tratando de adquirir nuevos conocimientos, para formarme como persona y profesional, este proyecto está encaminado a nuevos saberes, a dar a conocer a los demás historias no descubiertas, o que simplemente quedan en el olvido.

Confieso que en algunos momentos, estuve a punto de desistir de este trabajo, sin embargo agradezco a todas aquellas personas que confiaron en mí y me dieron la mano, a mi familia, que ha sido un gran apoyo en mi vida, quienes en los momentos más duros han estado a mi lado, demostrando que puedo lograr grandes metas, agradezco a mi profesor asesor por orientarme con nuevos saberes, para mi vida profesional y sobre todo agradezco a Dios por darme perseverancia, y poder lograr sacar este trabajo adelante.

Siendo este un trabajo de investigación, he tenido la seguridad necesaria de dar a conocer una historia contemporánea tomada de la ciudad de Pasto, para ser representada en un corto animado, dando a conocer, una parte de esa memoria colectiva que cada día se queda en el olvido, es por esta razón que dedico esta investigación a todos aquellos que deseen conocer más acerca de estas historias y relatos que en algunos lugares ha existido y lastimosamente han desaparecido, para siempre.

RESUMEN

Pasto es una ciudad de historias y leyendas, que se han transmitido a través de los tiempos, dejándonos algunos legados y lugares históricos donde en algún momento sucedieron historias supuestamente sobrenaturales las cuales aún se las sigue recordando, pese a que los sitios donde nacieron ya han cambiado para siempre.

El mismo devenir de la sociedad hace que día a día se cree un sin número de relatos para discernir lo real de lo irreal y de esta forma dar vida a un nuevo espacio asociado a lo paranormal, en muchos sectores de esta capital la mayoría de habitantes crean relatos para imponer un veto sobre algunos sectores y lugares que por algún motivo estuvieron relacionados con hechos como muertes violentas, proxenetismo, drogas y delincuencia común para justificar un “miedo” o “respeto” a ese espacio; pero que en el fondo únicamente busca excusar el verdadero temor que representa.

Por otra parte es importante destacar que el desarrollo y crecimiento urbano está ligado a desaparecer lugares o viviendas que han marcado la historia de esta ciudad llevando a hacer de las casonas relegadas imaginarios urbanos asociados con lo desconocido, fenómenos paranormales e in-

frahumanos, causando temores dentro de un contexto social. sin embargo en la actualidad existe un nuevo espacio, un nuevo orden social que ha creado otros referentes urbanos que a su vez han creado un nuevo sistema expansivo de comunicación donde los jóvenes hacen parte, con nuevos relatos . Este trabajo es una respuesta a la falta de registros o documentos que permitan conocer más sobre estas leyendas e imaginarios urbanos contemporáneos de la ciudad de Pasto. Todas las leyendas como parte de la cultura local constituyen una fuente temática y permiten comprender los temores, las turbaciones y los imaginarios urbanos en general que esconde la ciudad de Pasto.

El arraigamiento cultural así como las tradiciones orales que de generación en generación se han transmitido permite que nuestro grupo objetivo plantee dentro del rango comprendido entre las edades de 17 a 35 años; con el fin de comunicar a través de piezas de diseño más atractivas teniendo en cuenta formas, preferencias, gustos, mensajes y tipos de relatos que en la actualidad pueden llamar más la atención de los jóvenes adultos, es así como se pretende por medio de una pieza audiovisual, dar a conocer una leyenda “Memorias de un Fantasma” a este grupo objetivo, que sirva como fuente de consulta y para aquellas personas que quieran conocer más sobre estos temas.

ABSTRACT

Pasto is a city of stories and legends that have been passed down through the ages, leaving some legacies and historical sites which occurred sometime supposedly supernatural stories which even they are still remembered, although the sites where they were born already changed forever.

The very future of society is that every day is thought a number of stories to discern the real from the unreal and thus give life to a new space associated with the paranormal in many areas of the capital most people create stories to impose a veto on some sectors and places which were somehow related to events such as violent deaths, pimping, drugs and common criminals to justify a “fear” or “respect” to that space, but that basically just looking excuse the real fear is.

Moreover, it is important to note that development and urban growth is bound to disappear places or homes that have marked the history of this city being relegated to the urban imaginary houses associated with the unknown, paranormal phenomena and subhuman, raising fears within a social context.

But now there is a new space, a new social order that has created other urban reference which in turn have created a new communication system expansion where young people are part, with new stories. This paper is a response to the lack of records or documents that reveal more about these legends and contemporary urban imaginary of the city and the urban imaginary troubles generally hidden in the city of Pasto.

The cultural grounding and oral traditions from generation to generation have been passed allowing our objective arising within the ages range from 17 to 35 years in order to communicate through attractive design pieces taking account forms, preferences, tastes, messages and types of stories that today can draw more attention to young adults, so as claimed by an audiovisual work, to make known a legend “Memoirs of a Ghost” to this target group, which serves as a reference and for those who want to learn more about these issues.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA	20
1.1 Tema	20
1.2 Planteamiento	20
1.3 Formulación	20

CAPÍTULO II

2. JUSTIFICACIÓN	22
------------------	----

CAPÍTULO III

3. OBJETIVOS	24
3.1 Objetivo General	24
3.2 Objetivos Específicos	24

CAPÍTULO IV

4. IMAGINARIOS Y LEYENDAS URBANAS	26
4.1 ¿Qué Son Los Imaginarios urbanos?	26
4.2 ¿Que Significan Las Leyendas Urbanas?	29
4.2.1 Origen	29
4.3 Las Psicofonías	32

CAPÍTULO V

5. PASTO CIUDAD ESCONDIDA	35
5.1 La Brujería	36

5.1.1 Casos de Brujería en Pasto	37
----------------------------------	----

CAPÍTULO VI

6. LA HISTORIA EN PASTO Y SU INFLUENCIA SOBRE LOS IMAGINARIOS URBANO CONTEMPORÁNEOS	40
---	----

CAPÍTULO VII

7. RECOPIACIÓN DE RELATOS URBANOS DE LA CIUDAD DE PASTO	44
7.1 De Carácter Religioso:	45
7.1.1 La Quinta De Satanás	45
7.1.2 Tabla Guija Incita A Niña A Matarse	46
7.2 De carácter Social	46
7.2.1 Carta Amenazante	46
7.3 De Carácter Fantasmagórico	47
7.3.1 El Fantasma Del Ahorcado Aterroriza Al 7 De Agosto	47
7.3.2 La Mujer Que Aterroriza A Los Habitantes Que Recorren El Pasaje del Niza	47
7.3.3 El Fantasma En Minifalda	48
7.3.4 La Pasajera Fantasma	49

CAPÍTULO VIII

8. JÓVENES ADULTOS COMO SUJETO DE COMUNICACIÓN VISUAL	52
---	----

CAPÍTULO IX

9. ANTECEDENTES GRÁFICOS Y VISUALES	55
9.1 Tim Burton	55
9.2 Pedro Rodríguez	56
9.3 Marco Besas	56

CAPÍTULO X

10. DISEÑO METODOLÓGICO	58
10.1 Tipo de Investigación	58
10.2 Técnicas de Recolección	58

CAPÍTULO XI

11. MEMORIAS DE UN FANTASMA	60
-----------------------------	----

CAPÍTULO XII

12. PROCESO GRÁFICO	62
12.1 Técnica Stop Motion	62
12.2 Etapa de Análisis y Construcción Teórica	62
12.3 Etapa de Pre-Producción	63
12.4 Etapa de Diseño y Producción	63
12.5 Identificación de personajes	63

CAPÍTULO XIII

13. ETAPA DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN	68
13.1. Diseño de personajes principales y secundarios	68
13.2. Proceso de elaboración maqueta	75
13.3. Proceso de elaboración chiva	77
13.4. Mobiliario escénico	80
13.5. Escenarios	81

CAPÍTULO XIV

14. etapa de post-producción	84
14.1 Fuentes Tipográficas	84

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

LISTA DE FIGURAS

	Pag.
Figura 1.	33
Figura 2.	35
Figura 3. Antigua Calle Angosta, (Casanaré)	38
Figura 4. Antigua Catedral	38
Figura 5. Calle del comercio	38
Figura 6.	41
Figura 7.	44
Figura 8.	45
Figura 9.	45
Figura 10.	45
Figura 11.	48
Figura 12.	48
Figura 13.	48
Figura 14.	49
Figura 15.	49
Figura 16.	50
Figura 17.	50
Figura 18.	50
Figura 19. Tim Burton, El mundo extraño de Jack	55
Figura 20. Tim Burton, El Cadáver de la Novia	55
Figura 21. Tim Burton, Vincent Price	55
Figura 22. La Leyenda del Espantapájaros	56
Figura 23. Panorámica casa calle 12	60
Figura 24. Panorámica casa calle 12	60
Figura 25. Panorámica casa calle 12	60
Figura 26.	64
Figura 27.	65
Figura 28.	66

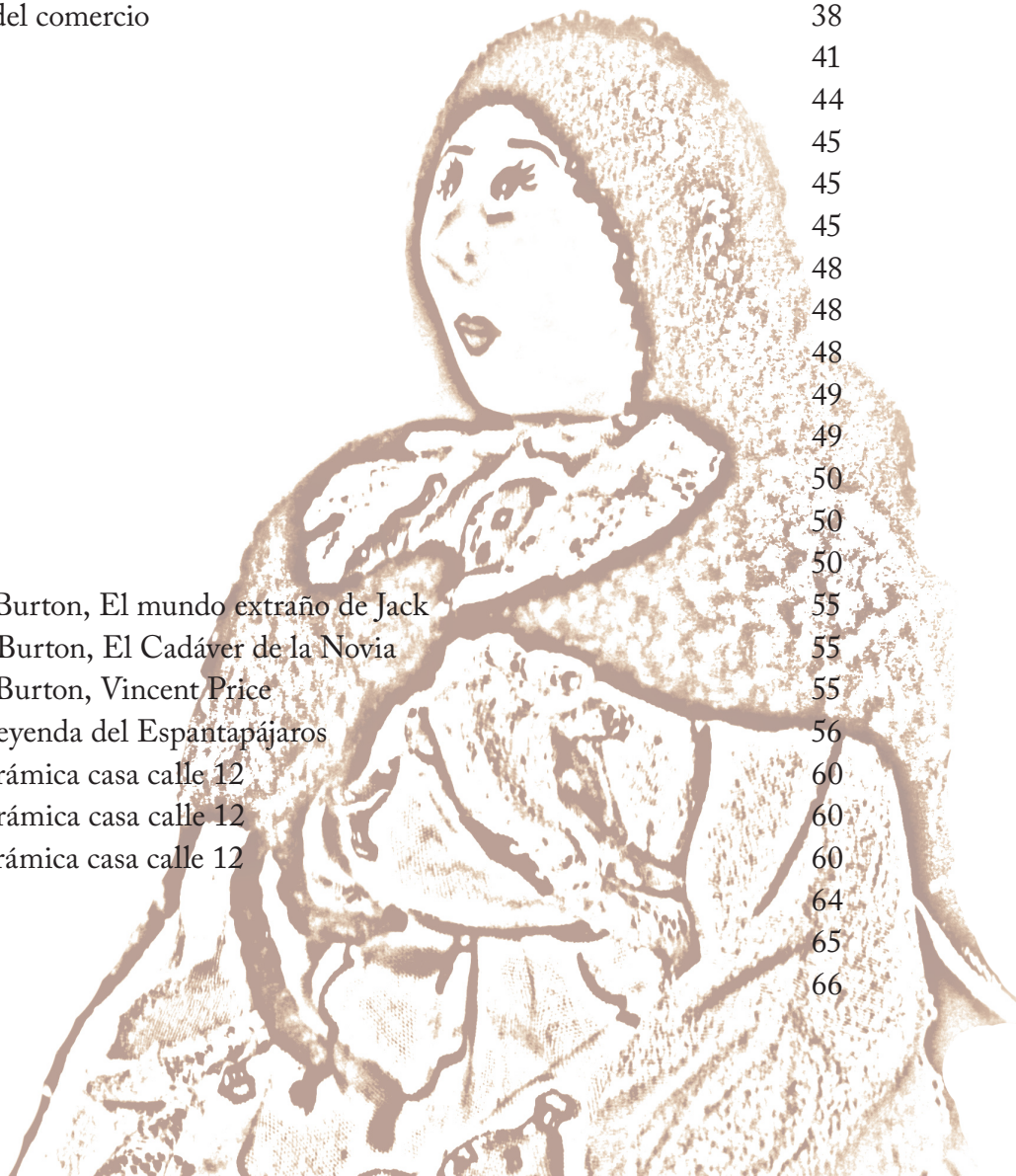


Figura 29.	68	Figura 61.	81
Figura 30.	68	Figura 62.	82
Figura 31.	69	Figura 63.	82
Figura 32.	69	Figura 64.	84
Figura 33.	70		
Figura 34.	70		
Figura 35.	70		
Figura 36.	70		
Figura 37.	70		
Figura 38.	70		
Figura 39.	71		
Figura 40.	72		
Figura 41.	72		
Figura 42.	72		
Figura 43.	72		
Figura 44.	73		
Figura 45.	74		
Figura 46.	74		
Figura 47.	75		
Figura 48.	75		
Figura 49.	76		
Figura 50.	76		
Figura 51.	76		
Figura 52.	77		
Figura 53.	77		
Figura 54.	77		
Figura 55.	78		
Figura 56.	78		
Figura 57.	79		
Figura 58.	79		
Figura 59.	80		
Figura 60.	81		



