

**CUENTOS DE MISHI DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE LIBROS ILUSTRADOS
CON EL FIN DE DAR A CONOCER GRÁFICAMENTE CUENTOS BASADOS EN
HISTORIA Y LEYENDAS DE ALGUNOS LUGARES REPRESENTATIVOS DE
SAN JUAN DE PASTO.**

**CAROLINA XIMENA ROSERO RODRÍGUEZ
NANCY CAROLINA JURADO BASTIDAS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DISEÑO GRAFICO Y MULTIMEDIAL
SAN JUAN DE PASTO
2014**

**DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE LIBROS ILUSTRADOS CON EL FIN DE DAR
A CONOCER GRÁFICAMENTE CUENTOS BASADOS EN HISTORIA Y
LEYENDAS DE ALGUNOS LUGARES REPRESENTATIVOS DE SAN JUAN DE
PASTO.**

**Carolina Ximena Rosero Rodríguez
Nancy Carolina Jurado Bastidas**

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico y Multimedial

DOCENTE ASESOR:

Ramiro Viveros Calle

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIAL
SAN JUAN DE PASTO
2014**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

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

Art 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966. Emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado.

Jurado 1

Jurado2

San Juan de Pasto 2014

RESUMEN

Cuentos de Mishi es una colección de Libros Ilustrados para niños y niñas entre 8 y 13 años, que narra cuentos basados en Historia y leyendas de Pasto, específicamente de tres sectores: El primer tomo del Rio Blanco, el segundo de La Casona Taminango y el tercero de La Iglesia de San Felipe Nery (los dos últimos aún en proceso) con el fin de sensibilizar y acercar al público a estos lugares por medio de cuentos.

Como primera parte, se recolectó y seleccionó Historia representativa de la ciudad de Pasto, escogiendo así los tres sectores antes mencionados. Teniendo la historia como punto de partida, se buscó leyendas de los mismos para así adaptarlas en cuentos para niños y niñas, logrando que ellos se familiaricen y sientan atracción por lectura, agregando algo de dinamismo, al colocar como narrador principal un gato callejero, así mismo nace el nombre del proyecto CUENTOS DE MISHI, ya que gato en quechua es Mishi.

Las piezas editoriales permitieron tener un acercamiento fluido con los niños y niñas de 8 a 13 años, en especial los libros ilustrados que se emplearon, gracias a que por medio de estos, se consiguió llamar la atención del público objetivo y, conocieran la Historia y leyendas pasadas a manera de cuentos.

ABSTRACT

Mishis Stories is a collection of picture books for 8 and 13 age children which tells stories about history and legends of Pasto which are based specifically on three fields, the first volume is related to “El Rio Blanco”, the second one is about “La Casona de Taminango” and the third one which talks about “La Iglesia de San Felipe” (the last two still in development) in order to raise awareness and catch the eye of the public to know about those places by storytelling.

Therefore, as a first step it was necessary to collect and select relevant and representative history of Pasto city choosing the three areas mentioned before. Thus, taking into account history as a starting point, legends concerning to the topic were sought in order to adapt them in stories for children to get they feel familiar and attracted to reading by adding some of dynamism when placing an “alley cat” as a main teller. It is important to say Mishis Stories name is created from Quechua word “mishi” which means cat.

Finally, the editorial parts had an easy approach with the children of 8 and 13 years old by applying specially picture books because thanks to those the attention of the target audience was achieved through knowing the story and legend of Pasto by the way of stories.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
1. Marco General	11
1.1 Planteamiento del problema	11
1.2 Formulación del problema	11
1.3 Justificación.....	12
2. Objetivos	14
2.1 Objetivo general	14
2.2 Objetivos específicos	14
3. Marcos referenciales	15
3.1 Marco contextual.....	15
3.2 Marco Teórico Conceptual.....	17
3.2.1 La Ciudad.....	17
3.2.2 Los niños	18
3.2.3 Diseño editorial.....	20
3.2.4 Libro ilustrado.....	22
3.2.5 La ilustración.....	24
3.2.6 Historia.....	25
3.2.7 Tradición oral.....	26
3.2.7.1 La tradición oral en la ciudad de Pasto	28
3.2.8 Mito	30
3.2.9 Leyenda	31

3.2.10 El cuento	32
3.2.10.1 Realismo mágico.....	34
3.2.11 La Fantasía.....	37
3.2.12 Descubriendo lugares.....	37
3.2.12.1 Río blanco.....	38
3.2.12.2 Casona Taminango.....	41
4. Marco Referencial	47
4.1 Referentes Gráficos.....	47
4.2 Referentes Gráficos – Tesis.....	48
4.3 Referentes Investigativos.....	50
5. Diseño Metodológico.....	51
5.1 Búsqueda de las historias.....	51
5.2 Interpretación y reinterpretación:	51
5.3 Libro ilustrado.....	52
5.4 Proceso Gráfico.....	53
6. Estrategia para dar a conocer Cuentos de Mishi.....	61
7. Planes a futuro con Cuentos de Mishi.....	63
Conclusiones.....	64
Bibliografía.....	66
Netgrafía.....	69
Anexos.....	70

GLOSARIO

Quechua: Es una familia de lenguas originarias de los Andes centrales que se extiende por la parte occidental de Sur América a través de siete países.

Idiosincrasia: Conjunto de características hereditarias o adquiridas que definen el temperamento y carácter distintivos de una persona o un colectivo

Salobre: Que por su naturaleza tiene sabor de sal.

Mopa-mopa: Técnica decorativa desarrollada por una de las comunidades indígenas de Nariño, en el sur de Colombia, es una de las pocas artesanías existentes en Colombia que tiene procedencia aborígen.

Arte rupestre: Son los rastros de actividad humana o imágenes que han sido grabadas o pintadas sobre superficies rocosas en la prehistoria.

Mampostería: Sistema tradicional de construcción que consiste en erigir muros y paramentos mediante la colocación manual de los elementos o los materiales que los componen (denominados mampuestos) que pueden ser, por ejemplo: ladrillos, bloques de cemento prefabricados, piedras, talladas en formas regulares.

Estilo republicano: Es la expresión plástica de los ideales políticos y sociales de la naciente república. La arquitectura republicana se desarrolla en un período comprendido entre 1835-1850 hasta 1930-1940, aunque estos límites cronológicos no son precisos, porque la arquitectura no se presenta en episodios aislados o repentinos. Fluye de modo muy continuado de un período a otro de la historia política, no coincidiendo a veces con ella. Cuando el período colonial termina, sus expresiones arquitectónicas continuaron dándose durante largos años.

Estilo colonial: Conjunto de manifestaciones arquitectónicas que surgieron en América Latina desde el descubrimiento del continente en 1492 hasta la independencia del mismo a principios del siglo XIX.

INTRODUCCIÓN

Cuentos de Mishi nació a partir de la pasión por la Historia y leyendas de la ciudad. Se observó que en San Juan de Pasto existe Historia, rica en conocimiento que se encuentra en diferentes libros como en los manuales de Historia de Pasto y una infinidad de leyendas en el voz a voz de los habitantes. Se habló con algunos literatos de la ciudad entre ellos Allan Gerardo Luna (Ver anexos), quienes mencionan que la mayoría de libros, por no decir todos, dedicados a la Historia de Pasto, contienen solo texto y algunas fotografías, señalando que no piensan en los niños y niñas, pues no cuentan con un medio atractivo gráficamente para aprender sobre la historia de lugares representativos de la ciudad de Pasto. En cuanto a las leyendas, ellos mencionan que las que toma Cuentos de Mishi no se las encuentra en libros, como es el caso de las leyendas del primer y segundo libro ilustrado, además, algunas de las leyendas que se encuentran en libros son poco conocidas, como la relatada en el tercer libro (Segundo y tercer libro en proceso).