GLOSARIO

ARRAIGAMIENTO CULTURAL: desplazamiento de costumbres y tradiciones dentro de una cultura

AUTOCONSUMO: consumo final de bienes y servicios por el mismo productor

COLECTIVO URBANO: Grupo de personas que forman un proceso de trabajo

CULTURA LOCAL: tradiciones del entorno ciudadano

COSMOLOGÍA: es el estudio a gran escala de la estructura y la historia del Universo

DELINCUENCIA COMÚN: grupos delictivos que atenta contra la seguridad social, cometiendo hurto, secuestro.

ESPECTROS: es un término con el que se designa a un ser de origen oscuro, también puede ser nombrado espectro o fantasma. Un espectro o fantasma es una representación de algo sobrenatural o aterrador.

ESPECULATIVA: reflexionar meditar raciocinar

FINCADAS: lugares que son vendidos, compradas, parcelados.

GÉNERO FANTÁSTICO O DE FICCIÓN: comúnmente llamado fantasía, es un género artístico de ficción en el cual los elementos principales del argumento son imaginarios, irreales y sobrenaturales.

En su sentido más amplio, el género fantástico se halla presente en la literatura, cinematografía, historieta, videojuegos, juegos de rol, pintura, escultura, drama y, sobre todo, en la mitología y relatos antiguos, donde tuvo su origen. Se caracteriza por no dar prioridad a una representación realista que respete las leyes de funcionamiento del mundo real. En ese sentido se suele decir que el género fantástico es subversivo, pues viola las normas de la realidad

GONIÓMETRO: es un instrumento de medición con forma de semicírculo o círculo graduado en 180° o 360°, utilizado para medir o construir ángulos

HÍBRIDO: Genéticamente los híbridos son organismos heterocigotos por poseer genes para rasgos distintos, que pueden ser tanto recesivos como dominantes, heredados de sus padres

HOMOGENEIZACIÓN: La homogeneización es un término que connota un proceso por el que se hace que una mezcla presente las mismas propiedades en toda la sustancia

IMAGINARIOS URBANOS: son todos aquellos sucesos pensamientos y sentimientos que una sociedad expresa diariamente a través del colectivo urbano y que nos ayuda al crecimiento o fortalecimiento de una ciudad

IMPLANTACIÓN: es la adhesión a la pared del útero del denominado blastocito -una de las fases de la embriogénesis humana

IMPOSICIÓN: Exigencia desmedida que se obliga hacer

INFRAHUMANOS: inferior al nivel propio de los humanos.

LEGADOS: Se denomina legado o manda al acto a través del cual una persona, en su testamento, decide repartir una parte muy concreta de sus bienes a otra persona determinada. Hablamos en todo caso de bienes individuales, y no de porciones del patrimonio. También recibe por extensión ese nombre el conjunto de bienes que son objeto del legado

LEYENDAS URBANAS: Las leyendas urbanas son relatos pertenecientes al folclore contemporáneo que, pese a contener elementos sobrenaturales o inverosímiles.

MAPAS SIMBÓLICOS: Son lugares no visibles y que conviven en nuestras mentes.

MAGNETOFÓN: Todos los equipos de grabación/reproducción magnética reciben el nombre de magnetófono o magnetofón, aunque esta nomenclatura se la haya apropiado el magnetófono de bobina abierta.

ORALIDAD: es una forma comunicativa que va desde el grito de un recién nacido hasta el diálogo generado entre amigos.

PARANORMAL: Paranormal o Fenómenos paranormales (“al margen” o “al lado de” lo normal), es el nombre o adjetivo que se utiliza para referirse a ciertos fenómenos que, presentándose como efectos psíquicos, físicos y biológicos, según sus estudiosos no resultan explicables, en cuanto a sus causas y procesos, desde las leyes naturales establecidas por las ciencias que se ocupan de esos tres campos.

PARADIGMA: en el campo de la psicología refiriéndose a acepciones de ideas, pensamientos, creencias incorporadas generalmente durante nuestra primera etapa de vida que se aceptan como verdaderas o falsas sin ponerlas a prueba de un nuevo análisis

PARAPSICOLÓGICAS: (o el proyecto parapsicológico) es, sin duda, la más revolucionaria, habida cuenta de sus vastas implicancias para la comprensión integral del hombre, las relaciones humanas, la visión del universo y de la ciencia misma, las religiones y la ética.

PSICOFONÍAS: o fenómenos de voces electrónicas son sonidos de origen electrónico que quedan registrados en grabadoras de audio y son interpretados con hipótesis muy diversas por las personas que se dedican a su investigación y estudio.

Según los proponentes del fenómeno paranormal, dichos registros aparecen como voces (masculinas, femeninas, juveniles, seniles e infantiles) que enuncian contenidos significativos, presentando una morfología característica en cuanto a su timbre, tono, velocidad y modulación. Su aspecto de mayor interés radica en el hecho de que, según sus estudiosos, en ocasiones estas “voces psicofónicas” han respondido a preguntas de los operadores, llegando a producirse diálogo con éstos

PROXENETISMO: es el oficio del proxeneta (Del lat. proxenēta,) consiste en obtener beneficios económicos de la prostitución de otra persona

SÍMBOLO COLECTIVO: es un concepto básico de la teoría desarrollada por el psiquiatra suizo Carl Gustav Jung. La teoría de Jung establece que existe un lenguaje común a los seres humanos de todos los tiempos y lugares del mundo, constituido por símbolos primitivos con los que se expresa un contenido de la psiquis que está más allá de la razón.

SISTEMA EXPANSIVO: hace referencia a un sistema de divulgación general y o

SOBRENATURALES: Dícese de lo que no sucede según las leyes de la naturaleza

SOTERRADO: Secreto, oculto, enterrado, olvidado

TEOLÓGICA: (del griego: theos ‘Dios’ y logos: ‘estudio, razonamiento, ciencia’, significando ‘el estudio de Dios’ y, por ende, el estudio de las cosas o hechos relacionados con Dios.

TURBACIONES: estado de desorientación en las personas.

INTRODUCCIÓN

En las tradiciones de las ciudades, sueños y mapas imaginarios operan una serie de espacios reconocibles para diseñar cartografías culturales en las que a veces es difícil discernir la parte de los mitos de la parte real; en la ciudad de Pasto esas tradiciones se expresan en historias que han ido conformando un selecto grupo de narraciones que poco a poco han tomado forma y se han quedado en el imaginario de la gente como “...Alguna vez, yo escuche...”, “A un amigo le paso...”, “...Ella lo sintió...”, que no han pasado de ser simples relatos que alguna vez han querido cobrar relevancia pero que por no tener ningún tipo de fundamento serio han quedado en el simple recuerdo de algunos.

A través de este trabajo se busca crear una recopilación video grafica de una Leyenda Urbana de la ciudad de Pasto, recolectando los relatos de interlocutores que conozcan o hayan experimentado alguno de estos fenómenos que en los últimos años han tomado fuerza entre las personas que pernoctan a altas horas de la noche por las calles de la ciudad o simplemente por su labor deben permanecer en algunos de los sectores donde se han presentado estos fenómenos.

La falta de documentación y de textos recopilatorios de esta temática impulsa a la creación de un pieza de Diseño a partir de esta investigación, el cual permita su fácil acceso e interpretación; así como existen textos que rescataron las leyendas de antaño como la historia de la Llorona, El Padre Descabezado entre otras; estas historias de corte fantasmagórico y contemporáneo merecen un lugar en el espacio literario de nuestra región.

En diferentes ciudades se han escuchado historias de fantasmas, aparecidos experiencias de ultratumba que solo se han limitado a simples relatos de unos a otros y en la medida que estos relatos han ido tomando fuerza se han tergiversado sus hechos, personajes, tiempo – espacio los cuales no brindan una claridad de lo que realmente ha ocurrido.

Capítulo

PROBLEMA

1



1. PROBLEMA

1.1. TEMA.

Pasto Ciudad Escondida detrás de las leyendas e imaginarios urbanos.

1.2 Planteamiento

Pasto es una ciudad de historias y leyendas, que se han transmitido a través de los tiempos, dejándonos algunos legados y lugares históricos donde en algún momento sucedieron historias supuestamente sobrenaturales las cuales aún se las sigue recordando, pese a que los sitios donde nacieron ya han cambiado para siempre.

Los abuelos las recuerdan y han enseñado que estas leyendas son parte de la historia de Pasto; sin embargo en la actualidad existe un nuevo espacio, un nuevo orden social que ha creado otros referentes urbanos que a su vez han creado un nuevo sistema expansivo de comunicación donde los jóvenes hacen parte, con nuevos relatos . Este trabajo es una respuesta a la falta de registros o documentos que permitan conocer más sobre estas leyendas e imaginarios urbanos de la ciudad de Pasto. Todas las leyendas como parte de la cultura local constituyen una fuente temática y permiten comprender los temores, las turbaciones y los imaginarios urbanos en general que esconde la ciudad de Pasto tradicionalmente religiosas.

1.3 Formulación

A partir de lo anteriormente expresado, se ha planteado el siguiente problema de diseño. ¿Como comunicar a jóvenes adultos la leyenda urbana Memorias de un Fantasma de la ciudad de Pasto y sus imaginarios, mediante una animación?

Capítulo

JUSTIFICACIÓN

2



2. JUSTIFICACIÓN

Hablar de “historias sobrenaturales”, es abrir unos interrogantes que muchos nos hemos planteado: ¿a que se deben dichos acontecimientos?, ¿Son reales o imaginados?, ¿Son producto de la fantasía o de los miedos de los habitantes de una ciudad o sector? Sin embargo esto generalmente ha quedado en simples relatos sin buscar una justificación a dichas preguntas. Esta temática sobre las historias de inframundo a nivel mundial es muy recurrente, y aunque en las grandes urbes y países civilizados tienen mayor trascendencia estos registros, en Colombia y en ciudades como Pasto también se presentan estos casos, sin mayor trascendencia. Tradicionalmente estos hechos son documentados solo por algún artículo de prensa, aparecen efímeramente en registros y no pasan de ser una nota especulativa que no trasciende más allá de un día. No obstante, para los artistas y aún para los diseñadores gráficos; estas historias constituyen una fuente inagotable de su trabajo; en la literatura por ejemplo da lugar al género fantástico o de ficción; en las artes plásticas son fuente de creación de personajes y seres; en el diseño gráfico han sido caudal de motivos para el diseño editorial, la ilustración, la animación y la realización de documentales entre otros.

Esto es lo que da pie para la recopilación, análisis y recreación gráfico visual de una leyenda de Pasto que permita agregar a los anaqueles de la historia una animación de manera que sirva como recuperación de la memoria colectiva y como fuente de consulta de las historias que el día a día va dejando en la memoria de los moradores de sectores vecinos afectados por este fenómeno. Finalmente estas piezas pueden convertirse en virtud del diseño gráfico en piezas lúdico recreativas.



Capítulo

OBJETIVOS

3

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Realizar una pieza audiovisual tendiente a comunicar una leyenda urbana de la ciudad de Pasto y los imaginarios que esta contiene.

3.2 Objetivos Específicos

- Identificar una leyenda urbana contemporánea representativa de Pasto a través de la búsqueda en diferentes medios tanto documentales y humanas.
- Analizar antecedentes gráficos y audiovisuales sobre temas a fines.
- Sistematizar la información recolectada para que a través de esta se pueda estructurar una pieza escrita y animada.
- Diseñar la animación.

Capítulo

IMAGINARIOS Y
LEYENDAS URBANAS

4



4. IMAGINARIOS Y LEYENDAS URBANAS

El mismo devenir de la sociedad hace que día a día se cree un sin número de relatos para discernir lo real de lo irreal y de esta forma dar vida a un nuevo espacio asociado a lo paranormal, en muchos sectores de esta capital la mayoría de habitantes crean relatos para imponer un veto sobre algunos sectores y lugares que por algún motivo estuvieron relacionados con hechos como muertes violentas, proxenetismo, drogas y delincuencia común para justificar un “miedo” o “respeto” a ese espacio; pero que en el fondo únicamente busca excusar el verdadero temor que representa.

Por otra parte el crecimiento urbano esta ligado a desaparecer lugares o viviendas que han marcado la historia de esta ciudad llevando a hacer de las casonas relegadas espectros de horror asociados con lo desconocido, con fenómenos paranormales e infrahumanos.

4.1 ¿Qué son los imaginarios urbanos?

Según Armando Silva, los imaginarios urbanos constituyen una teoría que explique la ciudad desde su simbolismo:

La teoría de los imaginarios urbanos busca captar y aislar para su estudio lo que llamamos “croquis urbanos”, que no son otros que los mapas afectivos donde uno se encuentra con otros, ya sea porque se comparte un interés, un oficio o hasta un tema. Y estos mapas ya no son físicos, sino psicosociales: los croquis no se ven, se sienten. Digamos que los imaginarios urbanos no están en un pedazo de tierra, sino en lo que anima a una representación grupal. La ciudad es una red simbólica porque

*en todo momento es urbanizada y la urbanización se da en redes. La red puede ser un nuevo concepto contemporáneo sobre identidades*¹

Los imaginarios se sostienen de la imaginación son también visionarios y no necesariamente realistas. Entonces no habrá “una sola ciudad imaginada”, sino muchas maneras de imaginar las ciudades.

Así que hay muchas maneras de narrar desde los imaginarios sin importar el medio, ni tampoco su naturaleza cultural. Todo lo que sea emblemático en una ciudad es atractivo para deconstruir su formación como símbolo colectivo.

Con respecto a lo anterior los imaginarios urbanos son todos aquellos sucesos pensamientos y sentimientos que una sociedad expresa diariamente a través del colectivo urbano y que nos ayuda al crecimiento o fortalecimiento de una ciudad; cada grupo social urbano representa diferentes facetas, entre ellas temores, dudas, alegrías, misterios con respecto al espacio que los rodea y al entorno dentro del cual se han desarrollado.

Un ejemplo de ello son las personas que acostumbran reposar en la plaza de Nariño

por lo general personas de edad avanzada y que se encuentran solas dando a conocer su imaginario colectivo de soledad o de tristeza y en la mayoría de los casos de abandono; otro colectivo urbano pueden ser los celadores quienes representan por el hecho de que su labor se desarrolla nocturnamente están expuestos al miedo, a la inseguridad a observar cosas que los demás no pueden ver.

Entonces ¿Es posible construir mapas simbólicos, que nos hablen de lugares no visibles y que conviven en nuestras mentes, mapas que nos hablen por ejemplo de la vida cotidiana que desarrollamos, de los itinerarios y recorridos, de los eventos urbanos de aquello que no sólo está estático, de lo que no está lleno, de lo que sucede en simultáneo, de lo híbrido, de lo que está al margen, de lo que no es central, de todo aquello que está soterrado en los rincones físicos y temporales de las urbes a las que pertenecemos?

Este cuestionamiento nos invita a reflexionar sobre los sectores más cotidianos y representativos de nuestra ciudad donde el siglo XX claramente ha explotado ciertamente los recursos urbanos y ha producido metodologías diversas para abordarlo como historias, anécdotas, cuentos, etc.

¹ *Entrevista a Armando Silva por María Constanza Mujica www.bifurcaciones004entrevistaarmandosilva.com*

La idea de ordenamiento está basada en una representación social del espacio como entidad física, material, cuya principal referencia es el territorio-frontera-límite-lindero (esto planteado formalmente por mapas, cartas territoriales). Sin embargo, aunque necesario, el territorio no es suficiente para la constitución de una nación, sociedad, comunidad, barrio, corregimiento y esto a su vez a la creación de una sociedad ya que ésta depende de un conjunto de factores, entre ellos los simbólicos, los culturales, los religiosos que se combinan y armonizan. Podemos suponer, entonces que los cambios en los diseños imaginarios de la territorialidad, por tanto de la nacionalidad comunitaria implican alteraciones en los paradigmas identitarios.

En efecto, los antropólogos han vinculado la cuestión de la alteridad (o de la identidad) al espacio y como lo manifiesta en virtud de que todas las sociedades necesitan simbolizar tanto el tiempo como el espacio. Sin embargo, mientras que el tiempo no viene dado, el espacio sí, pues la relación del espacio con el hombre se origina en exigencias biológicas, existencias religiosas, confrontaciones sociales y más aún de unas explicaciones socioculturales de los hechos y misterios que rodean los diferentes componentes urbanísticos de la ciudad.

En los últimos años han emergido re-

flexiones, como las de Saskia Sassen, Rem Koolhaas, Alejandro Zaera Polo, Stefano Boeri entre otros, acerca del modo en que se comporta la contemporaneidad en un espacio vectorizado. Como lo dice Boeri, entre la homogeneización establecida por la mundialización y las especificidades locales ha surgido una situación urbana común, evidente en las ciudades latinoamericanas, que ha modificado la concepción tradicional de ciudad. Una situación que nace de una alteración relacional entre el espacio urbano y sus individuos, que resulta una certeza en la dinámica de las ciudades del globo pero que encuentra modalidades diferenciales en cada condición particular.

Emerge así la demanda de una estrategia de observación y representación adecuada capaz de complementar y enriquecer el desmesurado incremento poblacional, étnico, cultural, social y personal recurriendo al desafío de hacer propias conclusiones conceptuales emergentes de otros contextos, indagadas en otros márgenes disciplinares como lo efímero, lo irreal y fantasioso.

Para empezar cabe preguntar el significado ¿Que son leyendas urbanas? y ¿Porque se dan estos acontecimientos?

4.2 ¿Que significan las leyendas urbanas?

Las leyendas urbanas son relatos pertenecientes al folclore contemporáneo que, pese a contener elementos sobrenaturales o inverosímiles, se presentan como crónica de hechos reales sucedidos en la actualidad. Algunos parten de una base más o menos real, pero acaban exageradas o distorsionadas, con datos inconsistentes o contradictorios. Circulan a través del boca a boca, correo electrónico o medios de comunicación como prensa, radio, televisión o Internet. Suelen tener como trasfondo una "moraleja".

Una misma leyenda urbana puede llegar a tener infinidad de versiones, situadas generalmente en el entorno de aquellos que las narran y reciben. Por su adecuación a la sociedad industrial y al mundo moderno reciben el calificativo de "urbanas", que las opone a aquellas leyendas que, habiendo sido objeto de creencia en el pasado, han perdido su vigencia y se identifican con épocas pasadas. A menudo, el narrador presenta a los protagonistas de una leyenda urbana como conocidos o

parientes de alguna persona cercana (por lo que se las conoce también como "historias que le pasó a un amigo").²

4.2.1 Origen

El término fue acuñado por el folclorista estadounidense Richard Dorson, quien definía leyenda urbana como una historia moderna "que nunca ha sucedido, contada como si fuera cierta".¹ La leyenda urbana puede inspirarse en cualquier fuente, pero incluye siempre un elemento de misterio o incomprendibilidad, detalle importante en el suceso en sí que luego alcanza proporciones gigantescas y exageradas, casi fantásticas, pero que no dejan de ser improbablemente posibles, suscita la necesidad de invocar la protección del conocimiento colectivo. De allí que se transmitan fácilmente y se incorporen al acervo cultural como un signo de identidad grupal.

En cuanto al origen preciso de una leyenda urbana es prácticamente imposible de puntualizar, pues en algún sentido, aquel que cuenta que le contaron un "suceso extraño" pasa a convertirse en el primero que lo cuenta,

²www.wikipedia.com enciclopedia Libre

*como si se apropiase de la historia y la hiciera suya, cuando en realidad quizá ya haya tomado forma de creencia popular y tenga tiempo de haber sido divulgada. A lo mucho se especula sobre su aparición. Muchas de estas leyendas tienen nacimiento en distintos puntos de la geografía mundial, y pueden encontrarse bajo un nombre diferente o una versión de los hechos un poco distinta, dependiendo de las creencias del lugar en que se ubiquen, pero en resumen y en esencia seguirá siendo la misma.*³

Este es un tema que se ha venido ventilando desde tiempos antiguos, es posible que en algún momento historias como la llorona, el padre descabezado, el duende, entre otras hayan existido y muchas personas vivieron una experiencia paranormal fueron estas tradiciones orales las que se divulgaron, las cuales han perdurado a través del tiempo convirtiéndose en parte de nuestra historia.

No obstante si nos remontamos tiempo atrás nuestros antepasados, las razas indígenas tenían sus dioses, los cuales eran invocados y realizaban dichos rituales para venerarlos, al igual que la religión tiene sus

ideas propias ligadas a los habitantes de la región de Nariño lo cual ha sido un factor que influye en conjeturas de lo paranormal, con esto observamos que estamos rodeados de historias y leyendas que se han construido a través de los tiempos.

Los fenómenos paranormales por su parte son asociados a espíritus, brujas, demonios, y energías que se concentran en diferentes lugares para manifestar algún tipo de necesidad.

Con lo anteriormente expuesto hoy en día muchos preguntamos porqué se dan estos fenómenos y para dar una explicación existen personas que estudian estos comportamientos donde describen que el cuerpo es simplemente materia que se descompone a la hora de morir, sin embargo su alma o espíritu es el que pasará por diferentes etapas o estados que le permitirá llegar a encontrar su descanso eterno. El Lic. Profesor Yehuda Ribco afirma:

“Cuando el alma parte del cuerpo, en un primer instante el espíritu se encuentra desorientado, pues durante el lapso de su vida terrenal estaba habituado a una manera corporal de funcionar. De pronto, el espíritu descarnado no sabe cómo manejar la

realidad que le circunda (que suma pasado y presente) el espíritu no acosado a tanta luz, se atemoriza por todo lo que "siente" y no sabe cómo manejar, este estado de pesadumbre pasa al poco tiempo, pero es tan fuerte el impacto que el espíritu busca refugio en un asilo conocido: su cuerpo; pero, cuando la muerte está sentenciada y cumplida, el espíritu ya no puede regresar a su cuerpo. Por lo cual, el espíritu "sobrevuela" entorno al cadáver de lo que hasta hacía un rato conocía como su "yo".⁴

De acuerdo con esto es muy difícil saber que hay después de la muerte, y tal vez los rituales de sepultura que hacen los parientes para que el alma descanse en paz, tiene su significado, como una forma de despedir al ser querido que ha acompañado a la familia a lo largo de su vida, llegando la hora de partir. Exista o no exista otro mundo después de la muerte donde Dios espera, hay algo que si es cierto y son aquellos seres que no encuentran el descanso eterno y se quedan en la tierra tratando de transmitir su pedido o legado que no pudo dejar en vida, "los fantasmas" pero a que se debe esta razón, se podría decir que a pesar de

investigaciones este hecho no dejará de ser un misterio para las personas.