El historiador nariñense Alberto Montezuma Hurtado (citado por Sansón, 2013) afirma que “muchos nariñenses sabemos más hacia dónde vamos y menos de dónde venimos”, San Juan de Pasto posee lugares y hechos históricos de trascendencia en la comunidad, sin embargo, pocas personas conocen la historia del lugar donde viven.

Cuentos de Mishi es un proyecto que buscó recolectar historia de lugares de la ciudad de Pasto y Leyendas de los mismos, unificándolas en cuentos con el fin de dar a conocer a sus lectores algunos acontecimientos ocurridos en la ciudad, mostrando la historia escondida en lugares donde normalmente se transita y mostrar la riqueza histórica y cultural que existe en la región.

Cuentos de Mishi está inspirado para niños y niñas entre los 8 y 13 años, sin embargo, puede aplicarse a personas de diferentes edades interesadas en saber sobre lugares de San Juan de Pasto.

1. MARCO GENERAL

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En San Juan de Pasto existen lugares que guardan historias de la ciudad como también leyendas que están llenas de riqueza cultural, en donde personajes mágicos, acontecimientos sobrenaturales, vivencias de los mayores, tradición oral y realidades sociales se ocultan como lo menciona Gerardo Cortes Moreno,

“Ciudad de los mayores, en donde en cada cuadra o en cada calle o en cada camino, existe una leyenda, un cuento, una historia de amor o de desventuranza, con olor a azufre de vez en cuando por las emanaciones del galeras y a eucalipto que crece a las orillas de todas las quebradas y riachuelos”. (Cortés Moreno, 1999, p.33)

Desafortunadamente muchas de las personas, tanto niños como adultos, viven en la ciudad desconociendo su historia regional, leyendas, idiosincrasia, donde no existe una entidad o medio que la promueva de manera didáctica y probablemente la memoria colectiva, la tradición oral, las leyendas e historias poco a poco quedarán en el olvido.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo dar a conocer de manera didáctica cuento basados en Historia y leyendas de lugares representativos de San Juan de Pasto dirigido a niños y niñas de 8 a 13 años?

1.3 JUSTIFICACIÓN

En la ciudad de Pasto existen muchos lugares que guardan historia, como también leyendas, que aunque muchas de estas se encuentran en libros no tienen la influencia necesaria en niños y niñas para que sean reconocidas ya que estos libros no son estéticamente llamativos al contener demasiado texto y poca imagen, tal como lo enuncia la frase de Alicia de Lewis Carrol (citado por Padrino, 2004), “¿Y para qué sirve un libro sin ilustraciones?”. García Padrino afirma que es muy acertada la frase de Carrol en el libro, ya que las ilustraciones sirven para despertar el interés del receptor, estimular y enriquecer la capacidad comprensiva del contenido (Padrino, 2004). Teniendo en cuenta lo anterior, se vio la necesidad de crear un medio didáctico para que ellos conozcan las historias de la ciudad, creando sentido de pertenencia hacia ellas, para que éstas no se queden en el olvido y se recurra a historias extranjeras adoptándolas como propias, tal como sucedió con la celebración del día de los Santos Inocentes en Pasto, que inicialmente era un día para hacer bromas a los desprevenidos y hoy, se convirtió en el mal llamado carnaval del agua, en donde muchos piensan que este juego es parte de la idiosincrasia de Pasto, permaneciendo en el olvido las verdaderas costumbres de la ciudad, tal como lo enuncia Emilio Jiménez Dorado, en un reseña sobre la celebración del día 28 de diciembre,

“En años pasados, la broma madrugada y el guiso de las empanadas se disfrazaba de algodón, el café mañanero tenía un salobre sabor y las monedas se pegaban en el andén de la calle sin dejarse agarrar de los varados transeúntes (...) Muñecos de trapo caían de los balcones, golpeando a las personas que madrugaban al mercado (...) Después la ordinariez se impuso y el juego del agua echó a perder el ingenio y la broma oportuna, humor que el pastuso siempre ha hecho gala”. (Jiménez Dorado, 2002, p. 49-50)

Cuentos de Mishi pretende captar el interés de la comunidad en general de la ciudad, puesto que la Historia y leyendas de lugares de Pasto son de importancia para todos los habitantes, empezando por las nuevas generaciones, de esta manera se promueve el conocimiento de las mismas además de rescatar la tradición oral y costumbres de la ciudad; generando sentido de pertenencia hacia ella y mostrando a través de la ilustración la riqueza oral de la ciudad de Pasto y haciendo que niños y niñas sientan curiosidad hacia ellas; se intenta beneficiar a padres de familia, docentes, instituciones educativas, ya que tendrán a disposición un medio y apoyo didáctico que promueva el conocimiento, preservando la tradición oral e informando sobre la historia regional.

La historia de lugares y sectores de Pasto se encuentran en libros de referencia o consulta, por lo que las generaciones contemporáneas se ven obligadas a tomar este tipo de lecturas por trabajos, pero no por el gusto de conocer sobre la región,

de acuerdo a las encuestas realizadas, además que no cuentan con leyendas que ocurrieron en estos lugares, como se lo explico anteriormente en la introducción, de esta manera, Cuentos de Mishi logra unificar la historia de cada lugar con las leyendas de los mismos, jugando con la creación y adaptación de texto, diagramación, ilustración y piezas de apoyo, conservando la tradición oral y la historia, transformando las lecturas de consulta en lectura agradable como son los cuentos pues, "el cuento es una pieza clave en la formación literaria del nivel de la Educación Primaria" (Morote Magán, www.cervantesvirtual.com), pues al lograr disfrutar la transmisión del mismo, se logra la seducción por la lectura.

"La condición necesaria e indispensable para el diseño de un libro es el conocimiento y análisis de su contenido. Por lo tanto, el diseño comenzará del interior hacia el exterior según una idea global y totalizadora que los haga funcionar como un todo coherente"(Anarella, <http://zeroideas.files.wordpress.com/2007/08/disenio-editorial-el-libro.pdf> p.1). Se puede decir que un proyecto de tipo editorial, cumple con las necesidades requeridas para plasmar los hechos históricos y leyendas de Pasto, específicamente para el público al que se enfoca; también es de saber, que un proyecto editorial es viable en el sentido que puede ser reproducido a gran escala y en gran número, además que el tema del libro es de interés y la manera en la que está enfocado puede llegar a tener acogida, tanto en el ámbito educativo como las instituciones o bibliotecas públicas o privadas, además de ser un medio que comunicará las raíces y tradiciones de San Juan de Pasto.

En el artículo "El libro ilustrado para niños y la crítica", Arizpe (2005) dice "¿Cómo describir lo que nos narran las imágenes? Resulta casi imposible hacerlo sin tomar en cuenta el texto escrito, no obstante que, sin las ilustraciones el texto escrito estaría incompleto y sería de poco interés" (p. 10). Cuentos de Mishi pretende que por medio de la ilustración que el público objetivo se vea atraído y que al leer los cuentos, conozca lugares que han sido olvidados, su historia y sus leyendas.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una colección de Libros Ilustrados con el fin de dar a conocer gráficamente cuentos basados en la Historia y leyendas de algunos lugares de San Juan de Pasto a niños y niñas de 8 a 13 años.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acercar al público a la historia y la tradición oral de lugares reconocidos de la ciudad con el fin de que se preserven con el pasar del tiempo.

-Recrear por medio de la composición, diagramación e ilustración la Historia y leyendas de lugares representativos de la ciudad.

- Adaptar cuentos basados en historia y leyendas de lugares de San Juan de Pasto para el público objetivo como también el guion, tipo de ilustración y diagramación para los libros ilustrados.