Dice la exorcista y parapsicólogo, Wanda Pratkanica.

"Al morir, pasamos algo como un telón que divide el mundo de los vivos y muertos. Pero no todos quieren pasar al otro lado, tampoco todos se dan cuenta de que no viven ya. Mayormente son personas fallecidas de muerte inesperada - estando bajo la influencia de alcohol, narcóticos o drogas. Los que durante la vida pecaban mucho tampoco tienen ganas de pasar al otro lado, porque no tienen prisa de ir al infierno.

Vagando por el mundo pueden encarnarse en la gente viva, causándoles muchas penas y molestias. La mayoría de ellos son espíritus malignos".⁵

En otros países se observan casos de tipo fantasmagórico un poco más fuerte que en Colombia en países desarrollados existe posesiones de tipo demoniaco lugares con fuerzas negativas muy fuertes. Esto se debe que en tiempos de conquista de inquisición las personas manejaban mucho el ocultis-

⁵ *Poseídos Por Espíritus En El Siglo Xxi. WANDA PRATNICK. 1997.*

⁴ *www.serjudio.com. El Lic. Profesor Yehuda Ribco*

mo, la brujería, motivo por el cual varias personas fueron quemadas o sacrificadas por practicar actos o rituales maléficos.

En España existe una sociedad llamada SEIP (Sociedad Española de Investigación Parapsicológicas) un investigador en Transcomunicación Instrumental Pedro Amorós dice:

“La sociedad en la que vivimos nos induce a creer que los fantasmas son parte de la creencia ancestral en mitos, leyendas o fantasías que alimentan nuestra imaginación. La fantasmogénesis, estaría englobada dentro del estudio de los fenómenos PSI-KAPPA y a su vez dentro de lo que consideraríamos como ideoplástias en conjunto materializaciones, los casos de apariciones fantasmales, están considerados como un efecto recíproco entre nuestro plano y el mundo esotérico” ⁶

Como dice este investigador en muchas ocasiones asimilamos la realidad de los fantasmas con mitologías y leyendas que se forman en una sociedad, sin buscar un significado científico a estas apariciones, paranormales.

4.3 Las Psicofonías

Diversas personas han estudiado distintos comportamientos paranormales como es el caso de Konstantin Raudive. Quien se destacó por sus grabaciones psicofónicas. Todo comenzó cierto día en que se encontraba trabajando en su casa usando un magnetofón para anotaciones de sus traducciones. De manera imprevista, tuvo que ausentarse durante algunos minutos de su casa y olvidó desconectar el aparato. A su regreso, comenzó a oír la cinta y en medio del silencio, pudo oír como una voz lo llamaba por su diminutivo “Koski... koski...” Tras oír la grabación varias veces, su asombro aumentó hasta dejarlo totalmente conster-nado, ya que la voz pertenecía a su difunta madre, fallecida algunos años antes.

Es de esta manera como este novelista, filósofo, traductor de literatura al letón y Licenciado en psicología por la universidad de Edimburgo, comenzó su interés por el estudio de las psicofonías, llegando a diseñar un aparato que denominó goniómetro con el fin de obtener claridad y potencia de sonido en las grabaciones se dice que

⁶www.elseip.com. Pedro Amorós

llegó a registrar la voz de Adolf Hitler. Raudive era una persona políglota, lo que permitió en sus investigaciones, conocer el significado de sus psicofonías en diversos idiomas.

De la misma manera Sinécio Darnell fue un investigador que se dedicó al estudio de las psicofonías con el fin de descubrir o poder escuchar el mensaje de los muertos. Así como este método también existen otros que permiten la comunicación directa con los espíritus, como es el caso de la Guija, que a pesar de ser un recurso para comunicarse con el inframundo, muchas personas lo practican como un juego sin pensar en los riesgos que este amerita.



Figura N°1

Capítulo

PASTO CIUDAD ESCONDIDA

5



5. PASTO CIUDAD ESCONDIDA

Ciudad ubicada en el sur occidente de Colombia, es la capital del departamento de Nariño, caracterizado por tener zona andina, pacífica y amazónica. Ciudad rica en monumentos y reliquias de arte religioso, haciéndola merecedora del título de Ciudad teológica de Colombia, puesto que las tradiciones religiosas han estado siempre ligadas a las manifestaciones artísticas; es una ciudad de templos, es por ello que se dice que en Pasto la religión no se prac-

tica, sino que se respira. En la actualidad podemos conocer a Pasto como una ciudad que posee un contraste entre lo colonial y lo moderno.

La ciudad de Pasto por ser una ciudad dada a conservar costumbres de tipo colonial religioso debido al arraigo de la religión católica y a los miedos por esta infundados en las personas con temas de trascendencia como el de ángeles y demonios, conserva en sus raíces una idiosincrasia apegada a dar

Figura N°2



una explicación espectral y fantasmagórica de los fenómenos inexplicables relacionados con diferentes sitios de la ciudad.

Entre estos relatos podemos encontrar desde fantasmas hasta apariciones que poco a poco ha ido creando una nueva oralidad cultural para identificar los diferentes componentes urbanos de esta ciudad donde esto además ha servido para crear un miedo infundado para unas nuevas generaciones las cuales no les afecta los relatos del pasado.

Hoy en día se habla de espíritus, aparecidos, visiones pero que están relacionadas con personas que llevan poco tiempo de fallecidas, que murieron en condiciones violentas o accidentes trágicos y que también tienen que ver sectores populares de la ciudad, es así como este tipo de historias no solo se han vivido en esta parte del país sino en otras regiones, con los mismos personajes y con diferentes hechos, los cuales le salvaron la vida a algunos individuos o afectaron de forma radical la de otros. Los diferentes espacios, sectores y casonas viejas de esta ciudad son los protagonistas en esta investigación ya que de una u otra forma sirven como punto de referencia en la ubicación geográfica de los barrios y comunas de Pasto.

5.1 La Brujería

Se la considera como un ritual al que asisten personas con problemas de varios tipos sociales como son la pobreza, la violencia, las costumbres, la religiosidad entre otros.

La brujería es uno de los actos quizás mas antiguos, que aún en nuestros días perdura; la creencia en las brujas tubo nacimiento en Grecia y Roma, con el advenimiento del cristianismo, la creencia en los hechizos y encantamientos, adquieren un carácter de tipo herético, “*las brujas se venden a satanás a cambio el diabólico les da poder*”⁷

Estas brujas se reunían cada año en lo más profundo del bosque, en donde realizaban rituales y danzas maléficas invocando al diablo, a estas reuniones se les llamo aquelarre. Cientos de mujeres fueron quemadas en la hoguera por realizar dichos rituales. En la actualidad hay personas que se hacen llamar brujas, algunas con el fin de leer el futuro, por medio de la quiromancia (lectura de la mano), el tarot, las velas entre otros, también realizan brebajes, conjuros, y ritos para hacer el bien como para hacer el mal, otras en cambio sacan cierto pro-

⁷*Enciclopedia Ilustrada Cumbre. México Abril de 1979. Editorial Cumbre S.A. Pág. 254*

vecho monetario al pobre desesperado que busca ayuda.

5.1.1 Casos de brujería en Pasto

En la ciudad de Pasto hay personas que practican la brujería, magia blanca, roja y hasta negra, las personas que acuden a estos sitios generalmente motivados por la fe así como por lo oculto de la brujería, con el fin de buscar una respuesta a sus inquietudes. Un caso en Pasto es el de Beatriz una bruja del barrio Aranda Alto, que se dedica a este oficio hace mas de 45 años, trabaja con brujería blanca y roja puesto que la negra es complicada y puede traer reversiones, dice:

“las almas de las personas purgan sus penas y las oraciones las sacan de ese tormento y las llevan al cielo, de este modo uno trabaja con ellos, les ofrece oraciones y rezos y a cambio les pide que informe sobre la suerte de alguien. Pero también uno les pide que impidan un casamiento o que se venda una propiedad.”⁸

De la misma manera nuestra cultura está muy ligada a nuestras raíces indíge-

nas encontramos que aún ahora la sociedad mantiene las creencias de los chamanes, personas que a través de rituales, ceremonias y brebajes hacen diferentes curas para el alma. Estas creencias y manifestaciones son utilizadas con el fin de solucionar un mal de ojo una fuerza negativa, entre otras.

“El chaman especie de brujo sacerdote y/o curandero por medio de ceremonias mágicas pretende curar las enfermedades, prever el futuro, atraer la lluvia, propiciar la realización de deseos o acontecimientos favorables y alejar o impedir los adversos. Utilizando en sus conjuros sonajas o tambores y una sugestionante mímica, incita a la veneración de ciertos animales árboles y accidentes tipográficos en los cuales dice que están los espíritus”⁹

Estos temas en su mayoría son temas muertos, ya que no existen registros verídicos que prueben la existencia de otro mundo, únicamente pruebas efímeras que no pueden ser comprobadas ya que en su mayoría son investigaciones vagas de los sucesos acaecidos.

⁸Diario Del Sur. Pasto Nariño septiembre 2008. Pág. 7B

⁹Enciclopedia Ilustrada Cumbre. México abril de 1979. Editorial Cumbre S. A. Pág. 4



Antigua Calle Angosta, (Casanaré)



Antigua Catedral



calle del comercio

Capítulo

La historia en Pasto y su influencia sobre los imaginarios urbano contemporáneos

6



6. La historia en Pasto y su influencia sobre los imaginarios urbano contemporáneos

El profesor Víctor Álvarez Morales, manejaba un concepto transversal y sencillo sobre la historia local: “es la historia de uno mismo, de sus abuelos, de su escuela de su por qué, de sus angustias y necesidades de sus miedos y amores, de sus imaginaciones.

¹⁰

En Colombia antes de la llegada de los españoles. Los hallazgos arqueológicos muestran una gran riqueza cultural, especialmente en la zona andina. Los relatos de corte sagrado dejados por los ancestros y que sobrevivieron a la implantación de la cultura española evidencian la búsqueda afanada del hombre americano ancestral por encontrar el sentido a la existencia.

La preponderancia del catolicismo romano tiene hondas raíces en los procesos de conquista y colonización por parte de España después de 1492. En dicho proceso, la imposición de una cultura europea de corte católico determinó la exclusión de cualquier otra manifestación religiosa en el suelo colombiano.

Colombia es un país cuya constitución establece a partir de 1991 la libertad de culto, sin embargo la Iglesia Católica Romana mantiene privilegios ya que la mayoría de sus habitantes se declaran pertenecientes a dicha iglesia. La libertad de culto hace que las personas exploren otros espacios religiosos permitiendo encontrar nuevos hallazgos misteriosos y estudiar nuevas costumbres, como ateísmo, agnosticismo, mormones, cristianos, entre

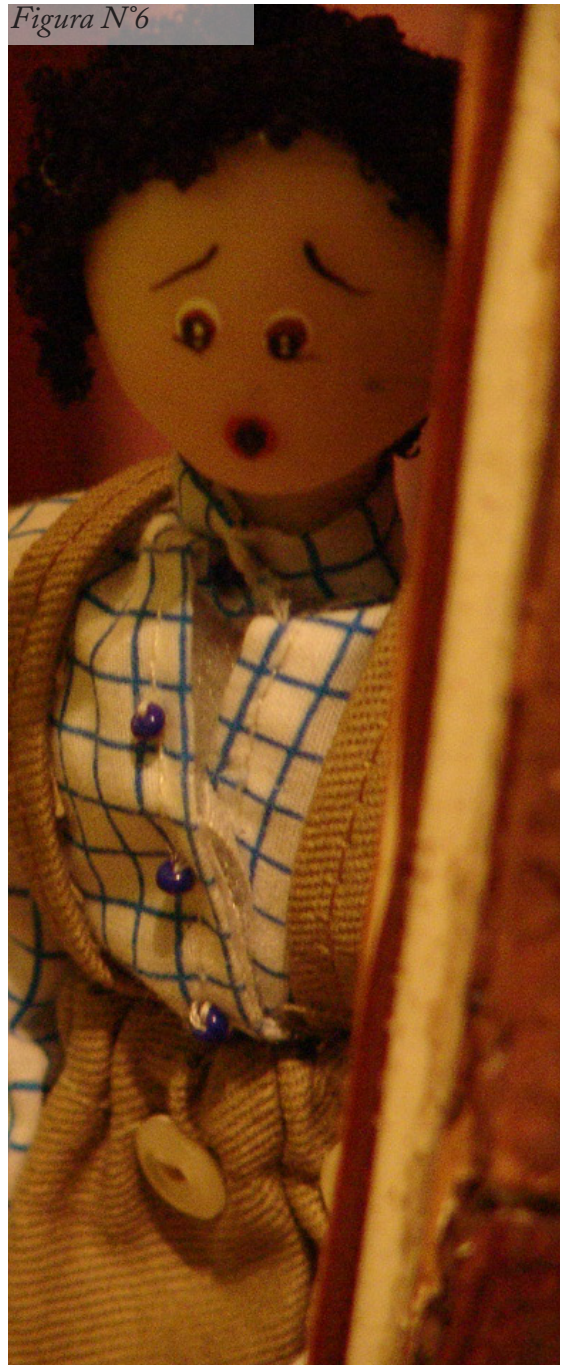
¹⁰Manual Historia De Pasto Tomo I. Introducción LYDIA INÉS MUÑOZ CORDERO. Introducción

otras, permitiendo tener libre albedrío para elegir libremente una religión. El investigar recordar y contar la propia historia aquellos procesos que la conforman en los ámbitos sociales, políticos culturales y religiosos emerge con fuerza como necesidad urgente de trazar camino, de consignar improntas para el devenir colectivo de los pueblos.

El país continúa como un mosaico de regiones geográficas aisladas en la que cada uno mantiene su propia cultura; es decir una escala de valores sociales económicos y políticos propios. Dentro de este panorama nacional Nariño tiene el comportamiento propio de las áreas marginadas y periféricas no hay novedades en la estructura económica y social. Los espacios diferenciados aún se sustentan sobre la base de los antiguos territorios indígenas cuyos paisajes conservan gran parte del ancestro cultural material y espiritual.

En suma Nariño no solo queda marginado del modelo exportador, sino que tampoco puede intervenir con eficiencia en mercados nacionales tanto por la distancia como por los su estructura productiva, la baja capacidad de consumo y la ausencia de desarrollo urbano, expresan una economía precapitalista. Al entrar en mitad de siglo el 80% de la población se compone de campesinos

Figura N°6



minifundistas e indígenas sin relaciones de salario, su característica es el autoconsumo que hace inexistente la participación en el mercado regional.

Aunque no se ha encontrado verdaderos templos para rituales de tipo religioso, los quillacingas habían desarrollado un sistema de creencias fincadas en otro mundo al que se llega después de la muerte. Cieza de León hace la descripción siguiente:

Cuando se mueren hacen sepulturas grandes y hondas dentro de ellas meten su haber, y si son señores principales les echan dentro con algunas de sus mujeres y otras indias de servicio. Hay entre ellos una costumbre si muere alguno de los principales los comarcanos da al que ya es muerto, de sus indios y mujeres dos o tres los llevan donde está hecha la sepultura y adjunto a ella les den vino de maíz, tanto que los embriagan y viéndolos sin sentido los meten en la sepultura para que tenga compañía el muerto. Según ellos dicen el demonio les parece espantable y temeroso, y les hace en-

*tender que han de tomar a resucitar en un gran reino que él tiene aparejado para ellos.*¹¹

El sol y la luna debieron jugar un papel importante en su cosmología, lo mismo que algunos animales considerados sagrados por tenerse como antecesores del grupo clanil entre ellos el mono, el venado, la rana y la lagartija.

¹¹ZUÑIGA ERAZO EDUARDO. *Historia de Pasto tomo II. Marzo de 1998. Capítulo III*

Capítulo

RECOPIACIÓN DE RELATOS
URBANOS DE LA CIUDAD DE PASTO

7



7. RECOPILOCIÓN DE RELATOS URBANOS DE LA CIUDAD DE PASTO

En cuanto a la búsqueda y posterior análisis es necesario categorizar las leyendas urbanas de la ciudad de Pasto en las siguientes clases:

Figura N°7



Figura N°8



Figura N°9



Figura N°10



7.1 De Carácter Religioso:

7.1.1 La Quinta De Satanás

En una vieja casa abandonada en el sector de la salida al sur occidente de Pasto alberga un espíritu demoníaco, ocurriendo hechos que no tienen explicación alguna, sirviendo además para llevar a cabo una serie de actos relacionados con el ocultismo.

Juan Carlos experimentó en esta casa un ritual; cuenta que vio en el centro del salón una estrella de cinco puntas pintada con velas a su alrededor, posteriormente el líder alzo una gallina la cual fue sacrificada su sangre fue vaciada en un recipiente mientras este invocaba una oración al demonio; vio a ocho compañeros que apenas ocurrido esto empezaron a entrar en una especie de trance el cual los tiro al suelo y los hizo empezar a untarse de la sangre del animal sacrificado mientras se escucharon unas risas fuertes y el rugir de unas cadenas, se movían los objetos sin ninguna razón aparente, así que sin pensarlo dos veces salio huyendo del lugar.

Por haber sido refugio de este tipo actos la casa se convirtió en un inmueble inhabitable, los que llegan no soportan los sucesos que ocurren al interior de esta ruidos sin aparente explicación, risas, sombras, y un frío insoportable que parece de ultratumba.

7.1.3 Tabla Quija Incita A Niña A Matarse

Gloria de 16 años era una adolescente normal, juiciosa, pero de buenas a primeras empezó a cambiar su temperamento y su forma de ser, descuido su arreglo personal se tornó agresiva y solo quería estar con sus amigos en el barrio el Centenario.

Con el pasar de los días cayó enferma los médicos no encontraron nada anormal, su estado se debía a un patrón mental y no físico. Carolina su mejor amiga contó a los familiares de Gloria que la habían visto con unos amigos jugando quija; y desde entonces desató estos cambios. Lo más horrible es que la oíamos hablando sola como si estuviera otra persona en su habitación a veces riendo y otras peleando. Lo más grave es que en su estado Gloria trató de atetar contra su vida; cortándose las venas decía a sus familiares que un señor le había dado la orden de hacerlo. La adolescente se encuentra en tratamiento psiquiátrico pese a la ayuda profesional en ciertas ocasiones suele pronunciar un lenguaje extraño deambula en la casa hasta la madrugada y continúa hablando con sus amigos imaginarios.

7.2 De carácter Social

7.2.1 Carta Amenazante

“Vamos a matar y violar a las mujeres y niños”

En la calle Mayor (centro de la ciudad) cuando los vecinos del N° 40 de susodicha vía recibieron esta carta en su buzón hace una semana pensaron que se trataba de una broma pero ayer un cartel puesto en la entrada recordaba cerrar el portal “será una broma, Pero por si acaso” dice uno de los residentes.

La misiva sellada a finales de agosto está escrita a mano se dirige a todos los vecinos desde el N° 2 al 40 de la calle mayor.

La carta utiliza como firmantes el nombre de ex ministros. El miedo se palpa en algunos de los residentes aunque otros como la anciana portera de un hostel parece sorprendida al conocer la noticia; “yo no se nada de esas cosas apenas salgo a la calle” dice.

7.3 De Carácter Fantasmagórico

7.3.1 El Fantasma Del Ahorcado Aterroriza Al 7 De Agosto

En el barrio 7 de agosto se rumora y varios testimonios han afirmado que escuchan a la media noche a una persona que suplica que lo ayuden, asustando a más de un transeúnte de este sector, cuentan las personas que lo han visto, que se trata de un joven suicida pues en sus apariciones se muestra con un lazo o cuerda que lo deja caer al piso. Los habitantes del barrio 7 de agosto rumoran que se trata de un joven de 16 años que se suicidó el 8 de junio del año 2008 su nombre Alejandro Aza Rodríguez, cuya condición económica lo llevó a tomar una decisión errónea.

Vivía en una casa de madera, tan solo con dos piezas para 6 hermanos y su madre, lastimosamente para Natividad Rosero madre cabeza de familia, su esposo murió hace 8 años dejándole 6 hijos por mantener, su hijo quien la ayudaba en el sustento de la familia, quedó ciego su limitación le impidió seguir trabajando, por lo que a Natividad le tocó asumir sola el sustento de toda la familia.

Un día para ser más preciso el 8 de junio del año 2008 su madre regresaba de trabajar cuando una de sus hijas le contó la terrible noticia, encontraron a Alejandro ahorcado

en la puerta de la cocina, tenía una nota que decía, “mamita te quiero mucho pero yo no soporto tanta pobreza” desde entonces se rumora que a la media noche en la calle se observa a un joven deambulando con una cuerda en su mano pidiendo que lo ayuden, estas apariciones se han incrementado, y muchos de los pobladores que habitan esta comuna dicen haberlo visto.

7.3.2 La Mujer Que Aterroriza A Los Habitantes Que Recorren El Pasaje Del Niza

La mujer que se aparece en la noche ha dejado a más de uno sin ganas de cruzar por el pasaje del Niza. Testimonios aseguran ver a una mujer muy linda que camina por este lugar, y que a medida que las personas se le van acercando a esta mujer se le desfigura la cara pega un grito fuerte y aterrador, su sola presencia hace erizar la piel del que la ve y provoca malestar que dura varios días.

Si bien este pasaje no era muy residido por las personas al caer la noche por la inseguridad que presentaba, ahora no es habitado por la supuesta mujer fantasma que más de uno la ha visto asegurando no volver a pasar por este lugar.

Figura N°11



Figura N°12



ojos claros; en resumidas cuentas una mujer muy bonita. Muchas noches Johana como se dice que se llamo dicha mujer fue la más solicitada por su innegable belleza. A mediados del mes de noviembre de 1992 llegaron unos hombres del Putumayo, se notaba que eran narcotraficantes, uno de ellos al parecer el jefe invitó a Johana, nadie sabe que ocurrió en realidad, al parecer Johana no quiso acceder a los vejámenes de este hombre, en represalia a esto sus compañeros desenfundaron sus armas y asesinaron a esta mujer impactándole 15 disparos.

A raíz de este suceso las autoridades cerraron el bar definitivamente quedando una casona abandonada y lúgubre. Desde entonces vecinos del sector manifiestan que se escuchan ruidos y sobre todo la voz de una mujer que grita en busca de auxilio para que no la maten.

7.3.3 El Fantasma En Minifalda

A mediados de los años ochenta existió una casa bar “llamada “las Coquetas ubicado en el barrio Venecia contiguo al terminal de transportes. A este bar llegó una mujer de aproximadamente unos 18 años conocida como la pereirana, era una mujer alta de contextura delgada, piernas largas, caderas amplias, cabello negro y

Figura N°13



Figura N°14



Figura N°15



7.3.4 La Pasajera Fantasma

Una noche un joven bajando del sector de Catambuco en su moto vio como una jovencita en medio de una lluvia estrepitosa se encontraba a un lado de la carretera cerca al cementerio Cristo Rey, en principio pasó, la miró y siguió su camino, pero al reflexionar regresó para preguntar y mirar si podía ayudar en algo, esta extraña mujer replicó

que estaba esperando transporte para irse a su casa, el joven en mención se ofreció muy amablemente a llevarla, le prestó su chaqueta para que se protegiera del frío; él preguntó a donde llevarla, ella fríamente le respondió que la acercara a Miraflores, barrio ubicado al sur occidente de la ciudad después de esta breve charla el tomo la vía que conduce a este sector; minutos mas tarde llegaron ella se bajo sin medir palabra el muchacho únicamente agradeció el beso que ella le dio en la mejilla con un gesto de vergüenza.