- Difundir y crear piezas de apoyo para promocionar la colección de libros ilustrados.

3. Marcos referenciales

3.1 MARCO CONTEXTUAL

DONDE NACEN LAS HISTORIAS



(Fotografía: Luis Ponce. <http://camiloromero.co/destacados/colombiaesunasola/>)

San Juan de Pasto conocida como la ciudad sorpresa de Colombia, está situada al sur occidente de Colombia en medio de la Cordillera de los Andes, en el macizo montañoso denominado nudo de los Pastos al pie del volcán Galeras.

Antes de la conquista española fue habitada por la etnia Quillacinga descendientes de los Incas del Perú. Quillacinga significa en quechua: Quilla=Luna, mes; ingas=Incas o Señores, traduciría Señores de Quilla o Señores de la Luna.

En base al estudio realizado por Jacinto Jijón y Caamaño y Sergio Elías Ortiz, concluyeron que la lengua que usaban era el Kotche o Kamtza-rama del arawaco-chibcha, sin embargo, el vocablo de origen quechua fue utilizado para hacer una relación con los incas, pues compartían costumbres en cuanto a su cultura y espiritualidad ligado al culto lunar.

Tenían un alto conocimiento ecológico y de la botánica con intención terapéutica. Manejaban la resina vegetal del mopa-mopa sobre objetos rituales, de culto y uso doméstico. En cuanto al arte rupestre, se dedicaban a realizar obras pictóricas como El Pictógrafo de Briceño o Piedra de los monos. Los grabados fueron

realizados en bajo relieves y en huecorrelieves. En las pictografías utilizaban tintas de origen vegetal o animal limitándose al color rojo y amarillo, teniendo predilección por el amarillo. Los Quillacingas habitaron parte del Ecuador, el bajo Cauca y gran parte de Nariño. En 1535 los conquistadores españoles llegaron al Valle de Atríz (Zuñiga Eraso, 1999).

Hoy en día, por causa de la pérdida del acta de fundación de la ciudad, algunos aún discuten quien fue su fundador si Belalcázar, Aldana o Puelles y de ahí el motivo por el cual se le dieron nombres como Villaviciosa de La Concepción, Nuestra Señora de La Concepción de Pasto, Villaviciosa de Hatunllacta o Villaviciosa de Pasto. Pero finalmente el 17 de Junio de 1559 se le asignó el título de Ciudad de San Juan de Pasto, otorgado por la Princesa Doña Juana hermana del Rey Felipe II (Guerrero Gómez, 2006).

Por ese mismo motivo no se celebra la fundación sino el onomástico de San Juan de Pasto, fiesta que se celebra el 24 de Junio día de San Juan Bautista. La iglesia más antigua de la ciudad es la Iglesia de San Juan y la casa más antigua es La Casona Taminango, que fue restaurada en los años setentas convirtiéndose en el Museo de Artes y Oficios.

3.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

3. 2. 1. LA CIUDAD

La ciudad se puede definir como un área urbana o espacio donde se pueden encontrar diversos elementos como industria, servicios, arquitectura, cultura, arte, artesanía y obviamente las personas que hacen posible todo esto, que son quienes reinterpretan cada uno de estos elementos y les dan un valor, esto significa que “la ciudad se mueve, se transforma, habla, cambia y se configura, no tanto por sus espacios físicos, como por sus habitantes” (Silva, <http://es.scribd.com>).

Se puede decir que a la ciudad no solamente está compuesta de elementos físicos sino que además está llena de elementos esenciales en el ser humano como los sueños, imaginarios, ilusiones, experiencias, que juegan un papel importante en la creación de las ciudades, porque por medio de estas la ciudad se encuentra en un constante cambio según la visión de cada habitante; generando múltiples historias donde se guarda el pasado de la humanidad y la sociedad; esto incluye acontecimientos verdaderos o imaginarios de fantasías, consagrándose en leyendas que pasan de voz a voz, contadas por una o varias personas con respecto a lugares y personajes de la ciudad, donde Cuentos de Mishi, continua con esa construcción de ciudad, transmitiendo gráficamente las leyendas y parte de la historia en una colección de libros ilustrados.

De los imaginarios de las personas se toman leyendas para enriquecer el conocimiento con respecto a la ciudad que habitamos y lugares de la misma, tales como: el Barrio rio blanco, El sector de San Felipe y La Casona Taminango, que en su pasado fueron lugares con gran valor, que además guardan historia y leyendas que enriquecen el conocimiento y la tradición oral de la región, donde las representaciones, ideas, expresiones y espacios despliegan una reconstrucción cultural por medio de cuentos, que se han mantenido invisibles pero al mismo tiempo imaginados por los pastusos. Es decir, Pasto como ciudad posee dos caras: la primera, la que todos observamos, la física y la otra, la que cada uno de los habitantes se crea. Teniendo en cuenta los imaginarios, la ciudad de Pasto guarda leyendas y parte de la historia creadas por cada habitante, las cuales no solo impactan a la persona que las creó sino a una misma comunidad, ya que al crear esa cara de ciudad fabricada por los imaginarios urbanos, marcan y dan pauta de crear a partir de cuentos populares otro pasaje de una historia de Pasto.

3. 2. 2. LOS NIÑOS

El desarrollo cognitivo o cognoscitivo tiene que ver con las transformaciones que se producen en el ser humano en el transcurso de la vida, evoluciones en los procesos de pensamiento principalmente durante la etapa de desarrollo y, en la conducta que refleja estos procesos como por ejemplo el aumento de conocimiento, habilidades para percibir, pensar, comprender, asociar, entre otras.

“Es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar”. (Piaget, <http://www.monografias.com/>)

Jean Piaget mantiene, que el organismo humano tiene una organización interna característica y que esta organización interna es responsable del modo único del funcionamiento del organismo, el cual es invariante. También sostiene que por medio de las funciones invariantes el organismo adapta sus estructuras cognitivas. Estos tres postulados, organización interna, funciones invariantes e interacción entre el organismo y el entorno, son básicos para Piaget. Esto nos da a conocer, que cada ser humano se diferencia por el funcionamiento del organismo, haciendo que existan variantes dentro del mismo, si colocamos a dos personas, una de ellas tolerante y la otra intolerante al frío, en un ambiente como puede ser Pasto, es indiscutible que una de ellas no se va a adaptar fácilmente al ambiente, de esta misma manera sucede con el conocimiento por lo que se entiende de mejor manera cuando Piaget dice "el desarrollo cognitivo, no es el resultado solo de la maduración del organismo ni de la influencia del entorno, sino de la interacción de los dos" (Piaget, & Inhelder, 2007).

Para Piaget la inteligencia es una adaptación, y plantea que las estructuras cambian a medida que el organismo se desarrolla, marcando las diferencias entre el pensamiento del niño y del adulto, por esta misma razón al momento en que el organismo se va desarrollando el pensamiento cambia como se lo puede ver cuando Piaget dice "El ser humano es un todo donde interactúan lo biológico (fisiológico) y lo psicológico (psíquico). Por tanto que el conocimiento no es un acto meramente abstracto e intelectual, dado que en la adquisición del mismo actúa todo un bagaje emocional del sujeto" (Piaget, http://www.monografias.com).

Así mismo cambia el sentido de su entorno, los niños de ocho años ya no mira el mundo como la miraba cuando tenía tres y, al cambiar esto los niños comienzan el proceso de adaptación a éste.

Es así como Piaget desarrolla su teoría del desarrollo cognitivo, ya que cada etapa se representa diferente en cuanto a su entorno y al desarrollo fisiológico de los niños. En esta teoría distinguen cuatro etapas principales, de las cuales se tomará la Etapa de las operaciones concretas, que va desde los 7 a los 12 años de edad.