Cuando casi llegaba a su casa recordó que infortunadamente nunca pregunto como se llamaba y peor aún que no había reclamado su chaqueta pero como conocía su casa no veía problema en ir al día siguiente a reclamarla. Al día siguiente salió muy temprano de su casa aquella mujer lo había marcado de una forma muy particular, era una mujer de cabello negro, ojos oscuros, cuerpo esbelto muy bonita a su parecer.

Más tarde en la casa de aquella extraña mujer con un poco de temor toco la puerta salio una señora, el joven de forma respetuosa le explico lo que había ocurrido la noche anterior, después de unos momentos de discusión, la señora calmo sus reproches e hizo pasar al joven a la sala de la casa. En un porta retratos posado sobre la mesa de centro estaba ella, Ximena se llamaba según su madre, La señora lo guío al cementerio

él entro en nervios por que unos metros mas adelante llegó a una de las tumbas de aquel lugar y cual sería su sorpresa al ver su chaqueta postrada sobre la lápida de esa tumba abandonada, la señora explicó que su hija había fallecido unos meses atrás precisamente en ese sector donde el afirmaba haberla recogido esa noche, después de un largo silencio el joven no reacciono quedando en un estado de shock del cual no se recupero. Existen rumores de personas que afirman que en noches lluviosas, sólidas y frías aparece una mujer frente al cementerio Cristo Rey esperando que alguien dese llevarla de regreso a su hogar. Así como los anteriores relatos existen otros de menor relevancia como es el caso de los milagros que realiza la imagen de San Antonio una imagen que se encuentra en una capilla situada en el sector de Juanóy donde acuden feligreses a pedir por su bienestar, su suerte económica y su fortuna emocional a la hora de entregar su amor o buscar a ese ser especial.

Otro relato acaecido es el que esta asociado a las sectas aparentemente satánicas que en las sombras de los cementerios llevan a cabo sus rituales y pactos.

Figura N°16



Figura N°17



Figura N°18



Capítulo

JÓVENES ADULTOS COMO SUJETOS DE
COMUNICACIÓN VISUAL

8



8. JÓVENES ADULTOS COMO SUJETOS DE COMUNICACIÓN VISUAL

El arraigamiento cultural así como las tradiciones orales que de generación en generación se han transmitido permite que nuestro grupo objetivo plantee dentro del rango comprendido entre las edades de 17 a 35 años; con el fin de comunicar a través de piezas de diseño mas atractivas teniendo en cuenta formas, preferencias, gustos, mensajes y tipos de relatos que en la actualidad pueden llamar más la atención de los jóvenes adultos de la ciudad de Pasto.

La edad promedio dentro de este rango va desde jóvenes adultos entre los 17 a los 35 años puesto que la investigación se da a través de las leyendas urbanas contemporáneas de nuestra ciudad creemos que el rango de edad que asimilará mejor nuestro proyecto esta comprendido entre estas edades; de esta manera se entiende que los niños por no tener mayor contacto con las leyendas y por sus actividades normales no les llamaría su atención; además tenemos en cuenta que

la formación de un niño no se presta para esta clase de relatos puesto que los llenaría de temores hacia ciertos fenómenos.

Si bien es cierto las leyendas en la ciudad de Pasto son tradicionales analizamos que las personas mayores no la aceptarían de una manera adecuada a como pretendemos mostrarla que es por medio de piezas de diseño como la animación dentro de la cual se trabajará una técnica contemporánea que es el Stop Motion.

La necesidad de identidad, de entenderse así mismo como parte de una sociedad que se transforma y que cambia a ritmos acelerados conlleva a la búsqueda de explicaciones a lo desconocido, al misterio, a los miedos con los que hemos crecido y de los cuales es necesario creer en algo que al menos nos permita obtener cierta información de certeza.

Según el psicólogo Edgar Bastidas Urresty la personalidad del nariñense se formó sobre un sustrato heredado biológicamente de los pasados aborígenes y españoles y como adaptación a las cambiantes condiciones y circunstancias. En este sentido su conducta ha sido adaptativa para afrontar la vida y el miedo a la muerte aptitud que forma una personalidad paranoide. El pensamiento paranoide tiende a ser proyectivo a programar lo que a los otros les produce miedo así como sus impulsos, tensiones y fantasías, como una forma de preservar su autonomía. El rechazo la hostilidad al otro produce un ensimismamiento y una acción casi nula de paranoide o aplazamiento de ella, expectativa, desconfianza, inseguridad y reserva total de los demás. La presencia de alguien la considera extraña le causa angustia y ante ella toma medidas de defensa .¹²

¹²BASTIDAS URRESTY Edgar. Nariño Historia y Cultura. Diciembre de 1999 Bogotá. Página 66

Capítulo

ANTECEDENTES GRÁFICOS Y VISUALES

9



9. ANTECEDENTES GRÁFICOS Y VISUALES

Dentro de la investigación de este proyecto es necesario y de gran importancia el asimilar los referentes teóricos sin dejar a un lado los referentes gráficos que nos permiten darle una mayor fortaleza y estructura a nuestro proyecto.

Es por ello que observamos detenidamente referentes gráficos que nos sean de mayor interés y utilidad así como su relación con el tema principal de las leyendas urbanas así como de sus imaginarios.

9.1 Tim Burton

Al buscar los referentes tuvimos en cuenta ciertas características como imágenes que contengan o expresen lo gótico contemporáneo, de ahí observamos que nos sirve de soporte el trabajo realizado por Tim Burton, que maneja este estilo además su trabajo atrae la atención de jóvenes y adultos; sus



Figura N°20



Figura N°19



Figura N°21

personajes manejan ciertas características como, la flaqueza de sus cuerpos, el semblante cadavérico, con frecuencia la unión entre el inframundo y el mundo de los vivos causa en sus obras misterio e intriga hasta el final; un ejemplo de ello es “el hombre manos de Tijera, La leyenda del Jinete sin Cabeza, El Cadáver de la Novia, entre otros.

9.2 Pedro Rodríguez

Este ilustrador con su trabajo en el libro de cuentos “el gran libro del miedo” realizado por medio de imágenes vectoriales permitiéndonos ver como por medio de las imágenes se puede expresar sentimientos y vivencias así como la fuerza que demuestran en las diferentes historias sirviéndonos

de ayuda y de soporte a en lo referente a la pieza editorial.

9.3 Marco Besas

Cortometrajista madrileño, estudio en la escuela de Nueva York, uno de sus cortometrajes que tomamos como referente es la leyenda del Espantapájaros una historia que revela la existencia de un espantapájaros que termina siendo victima a causa de su existencia. El manejo de esta leyenda involucra los imaginarios urbanos con la fantasía.

Estos referentes gráficos y visuales manejan una similitud en sus personajes y en el trabajo que estos ilustradores, diseñadores, actores y cinematógrafos hacen, lo cual nos permite definir conceptos para la realización de nuestras piezas finales.

Figura N°22



la leyenda del Espantapájaros

Capítulo

DISEÑO METODOLÓGICO

10



10. DISEÑO METODOLÓGICO

10.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo es de tipo cualitativo Hermenéutica exploratoria ya que a través de este, se pretende identificar y describir las leyendas urbanas explorando el tema, también es de tipo hermenéutica porque busca comprender las leyendas como una forma tradicional.

10.2 TECNICAS DE RECOLECCIÓN

Para complementar este trabajo con argumentos verídicos se buscara a través de recortes de prensa, la Web, y otras fuentes que faciliten adquirir y definir los conceptos e interrogantes que conllevan a explicar dichos fenómenos.

Para el trabajo se utilizará materiales que faciliten la recopilación de documentos encontrados como es la utilización de fotografías, encuestas, entrevistas, documentos, historias de vida, entre otros elementos.

Después de desarrollar la encuesta a la comunidad de Pasto concluimos:

1. Dentro de un 100% el 60% afirma conocer algo sobre leyendas urbanas mas no se han detenido a reflexionar o a investigar sobre esta temática.
2. Un 70% de las personas encuestadas dedujo que las leyendas urbanas son historias sin sentido y un 30% las toman como cuentos infantiles.
3. La mayoría de las personas encuestadas demuestran gran interés en estas historias.
4. La ciudad de Pasto es muy aferrada a estas creencias y en un 73% afirmaron haber tenido una experiencia paranormal, los lugares de mayor afluencia para estas historias se desarrollan dentro de lugares como casas por lo general abandonadas o que hayan sufrido cierto acontecimiento como la muerte violenta de un ser querido.
5. El 58% de las personas son muy dadas a creer en este tipo de relatos, los sentimientos que generalmente despiertan son en su mayoría curiosidad, seguido de temor, interés y respeto a los muertos.

Capítulo

11

Memorias de un
FANTASMA



Figura N°23



Figura N°24



Figura N°25



Panorámica casa calle 12- Memorias de un Fantasma

Este cortometraje animado, maneja intriga, suspenso y representa la idiosincrasia nariñense, abordando la temática del espiritismo de una forma menos escalofriante en donde la ingenuidad de los personajes hace que caigan en el uso de metodologías inapropiadas.

Esta es la historia de una familia nariñense quien sale de su pueblo natal, en busca de un futuro mejor, esta familia al llegar a la ciudad capital se hospedan en la casa de los abuelos maternos, lo cual se encuentra con muchas dificultades e inconvenientes, de tipo familiar, social, y económico a pesar de ser una familia humilde tiene que enfrentarse con un problema paradigmático.

Su ignorancia al resolver estos temas los lleva a tomar dediciones erróneas para

cambiar su realidad, a medida que pasa la historia los personajes se enfrentan a diversas situaciones de tipo escalofriante y misteriosas.

Al finalizar pasan los años y este misterio nunca fue resuelto, pues el habitante misterioso aparentemente aun sigue en la casa y no se lo ha podido expulsar, esta vivienda duro años deshabitada. Ahora la casa fue vendida y sus nuevos dueños la demolieron, sin embargo los habitantes de la calle 12 aseguran haber visto la misteriosa figura que sigue deambulando por los escombros que sigue en ella quedan. Esta historia fue relatada por uno de los habitantes que moraron en esta vivienda y el cual narro esta historia para tomarla como base en el desarrollo de este proyecto.

Capítulo

PROCESO GRÁFICO

12



12. PROCESO GRÁFICO

El fantasma de la calle 12 es un proyecto que se realizó pensando en las tradiciones y costumbres de la población pastense, dándole un enfoque dentro de los imaginarios urbanos destacando como fundamento principal las leyendas urbanas contemporáneas. A partir de diversas recolecciones de leyendas ocurridas en la ciudad de Pasto en los últimos años, por medio de periódicos de relatos de interlocutores, encuestas y entrevistas, se escogió este cuento, que enmarca y hace característico, la tradición cultural, y el arraigamiento religioso.

Tomando como principal objetivo estos puntos, y tratando de descubrir la influencia de los imaginarios urbanos, se decide realizar un cortometraje animado, con la técnica stop motion, pensando en que esta es una técnica contemporánea que se utilizara para la realización del cortometraje; inquiriere un grupo objetivo entre la edad de 18 a 35 años, que nos permita a través de este agradecerles y tener buena acogida en la sociedad.

12.1 TÉCNICA Stop Motion (Cuadro por cuadro)

Para la realización del video animado se pensó utilizar la técnica del Stop Motion “es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.”