Los niños en la edad de 7 a 12 años, miran el mundo con más calma y la extensión que este tiene, miran detenidamente su alrededor, son flexibles en su manera de pensar, pero también empiezan a desarrollar sus propios pensamientos. Más adelante está las operaciones formales, donde sus conocimientos se amplían haciendo que los niños no se sientan atados solamente a una percepción del mundo, lográndose diferenciar entre lo concreto, que lo posible pasa a primer plano y lo real a segundo plano, consiguiendo que los niños miren hacia el futuro sin tener una situación concreta frente de a él.

Esta etapa es fundamental de la formación de la personalidad, es una edad más tranquila por así decirlo, se pasa de lo práctico a lo lógico. Está presente la curiosidad en gran medida, el análisis minucioso de lo que le rodea, logrando alimentar su conocimiento. Son inquietos, investigadores y se preguntan continuamente el porqué de cada cosa, no se quedan en un sólo lugar, siempre están en busca de más cosas. Les gusta explorar, curiosear, descubrir y entrometerse, convirtiéndose una edad precisa para fomentar la lectura, interesándole los cuentos, relatos y biografías sencillas que le llamen la atención (Piaget, & Inhelder, 2007).

Poseen ingeniosas iniciativas que procurarán llevarlas a cabo de manera inmediata. Aun son receptivos a las imágenes o acciones conocidas, por eso es necesario hablarles en un lenguaje preciso, empleando imágenes y comparaciones claras, con ejemplos de cosas conocidas por ellos.

Logran sacar conclusiones de su realidad, observan a los adultos con menor admiración y más sentido crítico, esperan de ellos seguridad, coherencia y madurez.

Según la teoría del Desarrollo infantil realizada por Erick Erickson, afirma que los aspectos psicosociales juegan un papel importante en la conformación de la personalidad. Se enfatiza en lo psicosocial, pues se entiende que la familia y el grupo social influyen grandemente en lo que es cada persona. “El desarrollo es, desde la perspectiva de Erickson, un proceso continuo de confrontación, en el que lo biológico, lo psicológico y lo social constituyen una unidad” (Abarca Mora, 1988, p.41). Por consiguiente el desarrollo nunca termina, sino que depende del aprendizaje de cada ser humano alrededor de la vida. Erickson divide las edades en etapas, la cuarta etapa está entre los 6 y 11 años, donde los niños y niñas se interesan por cosas nuevas, se retan a sí mismos, hacen amigos, están en una etapa de curiosidad intelectual, observan que los adultos manipulan objetos y ellos quieren aprender a hacerlo, hacen asociaciones, se acercan al mundo de la tecnología y de la ciencia, aprenden a ser autónomos, a dar un juicio de las cosas, aprenden a leer textos extensos, comprender y analizar de mejor manera.

En el artículo “Libros infantiles adecuados para cada edad del niño” publicado por la página www.guiainfantil.com, se muestra que entre las edades de 7 a 9 años, los niños “se interesan más por libros ricos en historias de aventuras, de magia, de misterios. La ilustración atrae al niño con estas edades, de hecho, es lo que más les motiva, imaginarse el escenario de su lectura. Ya pueden leer libros con más textos, que hablen de situaciones y personajes más complejos. Se puede introducir libros con capítulos, para que siempre quede algo de sorpresa para el día siguiente.” (www.guiainfantil.com)

También explica que los niños de 10 a 12 años, les llama la atención libros con más de 100 páginas. Las ilustraciones no son de suma relevancia permitiendo espacio para la imaginación de los niños y niñas. A estas edades, ya comprenden casi todas las palabras y situaciones y, seguramente ya tendrán sus temas de lectura preferidos.

Teniendo en cuenta estos autores y sus investigaciones en cuanto a comportamiento del desarrollo humano, se decidió hacer Cuentos de Mishí para niños de 8 a 13 años, donde se establece que éstos empiezan a tener autonomía, crítica, curiosidad por su entorno y por ende a valorar este mismo, así mismo, puedan a llegar a valorar su cultura, sus raíces, su ciudad y su historia.

3. 2. 3. DISEÑO EDITORIAL

El Diseño Editorial se especializa en composición, diagramación y desarrollo de piezas editoriales como son: revistas, manuales, publicaciones varias, libros, logrando una unidad armónica en cada uno de ellos, denominando esto como maquetación. Con el pasar del tiempo, el uso del formato, la estructura de la página, el uso de espacios, de tipografías y hasta la maquinaria para llevar a cabo las publicaciones han ido cambiando con el fin de captar la atención del lector, ya que no es lo mismo diseñar una revista para jóvenes aventureros, que para amas de casa, pues la composición depende en gran medida de saber quién es el público destinatario de la misma.

La importancia del diseño editorial está en poder captar la atención del lector, ya que existe una gran variedad de publicaciones y él escogerá la que llene más sus expectativas. La portada o tapa, contratapa, solapas, lomo y título, son elementos determinantes para que una persona se decida o no por una publicación, mostrando características que son importantes en el diseño editorial interno, que al ser vistas puedan lograr que el lector se sienta atraído por la información. El diseño del interior también tiene gran importancia; la elección del formato, tipografía y organización de las imágenes depende la lectura del texto. Un buen diseño editorial logra la coherencia gráfica y comunicativa entre el interior, el exterior y el contenido de una publicación.

El libro por su parte es una publicación impresa protegida con tapas (encuadernada), que puede tratar sobre cualquier tema: novelas, monografías, biografías, científicos, entre otros. La vida del libro está ligada a la historia de la escritura y ha evolucionado, desde antiguos rollos de papel y tejidos en la China antigua, pasando por los códices de la edad media hasta el libro digital de la actualidad.

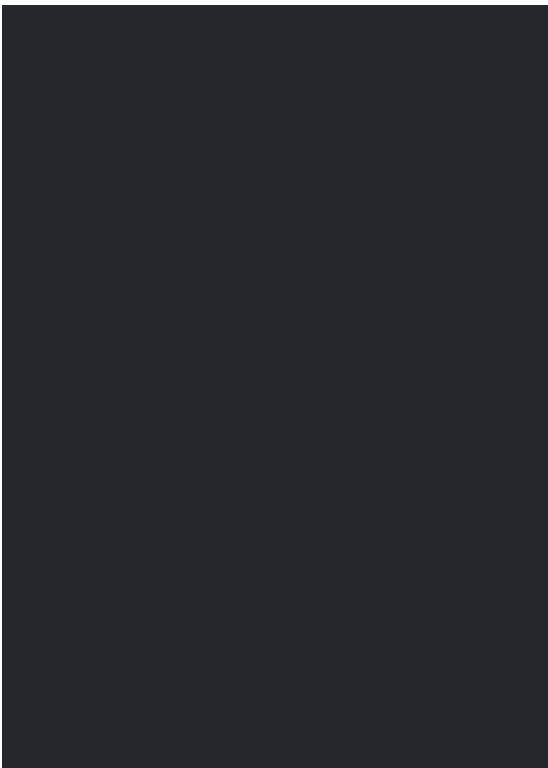
Colección de libros: En el diseño editorial se contempla la publicación de colección de libros, que son proyectos con un tema en común, bajo un criterio unificador y a la vez por cierta afinidad en los contenidos. En cuanto al material, se usan las mismas dimensiones, el mismo tipo de cubierta (tapas) y también, el mismo tipo de lomo. Algunas veces se usan en las cubiertas los mismos colores, gamas o detalles.

Dado que una colección se caracteriza por una unidad visual y distintiva, con las ediciones sucesivas y con ayuda de la propaganda, se puede llegar a provocar cierto grado de fidelidad de parte del público, lo que obviamente apoya el éxito comercial de las ediciones.