12.2 ETAPA DE ANÁLISIS Y CONSTRUCCIÓN TEÓRICA

- Análisis de la investigación
- Determinación de capítulos
- Historia escogida

12.3 ETAPA DE PREPRODUCCIÓN

- Creación de la historia “Memorias de un Fantasma”
- Construcción del guión literario.

Guión, es un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra dramática requiere para su puesta en escena. Abarca tanto los aspectos literarios (los parlamentos) como los técnicos (las acotaciones, escenografía, iluminación, sonido).

- Construcción del guión técnico

El guión técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera.

- Construcción Story board

Un storyboard o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse

12.4 ETAPA DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN

- Diseño de personajes principales y

secundarios

- Creación de ambientes
- Creación de mobiliario

12.5 IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJES

Para la realización de los personajes se tiene en cuenta algunas características típicas de la región, como son vestuarios, rasgos físicos, su psicología, su extracto social, y su temperamento, otras características que se tiene en cuenta son las costumbres y tradiciones, que existen dentro de una familia Nariñense.

FRANCISCO RAFAEL TORRES (Hijo)

Aproximadamente unos 13 años. Realizaba colección de cristos, hacia collares, manillas en cuero con flecos largos, trataba de vivir a la moda, estilo hippie, joven arriesgado, liberal, curioso, amigüero charlatán, de un temperamento colérico



Figura N°26

DANIEL (Papá)

Aproximadamente de unos 38 años. Persona callada, calculador, pensativo solitario, su objetivo primordial era sacar a sus hijos adelante. Temperamento, flemático

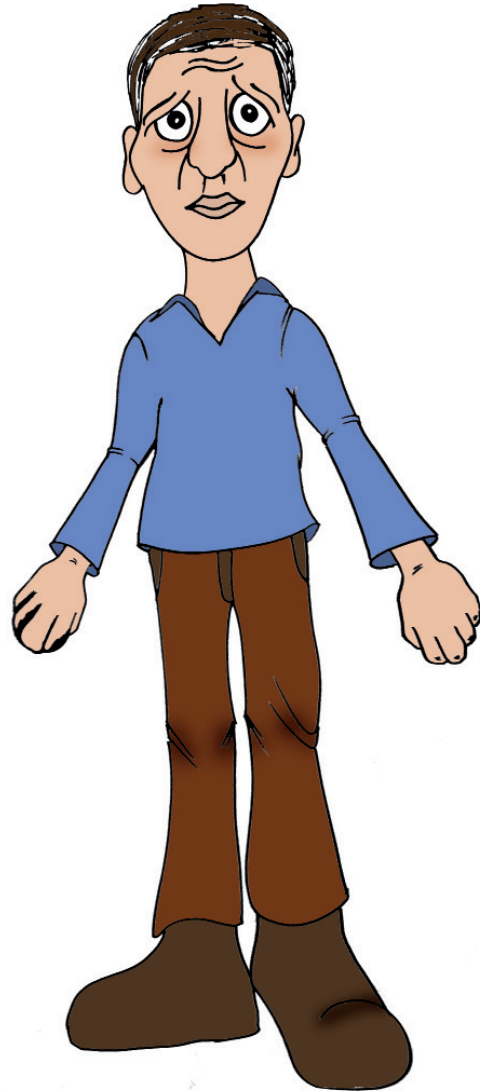


Figura N°27



CONSUELO (Mamá)

Aproximadamente unos 34 años de edad, de un temperamento fuerte, colocaba el orden en el hogar, Temperamento sanguíneo



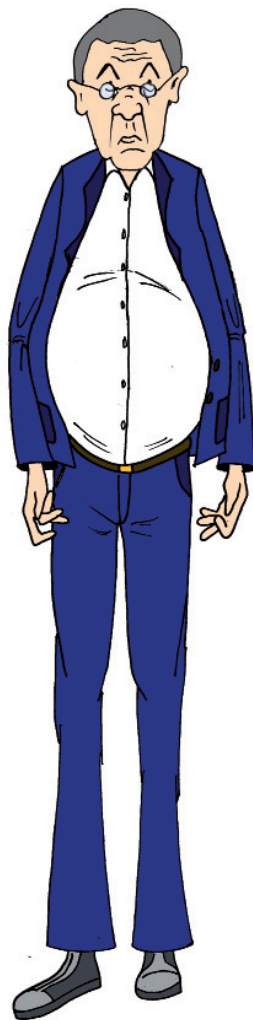
CARMELA DÍAZ (Tía)

De aproximadamente 50 años estatura mediana, alegre, positiva, desinhibida para el dialogo, solidaria, generosa. Temperamento, sanguínea



ORFELINA DÍAZ (Abuela)

contextura gruesa, mujer callada, cordial, amable, generosa. Temperamento: melancólico.



MIGUEL HIDALGO (Hermano espiritista)

Señor de aproximadamente 45 años, tez blanca, panzón con piernas delgadas, una leve joroba, tic nervioso de absorción nasal, callado, calculador. Temperamento, flemático

Capítulo

ETAPA DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN

13



13.1 ETAPA DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN

- Diseño de personajes principales y secundarios

1

Para la creación de los rostros de cada personaje, se saca un molde en arcilla, dando rasgos similares a los que se quiere representar en su pieza final.

Figura N°29



Figura N°30

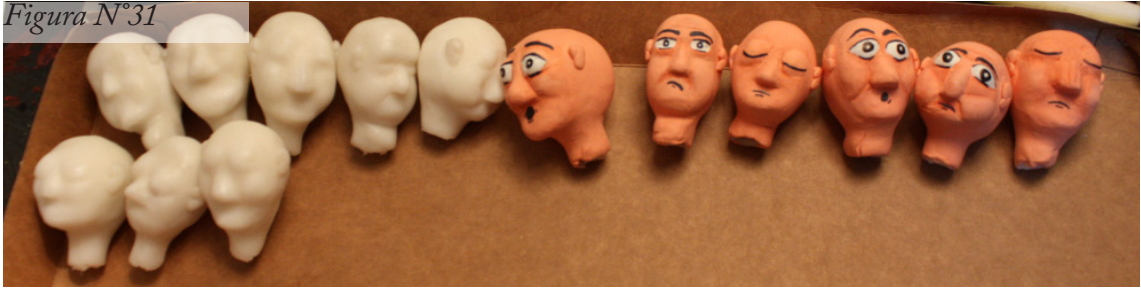
2

Una vez haya secado los moldes de arcilla, se procede hacer un vaciado en yeso, se hacen táceles que permitirán vaciar la sustancia y mantenerlo hasta que su consistencia de una forma dura y estable.

3

Luego de haber secado el molde de yeso se procede a colocar porcelanicon, para sacar varios rostros del mismo muñeco, los cuales nos permitirá adaptarles diferentes gestos faciales.

Figura N°31



4 Una vez terminado los rostros, damos los últimos detalles, aplicando pintura, dando forma a sus gestos y por último pegamos cabello



Figura N°33



Figura N°36



Figura N°34



Figura N°37



Figura N°35



Figura N°38

Cuerpo de los personajes

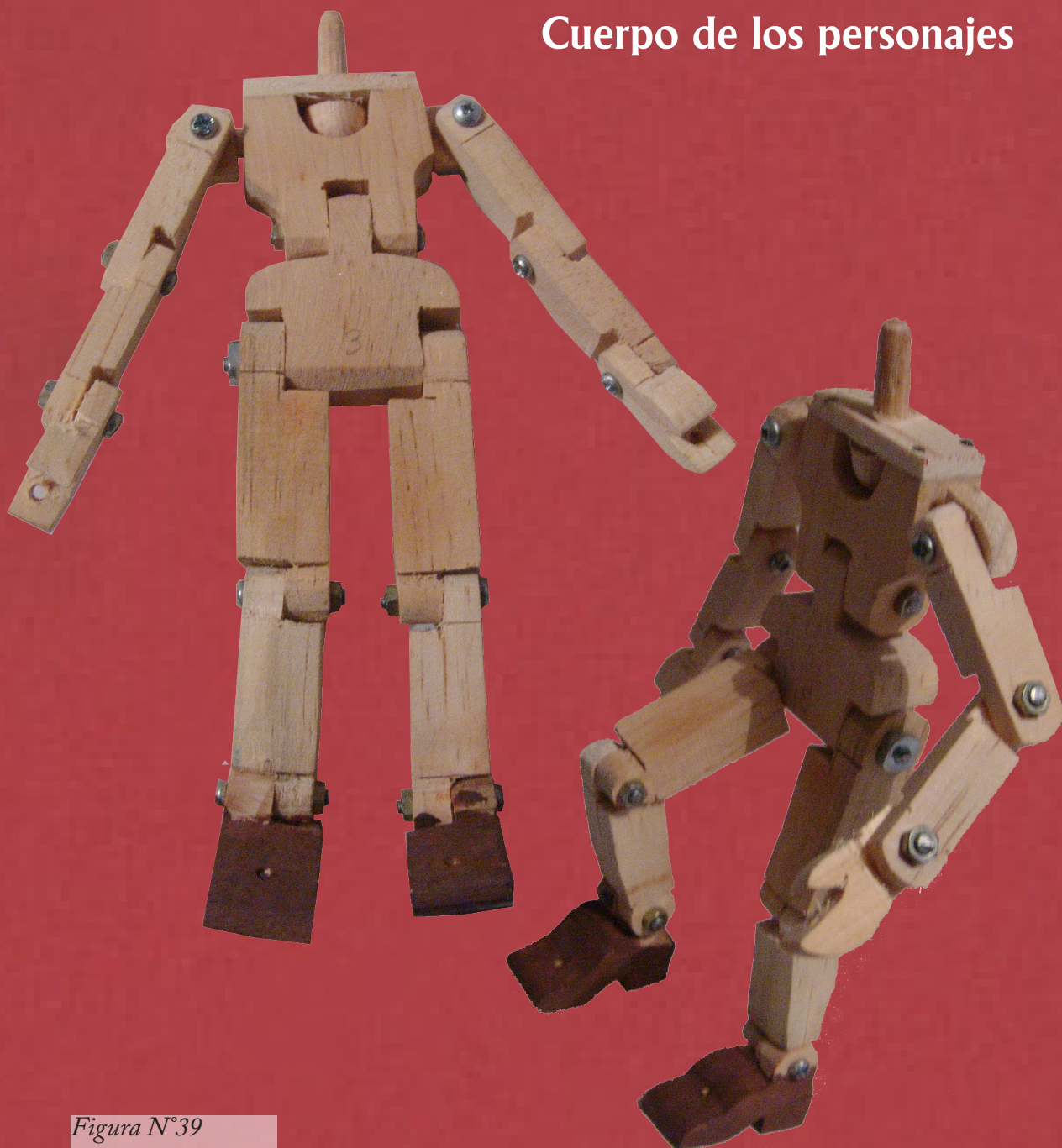


Figura N°39

5

Para la elaboración del cuerpo del perro, es necesario hacer una estructura en alambre retorcido que permitirá darle estabilidad y forma, en la ejecución de sus movimientos. Después se hace el molde, se rellena en espuma, se cose y se le dan los detalles.

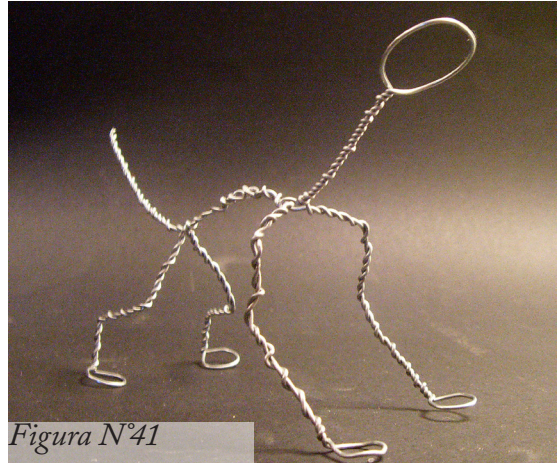


Figura N°41

CUKY



Figura N°40



Figura N°42



Figura N°43

PERSONAJES TERMINADOS

Personajes Principales

Consuelo (Mamá)
Daniel (Papá)
Francisco (Hijo)

Personajes Secundarios

Hermano Miguel
Tia Carmela
Abuela Orfelina



Figura N°44



Figura N°45



Figura N°46

13.2. Proceso de elaboración maqueta

Para la elaboración de la maqueta se utilizó diferentes materiales, como laminas de icopor, acetato, cartón paja, madera, tejas en miniatura, pintura y pegante. Para su realización fue necesario documentar mediante fotografías y libros que permita tener mayor información, respecto a la estructura y forma de casas antiguas, con estilo campestre, dando enfoque real dentro de la animación.



Figura N°47



Figura N°48



Figura N°49

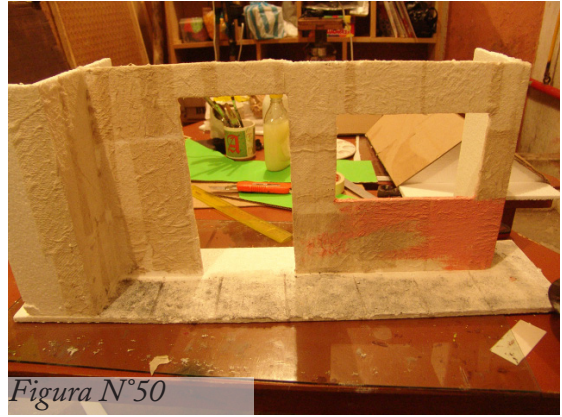


Figura N°50



Figura N°51

13.3. Proceso de elaboración chiva

Para la realización de la chiva, se procedió, en primera medida, hacer un registro fotográfico, en diferentes sitios de la ciudad, para de esta forma sacar su molde, se utilizó madera, clavos, pintura, pegante, y erramientas, recurriendo a la técnica en torneado, agregándole cada uno de los detalles que esta requiere.



Figura N°52



Figura N°53



Figura N°54

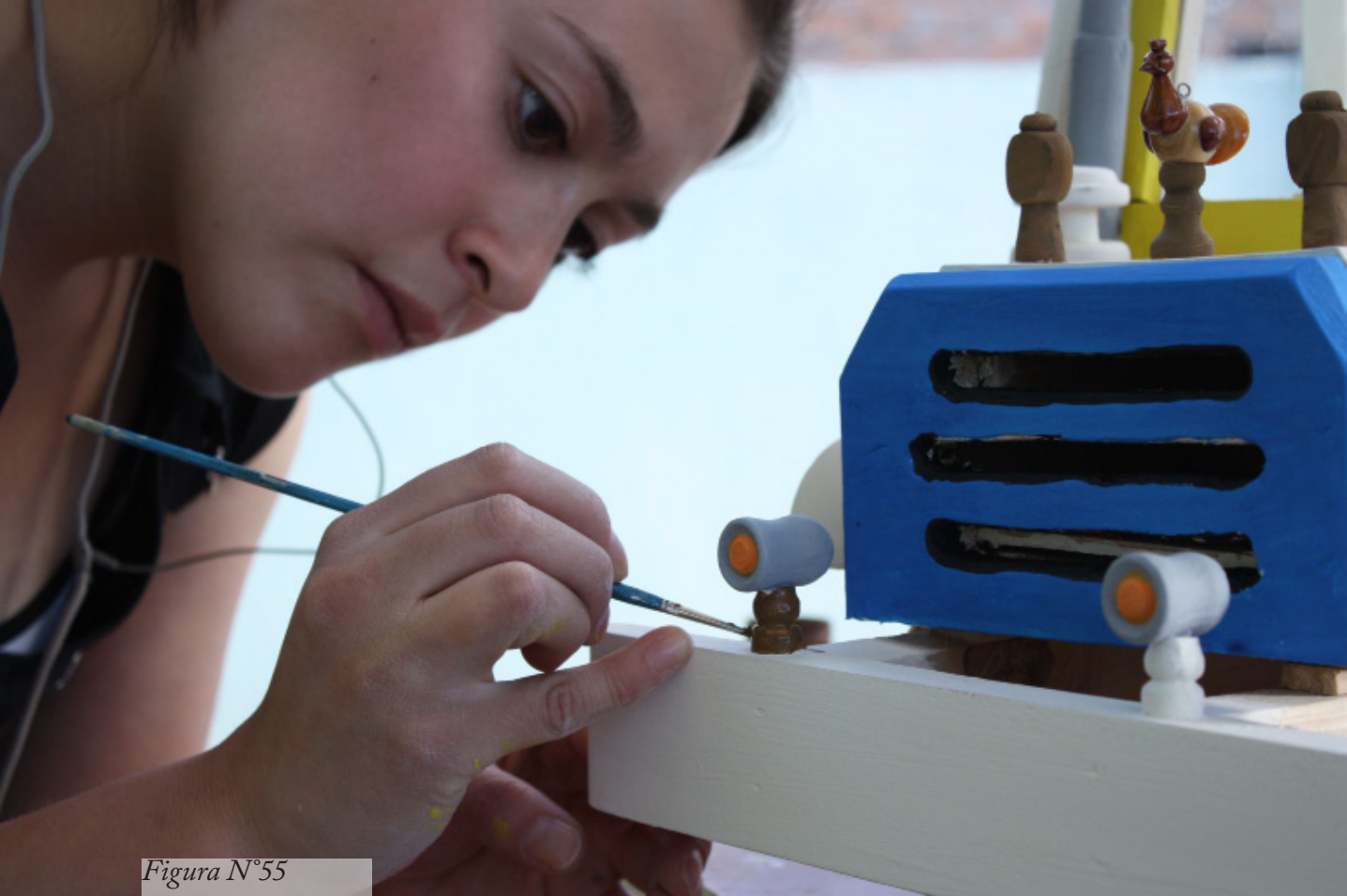


Figura N°55

una vez realizada su estructura, se procedió a aplicar una base de color claro para poder ligar y así implementar otros colores, dando una decoración, acorde a este tipo de carros.



Figura N°56



Figura N°57



Figura N°58



13.4. MOBILIARIO ESCENICO

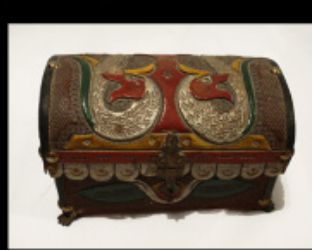


Figura N°59

Para la realización tanto del rodaje y filmación, como para la creación de la pieza editorial se desarrollo el diseño de los ambientes, escenarios y personajes.

ESCENARIOS



Figura N°60



Figura N°61



Figura N°62



Figura N°63

Capítulo

ETAPA DE POST-PRODUCCIÓN

14



14. ETAPA DE POST- PRODUCCIÓN

- Impresión de Memorias
- Edición del cortometraje
- Publicidad y mercadeo
- Presentación
- Montaje y exhibición



Figura N°64

FUENTES TIPOGRÁFICAS

TEXTO Y PIE DE PAG INA : Fuente
Adobe Caslon pro.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u
v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

TÍTULOS, SUBTÍTULOS Y CAPÍTULOS:
Fuente Alberta

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q
r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

CONCLUSIONES Y BIBLIOGRAFÍA



CONCLUSIONES

De acuerdo a este trabajo se puede concluir, que mediante la animación audio visual, se llega a los jóvenes adultos, transmitiendo nuevos conocimientos, sobre las leyendas urbanas contemporáneas de la ciudad de Pasto, y que a la vez le permita rescatar este valioso legado, que se ha perdido a través de los tiempos, valorando las narraciones y tradiciones que nuestros antepasados nos dejaron y que hoy en día, las recordamos.

En la actualidad existe un nuevo orden social, con nuevas historias, nuevos relatos, que hacen parte de nuestras vivencias y que bien o mal han dejado en nuestras vidas la oportunidad de conocer leyendas urbanas contemporáneas que permitan a futuras generaciones, recuperar la memoria colectiva y que día a día va dejando registros en los moradores.

Cabe de importancia destacar que en la ciudad de Pasto muchas de las residencias antiguas, han sido demolidas, desapareciendo su legado histórico, es así como este trabajo da la oportunidad de transmitir por medio de un corto animado “Memorias de un Fantasma” una de las historias que como muchas casonas antiguas tienen, y que lastimosamente se han perdido debido al crecimiento urbano, desapareciendo con ellas su legado histórico y sus leyendas, es por eso que a través de este trabajo se busca rescatar, nuevas historias para ser contadas y que a su vez sirva como instrumento de consulta para nuevas generaciones.

BIBLIOGRAFÍA

ACADEMIA NARIÑENSE DE HISTORIA MANUAL HISTORIA DE PASTO TOMO I. Alcaldía municipal de Pasto, consejo municipal de Pasto. Diciembre del 2004. Edición academia Nariñense de historia

ÁLVAREZ Jaime. Que Es Que En Pasto. S.J. 1985 Pasto

AMOROS Pedro. www.elseip.com

ATIS BERNAL Robert. Diario Extra. Miércoles 25 de febrero de 2009

BASTIDAS URRESTY Edgar. Nariño Historia y Cultura. Ediciones Testimonios. Diciembre de 1999 Bogotá

BURTON TIM William. Vincent Prince, cortometraje

BURTON TIM William. El cadáver de la novia, Película animada

BESAS MARCO. La leyenda del espantapájaros, cortometraje.

CERÓN MORA Antonio. Constumbrismo Nariñense. Bogota 1988. Edición ordenada por el senador de la republica

CERON SOLARTE Benhur. Academia Nariñense De Historia De Pasto Tomo II. Marzo de 1998. Edición academia Nariñense de historia

CONSTANZA MUJICA María. www.bifurcaciones004entrevistaarmandosilva.com

DIARIO DEL SUR. Javier Santacruz Ortega. Septiembre 2008 Pasto Nariño.

DIARIO EXTRA/sucesos pág 2 Septiembre 19 2008 pasto,

DIARIO EXTRA/sucesos pág 14 Septiembre 13 2008 pasto,

DIARIO EXTRA/Sucesos pág 12 y 13 Septiembre5, 2008 pasto,

DIARIO EXTRA/Mundo Chiflado pág 9 Septiembre 6, 2008 pasto

DIARIO EXTRA. Virgen en radiografía salvo la vida de un paciente. San Juan de Pasto. 17 de oct. de 2008

DIARIO EXTRA. Horrible aparición aterroriza en el túnel. San Juan de Pasto. 19 de julio del 2008

DIARIO EXTRA. Fantasma de ahorcado aterroriza al 7 de agosto. San Juan de Pasto. 12 de octubre del 2008

DIARIO EXTRA. Pesadilla Mortal. Domingo 22 de febrero de 2009

HERNANDEZ BASABE Juan Luis, LEITAO FUENZALIDA Cristian, OBLIGADO Jorge. Enciclopedia Ilustrada la Cumbre. México abril de 1979. Edición Cumbre S.A.

Lic. Profesor Yehuda Ribco.www.serjudio.com

MÚGICA Felipe 2002-2009. www.timburton.es

ORTIZ Eduardo Alfredo. Vuelo En El Sueño De Los Muertos. Enero de 2000.
Empresa Editora de Nariño Edinar.


RODRIGUEZ PEDRO. El gran libro del miedo. 2006 Bogota Colombia. Edición
Norma

TORRES JIMENEZ Francisco Rafael. Anécdota Relatada Fantasma de la 12.

WANDA Pratnick. Poseídos Por Espíritu En El Siglo XXI. 1997,

www.elzoomerotico.blogspot.com

www.vocesdelsilencio.com



Memorias de un Fantasma
Proyecto Audio Visual
Trabajo de grado para optar por el título de Diseñadora Gráfica
Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Programa de Diseño Gráfico
Marcela Ximena Torres Benavides
Asesor Jaime Pineda
San Juan de Pasto 2011