Una colección a su vez puede estar subdividida en series, es decir en unidades más pequeñas, cada una de ellas a su vez tiene ciertas características y contenidos con rasgos comunes (mismo autor, o mismo personaje principal de ficción, etc.).

Cuentos de Mishi es un proyecto editorial que se pensó en colecciones, teniendo en cuenta la investigación, realización de los textos y al observar la extensión de los mismos, se optó por dividirlos en sectores, conservando el mismo género narrativo (cuento) basado en historia y leyendas, el mismo personaje, formato, tipografía y técnica, compartiendo los mismos escritores e ilustradores en sus dos primeras ediciones y, en ediciones siguientes, incluir escritores e ilustradores invitados.

3. 2. 4. LIBRO ILUSTRADO



(Testeo realizado con el machote y una madre de familia e hijo)

El libro ilustrado ofrece un comentario gráfico de lo que contiene el texto y además, sus ilustraciones pueden ser uno de los principales motivos de interés, reforzando el contenido del texto, de esta manera se ofrece al público al que va

dirigido, entretenimiento por medio de una construcción de imágenes estéticamente pensadas, para comunicar mejor un determinado mensaje, las imágenes sirven como apoyo narrativo.

La relación entre texto e imagen se remonta a varios siglos atrás, los griegos utilizaban los pergaminos para transmitir textos e imágenes, al igual que los egipcios con sus papiros ilustrados de los cuales se puede resaltar *El Libro de Los Muertos* (siglo XV a.C.) y *El papiro de ani*, antes de la aparición de la imprenta se pueden encontrar numerosos ejemplos de esta relación en los libros medievales, ejemplares únicos que contienen textos manuscritos acompañados de impecables ilustraciones.

En el artículo “Los libro ilustrados piden Papel”, Squilloni (2007) menciona: “Hojea un libro ilustrado es una actividad casi irreflexiva, involuntaria e irresistible. Este tipo de libro por su naturaleza invita a ser manipulado casi sin querer, pasando las páginas” (p. 67). Aquí indica que el lector puede mostrarse atraído por las ilustraciones y por el manejo de texto, adentrándose en el libro y robando su atención.

En un libro ilustrado, la imagen es lo primero que el lector observa, es una primera impresión de la historia y crea una atmósfera a partir del manejo de espacio, color, técnica; mostrando de esta manera el ambiente en la que se encuentra la historia. También aporta información sobre los personajes, produce sensaciones al lector por medio de la imagen como miedo, sorpresa, alegría, tristeza, nostalgia, entre otras. Por todo esto, la ilustración en los libros no sólo es un adorno sino que ofrece una manera diferente de recrearse, una manera de comunicar un mensaje.

En el artículo “El libro ilustrado y su importancia en el fomento a la lectura” Barvo (2009), afirma que con el libro ilustrado “el niño reconoce, identifica con él mismo e imagina”, al ver el lector asocia lo que observa, lo reconoce y lo asocia con su realidad, muchas veces se puede identificar con los personajes y por último imagina la situación, haciendo que entienda de mejor manera de lo que se trata el libro. (<http://www.slideshare.net/colectivococopollo/el-libro-ilustrado-y-su-importancia-en-el-fomento-de-la-lectura>)

Cuentos de Mishi es una pieza editorial específicamente una colección de libros ilustrados, que comunican leyendas e historia de Pasto por medio de cuentos, con un eje estético ligado al concepto del proyecto. Busca para ello una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, con una composición sujeta a las diferentes expresiones y espacios que logra un valor atractivo para el lector.

Comunicar los cuentos de una manera mágica, es enriquecer la tradición oral de la región, donde las representaciones, conocimientos y espacios son formulados de manera organizada, conservando las características y la información de estos cuentos por escrito. No solo el texto comunica, sino también la jerarquía de los elementos, desde la ilustración hasta el espacio de reserva, teniendo una noción de estructura y distribución, que proyecta diversas sensaciones y así crear a partir de estos conceptos, un estilo para las historias contenidas en los libros ilustrados.

Cuentos de Mishi en un primer momento se había planteado como una colección de libros álbumes, sin embargo, al ver que para comunicar tanto historia como leyenda los textos requerían de mayor extensión se decidió hacer un libro ilustrado, debido a que en el libro álbum el texto se limita a unas pocas frases. Por otro lado, luego de realizar el testeo se observó que los niños y niñas tenían dificultad al leer los textos con el fondo ilustrado por lo que se tomó la decisión de cambiar libro álbum por libro ilustrado, el cual nos permite la utilización de páginas en blanco.

3. 2. 5. LA ILUSTRACIÓN

“No toda imagen es ilustración. Para que una imagen lo sea debe definirse en relación dialógica con un contexto determinado por un propósito de comunicación, sobre la necesidad de informar, de dar cuenta de un evento, de mostrar lo que no se puede ver” (Riaño Moncada, 2010,), lo que nos lleva a comprender que la ilustración no es un simple dibujo, sino que además tiene un concepto que enriquece, dando un valor agregado a lo que se observa.

La ilustración se puede denominar como una imagen que resalta o representa cierta información y que además tiene un valor estético que es llamativo para cierto tema, ofreciendo cierta riqueza para quien lo está observando y para la pieza gráfica que lo contiene, y que además ofrezca un mensaje; puede ser compuesta por elementos reales, los cuales se observa en la cotidianidad como también de seres o acontecimientos salidos de la imaginación de las personas. La ilustración se puede realizar en cualquier tipo de medio, ya sea digital o manual, exagerando de alguna manera algunos aspectos como son: la luminosidad, los colores, la composición, hasta el mismo mensaje o significado icónico, haciendo que todos los elementos que la componen estén ordenados, de manera que tengan una rápida lectura, con un toque de armonía, rozando de cierta manera con la fantasía.

Todos han crecido junto con las ilustraciones, estas tienen la clave de mostrar mundos que existen en la imaginación y su descripción no sería posible sin ella. Desde niños los libros ilustrados mantuvieron informaciones que ayudaron a desarrollar nuestros sentidos visuales.

La fuerza de la ilustración y el número casi infinito de formas en que puede usarse, ha hecho que no desapareciera o fuera relegada a medida que las técnicas fotográficas y digitales han ido creciendo.

Existen varios tipos de ilustración: Ilustración científica que son imágenes realistas y en ocasiones explicativas; Ilustración literaria que tiene que ver con la caricatura, historieta, dibujos infantiles; Ilustración publicitaria que se encuentra en las etiquetas de los envases y de varios productos que ofrecen una rápida información del producto.

En Cuentos de Mishi se usa la ilustración editorial que maneja tanto la parte tipográfica como a la ilustración para que se unifiquen. La función de la ilustración en Cuentos de Mishi es transferir la historia y las leyendas vinculando estrategias, instrumentos, recursos y conceptos propios del lenguaje visual. En este proyecto se quiere generar una pieza editorial que contribuya al desarrollo cultural con un mensaje atractivo y convincente.

Como diseñadores se tiene la capacidad de utilizar los conocimientos adquiridos para lograr que una publicación sea funcional, que tenga buena acogida y que comunique, todo esto mediante un buen control de variables, creando un diseño que sea coherente en toda su extensión.

3. 2. 6. Historia

Conceptualmente la palabra historia deriva del griego y significa investigación o información. La historia es la investigación de hechos de diferente índole, pueden ser de tipo económico, político, social, artístico, cultural o religioso y trata sobre el actuar del ser humano. Para obtener datos sobre el pasado y estudiarlo se usan distintas fuentes de información como: escritas (textos), orales (relatos hablados), gráficas como fotografías, mapas, dibujos, tablas; o materiales como utensilios, muebles, construcciones.

A partir del concepto de Historia surgen dos tipos de consideraciones, dado que puede entenderse Historia como ciencia o como género literario. "Como ciencia se puede entender como un sistema de conocimientos verdaderos y ciertos que el hombre puede poseer acerca de hechos realizados por la humanidad en el tiempo y en el espacio. Y como género literario es la exacta, animada, interesante y bella narración de hechos". (Gran Enciclopedia Rialp, 1981, p. 33)

Se dice que la historia nace por medio de la escritura (enfoque clásico), pues en la Antigüedad prevaleció la idea de historia como género, ya que a través de ella se puede dejar de manera fidedigna impreso un momento de vida. Los primeros historiadores fueron aquellos que iban relatando los devenires de su época. Sobre todo en las guerras, en las que muchas veces actuaban como biógrafos.

La Historia como género es didáctico a pesar de no apartarse de la verdad científica, tiene gran libertad agregando ciertos adornos estéticos más no admite crear cosas que no sucedieron en su narración. (Gran Enciclopedia Rialp, 1981)
Teniendo en cuenta las anteriores consideraciones, Cuentos de Mishi tiene algunas particularidades de historia como género, dado que cumple las características más relevantes como: narrar hechos históricos exactos e interesantes de lugares de la ciudad de San Juan de Pasto que fueron de relevancia en cierta época, además agrega armonía y elegancia a la narración. (Gran Enciclopedia Rialp, 1981)

3. 2. 7. TRADICIÓN ORAL

Jan Vancina define la tradición oral como "el conjunto de testimonios concernientes al pasado que se transmiten de boca a oído y de generación en generación" (Vansina, 1967, p. 33). Es así como la tradición rescata las vivencias que identifican a una sociedad, convirtiendo cada experiencia vivida en una gran cadena con el pasar del tiempo. La tradición oral hace posible expresar todas las experiencias de abuelos a padres a hijos, vecinos, amigos, etc., es así como está en constante movimiento.

Sin embargo con el pasar de los años ha ido cambiando y ya no se transmite únicamente de manera oral, como lo dice Victor Montoya:

"La tradición oral latinoamericana desde su pasado milenario, tuvo innumerables Iriartes, Esopos y Samaniegos, que aun sin saber leer ni escribir,

transmitieron las fábulas de generación en generación y de boca en boca, hasta cuando aparecieron los compiladores de la colonia y la república, quienes gracias al buen manejo de la pluma y el tintero, perpetuaron la memoria colectiva en las páginas de los libros impresos, pasando así de la oralidad a la escritura.” (Montoya, <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/montoya2.htm>)

Cuando se habla de tradición oral se debe tener en cuenta que a lo largo de los años ha sufrido una transformación, debido a que como todo, tiene que evolucionar, por lo mismo no sólo se quedó en la oralidad de nuestros ancestros, sino que se vio la necesidad de escribirlas para que estas perduraran y no fuesen olvidadas con el pasar del tiempo, además que se encontraron otros medios para que estas experiencias y tradiciones perdurasen relatos, cantos, oraciones, leyendas, fábulas, conjuros, mitos, cuentos y otros discursos, y que de esta manera la sabiduría, el conocimiento y las tradiciones de un entorno no se pierdan con el pasar del tiempo.

Vansina plantea sobre la Tradicional oral:

“El testimonio es sólo un espejismo de la realidad de la que da cuenta. En la tradición oral el primer testigo deforma la realidad voluntaria o involuntariamente, ya que no recibe más de una parte de ella y atribuye un significado a lo que aprecia. Su testimonio lleva la huella de su personalidad, va coloreado por sus intereses y está encuadrado por referencia a valores culturales. Los testigos de la cadena, hasta el último de ellos, alteran y deforman el primer testimonio bajo la influencia de los mismos factores: sus intereses y los de la sociedad, los valores culturales y su propia personalidad”. (Vansina, 1967, p. 93)

Es decir que la tradición oral sufre transformaciones estando inmersa en la cultura, la sociedad y las narraciones del orador, quien tiene la oportunidad de agregar u omitir detalles convirtiendo al relato más interesante.

A pesar de las transformaciones, Vansina concluye que la tradición oral es una fuente histórica y por ende merece credibilidad, ya que para la misma sociedad es una forma de reconstruir y mantener vivo el pasado en la memoria. La tradición oral es capaz de darnos a conocer valores, creencias, costumbres y también parte de la historia de una ciudad. (Vansina, 1967)

La tradición oral es de gran importancia para la sociedad, inclusive en algunos casos actúa como único medio para preservar las costumbres, como es el caso de los indígenas del grupo coyaima, etnia pijao. Nancy Ramírez Poloche en

su estudio de caso menciona que la tradición oral facilita la transmisión y conservación de los saberes indígenas y escribe “Las tradiciones orales, han sido el único medio de que han podido valerse las sociedades carentes de medios de registro para conservar y transmitir su historia cultural.” (Ramírez, 2012, p.131)

A pesar de no ser letrada y catalogada como folclore, hoy en día se observa como la tradición oral ha pasado por el tintero como intento de rescatar estas tradiciones por medio de la escritura, lo cual se puede observar en diferentes libros como: “La escuela de tradición oral” libro que rescata los relatos del Chocó, Tolima, Amazonas, Putumayo, con el fin de que maestros, estudiantes y en sí las “personas que habitan el mundo de la academia y la textualidad impresa”, tengan la oportunidad de conocer el lenguaje vivo de la tradición, “aunque sólo sea a través del texto escrito”, con el fin de consolidar “la memoria colectiva y la indagación etnográfica entre maestros y estudiantes”. (Roldán, et al. 1998)

Así mismo lo menciona Walter Ong (1987) “la escritura no redujo la oralidad, sino que la intensificó” (p.19). Es importante el papel que juega la escritura para inmortalizar lo oral, pues gracias a esta fuente, se puede dar a conocer la tradición oral a personas que no tienen acceso a ella y perpetuar la memoria colectiva, dejando atrás la discriminación, logrando dar un lugar de igual importancia tanto a la escritura y la oralidad.

3. 2. 7. 1. LA TRADICIÓN ORAL EN LA CIUDAD DE PASTO

La tradición oral ha estado presente desde tiempos inmemorables, transmitiendo de voz a oído experiencias vividas, costumbres, creencias, valores, por medio de cuentos, mitos, leyendas, cantos, formando una cadena a través del tiempo, sufriendo transformaciones y preservando las costumbres. En la ciudad de Pasto, existe gran variedad de tradición oral, algunas de ellas han sido registradas en libros tales como, “Leyendas de Nariño” de Oswaldo Granda Paz o “Mitos, leyendas y Tradiciones nariñenses” de Enrique Herrera Enríquez, encontrando relatos como la llorona, el duende, el padre descabezado, entre otros, los cuales forman parte de la tradición oral de Nariño y la ciudad de Pasto, pero existen algunos relatos que aún no han sido entregados a la escritura, de acuerdo al sondeo realizado en las bibliotecas como el Banco de la República, Casona Taminango, Universidad de Nariño y la Academia de Historia, narraciones interesantes y/o maravillosas que nos acercan más al pasado y al mundo fantástico, como es el caso de la guaca que apareció en la casa Baena Velasco, explícito en el cuento del primer libro ilustrado de la colección de Cuentos de Mishí, o el Soldado de la Casona Taminango (aún en proceso), relato que aparece en el segundo libro ilustrado de la misma.

Existen otro tipo de relatos que a pesar que se encuentran en libros como es el caso de la leyenda del “Fantasma de Taminango” del libro de Kar. A Melo, relato del tercer libro ilustrado de Cuentos de Mishi (aún en proceso); en encuestas llevadas a cabo anteriores al testeo, los niños y niñas desconocían o no habían tenido contacto con el libro.

A pesar que algunos han estado trabajando por recuperarla, la tradición oral aún se encuentra descuidada, en el caso de Nariño y la ciudad de Pasto, poco a poco se condena al olvido, así lo escribe Oswaldo Paz Granda, “Conflictos humanos, mitos, conflictos sexuales, ritologías que en Nariño han ido desapareciendo, dejando únicamente un matiz extraño, nostálgico”. (Granda Paz, 1981, p.14)

Cuentos de Mishi retoma de la tradición oral, aquellas leyendas de la ciudad de Pasto que aún no están escritas o desempolvar aquellas que están en libros, para así unirlas con la historia de algunos sectores de Pasto en diferentes cuentos, es decir que se toma de cada sector su historia y leyendas, mezclando la realidad y la ficción e incentivando la práctica de la tradición oral.

El testeo realizado con los cuentos y la ilustración despertó la duda de niños y niñas, el 25% realizaba preguntas para conocer más sobre cada cuento y lugar, y el 60% se acercaron a sus abuelos o padres para escuchar las experiencias pasadas. El testeo tuvo como primera actividad a una persona encargada de narrar cuentos infantiles, logrando cautivar el interés del público objetivo. Como segunda actividad, se les mostró los machotes de los cuento con las ilustraciones por grupos para que puedan observar más detenidamente las ilustraciones y como tercera parte, se hizo una mesa redonda con ellos para resolver sus dudas y así mismo, escuchar relatos de la misma temática tratada en los cuentos, con algunos abuelos y padres de los mismos. Al finalizar la actividad, los niños y niñas mencionaron estar atraídos por las lecturas, con deseos de seguir hablando con sus padres o abuelos en casa y la importancia de conocer más sobre la ciudad de Pasto.

Gracias al testeo se observó que Cuentos de Mishi ayuda a recatar la práctica de la tradición oral entre el público objetivo y su grupo familiar, dejando a un lado la cotidianidad para dar paso a la memoria colectiva, la comunicación y escucha de costumbres, experiencias y valores de la ciudad de Pasto. También se puede decir, que Cuentos de Mishi rescata en sus páginas aquello que se ha olvidado o se desconoce, logrando que los niños y niñas tengan una fuente didáctica para recordar y conocer la tradición oral, así lo menciona el escritor Jostein Gaarder en su frase sobre la tradición: “en el mundo moderno y postmoderno la tradición oral se desmorona, y en algunas sociedades este fenómeno sucede con tanta rapidez

que una tradición oral que se desvanece no es reemplazada a tiempo por libros, por relatos escritos; como resultado, muchos niños quedan expuestos a crecer sin el cuento. Y, esencialmente, aquello de lo cual no podemos prescindir es el cuento, sin importar si se encuentra escrito o se transmite oralmente.” (http://www.frasesypensamientos.com.ar/autor/jostein-gaarder_3.html)

3. 2. 8. MITO

El historiador y filósofo Mircea Eliade, menciona que es difícil encontrar una definición que enmarque toda la magnitud de lo que es mito y, a su vez que esta sea aceptada, es así como indica la definición menos imperfecta: “el mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los «comienzos»” (Eliade, 1991; p.6.). Es decir, el mito cuenta como ha surgido una existencia en la realidad gracias a las hazañas de los Seres Sobrenaturales, desde el mundo hasta una isla, una especie vegetal o un comportamiento humano. “Es el relato de una creación: de cómo algo ha sido producido o ha comenzado a ser.” (Eliade, 1991; p.6.)

“El mito se considera como una historia sagrada y, por tanto, una «historia verdadera», puesto que se refiere siempre a realidades”. Por ejemplo, “el mito del origen de la muerte es «verdadero», puesto que la mortalidad del hombre lo prueba” (Eliade, 1991; p.6.). Eliade señala que los indígenas distinguen cuidadosamente las “historias verdaderas” de las fábulas o cuentos o a las que llaman “historias falsas”.

Las verdaderas y las falsas presentan historias que relatan acontecimientos de un pasado lejano y fabuloso. Tanto los personajes de los mitos como de los cuentos, tienen en común que no pertenecen al mundo cotidiano y a pesar de ello, los indígenas identificaron que eran historias absolutamente diferentes.

Los mitos además de narrar el origen del Mundo, de los animales, de las plantas y del hombre, también cuentan los sucesos que le han permitido al hombre ser lo que es hoy. “Si el Mundo existe, si el hombre existe, es porque los Seres Sobrenaturales han desplegado una actividad creadora en los «comienzos»”. (Eliade, 1991; p.8.)

El mito para las sociedades arcaicas es: (Eliade, 1991; p.11.)

- La historia de los actos de los Seres Sobrenaturales.

- Se considera verdadera (porque se refiere a realidades) y sagrada (porque es obra de los Seres Sobrenaturales)

- El mito se refiere siempre a una «creación», cuenta cómo algo ha llegado a la existencia o cómo un comportamiento, una institución, una manera de trabajar, se han fundado.

3. 2. 9. LEYENDA

La leyenda es contada de generación en generación formando parte de la tradición oral, sus cualidades le dan cierta credibilidad, incluyen elementos ficticios, une la fantasía con creencias populares, transcurren en un lugar, pueblo o ciudad. La leyenda es la narración que se desprende de la historia y la modifica, relatando sobre personajes imaginarios que están ligados a un lugar real determinado o sobre personas que han vivido realmente. La leyenda, en ocasiones presenta sucesos históricos que afectan a una comunidad, es por eso que refleja la tradicionalidad y en algunos casos la tendencia a colocar nombres específicos de personas, fechas y lugares en la narración, logrando relacionarse con comunidades, personas o hasta monumentos. (Gran Enciclopedia Rialp, 1981)

Se puede decir que son realidades vivientes que las personas de ciertos lugares creen, sienten y en ocasiones “viven”. Como anteriormente se mencionaba, al poseer datos precisos y fantásticos, hacen que algunos lugares de la ciudad se conviertan en lugares “mágicos” llenos de vida resaltando elementos existentes y espirituales de una cultura o región, conservando la tradición y hasta la identidad. Cuenta sucesos ficticios o reales que son considerados como “no históricos”, y que describen narraciones de tipo mágico, encantadas, tareas, objetos o conocimientos sobrenaturales, protectores, objetos mágicos.

La leyenda se diferencia del mito, porque éste es una explicación sobre un origen o creación, los personajes son divinos o sobrenaturales y el tiempo es una ficción. Del cuento se diferencia, porque en éste la invención es de un solo autor que se conoce, aunque los cuentos pueden llevar leyendas estos tendrán marcada el

estilo propio del escritor; en cambio la leyenda es de creación colectiva y no tiene un autor en específico. (Gran Enciclopedia Rialp, 1981)

La génesis de las leyendas en la mayoría de los casos es, la búsqueda de una explicación a través de un relato de un suceso o acontecimiento de forma no racional o científica. En otras ocasiones las leyendas narran sucesos –reales o irreales- sin comprobarlas; en consecuencia, para la ciencia y la historia como disciplinas, las leyendas no son objeto de estudio en el recuento de acontecimientos de una sociedad en el tiempo y el espacio.

Cuentos de Mishi toma lugares conocidos de la ciudad (sector del río blanco, la Iglesia de San Felipe Neri y La Casona Taminango) y cuentan su historia como también las leyendas que giran alrededor de ellos por medio de cuentos, donde su narrador es un gato callejero, quien frecuenta los lugares contando cosas maravillosas de ellos.

3. 2. 10. EL CUENTO

La definición general que se puede encontrar es que el cuento es una narración breve de hechos imaginarios o reales, protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento sencillo, sin embargo, el cuento ha tenido diferentes definiciones, a lo largo del tiempo. Juan Valera expresa: "El cuento -en general- es una narración de lo sucedido o de lo que se supone sucedido"(Valera, 1944). Esta definición admite dos posibilidades aplicables a la forma y el contenido: cuento sería la narración de algo acontecido o imaginado. La narración expuesta oralmente o por escrito. Cuento es lo que se narra, de ahí la relación entre contar y hablar (fabular, fablar, hablar).

Para Julio Cortázar, el cuento es condensado, breve, corto. Debe escoger y limitar los hechos, que no sólo hablen por sí solos, sino que sean capaces de lograr una "fabulosa apertura", que lleve a la "inteligencia y la sensibilidad" más allá del relato. Aquí se puede observar, que el cuento debe contarse de en un solo golpe, por decirlo así, sin adornos, así mismo, en poco tiempo debe alcanzar a transportar a su lector más allá de lo que se cuenta. (Revista "Casa de las Américas", 1970)

Para Seymour Menton, es una narración “fingida” en su totalidad o en parte, que se puede leer en menos de una hora, tiene un único autor y, cada sección produce un “solo efecto” (El cuento hispanoamericano prólogo - 1998).

Se observa que el cuento puede basarse completamente en lo irreal o solo tomar parte para adornar el relato, se repite la brevedad como en la definición de Cortázar y, señala que tiene un solo autor.

Otro punto por tomar sobre el cuento es que, en sus inicios, el relato oral fue el único medio de transmisión del cuento, no sólo para adultos, sino también para la distracción de los niños, debido a que el cuento contiene elementos fantásticos, que cumplen la función de entretener a los oyentes y sobre diferentes temas, así lo menciona Víctor Montoya.

Según Montoya (2000) “El escuchar y el contar son necesidades primarias del ser humano. La necesidad de contar también resulta del deseo de hacerlo, del deseo de divertirse a sí mismo y divertir a los demás a través de la invención, la fantasía, el terror y las historias fascinantes. Es en este deseo humano en el cual la literatura tiene sus orígenes. Hans Magnus Enzensberger considera que el analfabeto primero, clásico, no sabía leer ni escribir, pero sabía contar. Era el depositario y transmisor de **la tradición oral** y, por lo tanto, el inventor de los **mitos y leyendas.**” lo que muestra que por medio del cuento se ha preservado la tradición oral a lo largo del tiempo y que éste es un medio por el cual se puede contar sobre mito, leyenda, historia y tradición oral en general llamando la atención de todas las personas en especial de niños. (www.ciudadseva.com)

De la transmisión oral pasa la escritura y, en el siglo XIX se inicia la recolección y edición de narraciones, breves y anónimas entregadas oralmente, denominadas cuentos populares. (<http://oceanide.netne.net/>)

María José Talavera Muñoz señala, que gracias a la recopilación de cuentos populares nace el cuento literario, basados en los anteriores. Es así como “el cuento pudo dar cabida a episodios legendarios, fantásticos o históricos, junto a escenas de duendes y hechicerías en escenarios medievales o mágicos ambientes orientales.” (<http://oceanide.netne.net/>)

Con lo anterior, se pueden distinguir dos clases de cuento, el cuento popular, maravilloso o de tradición y el cuento literario, Mariano Baquero Goyanes señala, que no es fácil separar en diferentes conceptos el uno del otro, pues bastantes cuentos literarios se han inspirado en lo popular. Más sin embargo describe que el

cuento popular, es de creación anónima y la transmisión es colectiva y oral, lo cual lleva que el cuento experimente variaciones y transformaciones. Los primeros en recoger en una colección cuentos populares propios de la tradición oral fueron los hermanos Grimm, en Alemania, hacia 1812. (Baquero, 1967).

El cuento literario constituye la creación de un autor individual que se conoce, imprimiendo en el relato rasgos propios y singulares. Su transmisión es escrita, logrando que el relato no sufra alteraciones.

El cuento literario es el punto de partida del cuento moderno y contemporáneo, de manera que ha ido adquiriendo características de algunos movimientos literarios, surgiendo así los cuentos realistas, naturalistas, criollistas, modernistas, de realismo mágico, etc.

3.2.10.1 REALISMO MÁGICO

Al igual que el cuento, no existe una definición reconocida por todo el mundo crítico. Desde que nació este género, cada escritor y crítico tiene miradas diferentes y opuestas. A pesar de no contar con un concepto definido sobre Realismo Mágico, cabe mencionar algunos escritores o críticos y su manera de definir este término, que de alguna manera coinciden en algo en sus conceptos.

E. Irby cree que este género surge como una reacción a los problemas económicos de los años treinta y cuarenta en América Latina. Para él, el realismo mágico es “cierto tipo de amalgamación de lo real y lo fantástico” (Citado por Wojciech, 2005, p.11).

Seymour Menton, dice: “En literatura, el efecto mágico se logra mediante la yuxtaposición de escenas y de detalles de gran realismo con situaciones completamente fantásticas.” (El cuento hispanoamericano, 1964, p.115)

Luis Leal señala que el realismo mágico no se puede identificar dentro de la literatura fantástica, hermética o psicológica. Tampoco crea mundos o desfigura la realidad como lo hace la ciencia ficción. No es un movimiento estilista como el modernismo. El realismo mágico no es una literatura mágica, por ende su fin no es producir emociones. En el realismo mágico quien escribe se enfrenta y describe la

realidad. Leal dice: “El mágicorrealista no trata de copiar (como lo hacen los realistas) o de vulnerar (como lo hacen los surrealistas) la realidad circundante, sino de captar el misterio que palpita las cosas.” (Citado por Wojciech, 2005, p.12).

A pesar que existan innumerables conceptos y libros que se dedican a encontrarle una definición a esta corriente literaria, la mayoría coincide que es la unión de lo real y lo fantástico, más sin embargo, Sánchez Ferrer (1995) enuncia, que al observar toda la biografía dedicada a estudiar el género “Mágicorrealista”, casi ninguno de los trabajos logra definir este concepto, donde dan por hecho que lo maravilloso existe en la literatura americana. Para este autor, se puede prescindir de este concepto, ya que está corriente es una evolución del expresionismo. (p.2)

Como se expresó al principio, el realismo mágico no tiene un concepto aceptado por algunos críticos, pero para otros su existencia está latente en escritores como Gabriel García Márquez, Isabel Allende, Miguel Ángel Asturias. En Algunos estudios o libros como “La verdadera historia del realismo mágico” de Seymour Menton, muestra como a través de la crítica sobre la pintura postexpresionista de Franz Roh, nace el término de “Realismo mágico”, y a su vez, Menton aporta siete características en las obras mágicorrealistas pictóricas y literarias, tales como:

- El enfoque de ir más allá de la realidad con el empleo del detalle.
- la objetividad renovada con la cual se trata de abordar la temática de la obra.
- La frigidez resultado de la intención de no provocar una reacción emocional al receptor.
- El efecto centrípeto al crear una visión simultánea de lo cercano y lo lejano, o sea, de la concentración tanto en el primer plano como en el fondo.
- La técnica de un manejo aparentemente simple del color o de la palabra que de una impresión natural a la obra.

- La tendencia miniaturista o primitivista con la cual se desea captar el todo por medio de la parte y, por último.
- El propósito de representación de la realidad que se opone a la abstracción de la misma. (Seymour, 1998)

En este mismo libro menciona cómo Gabriel García Márquez se vinculó a un estilo artístico sin conocerlo, pues él reconoce la tendencia artística en sus obras, pero no encuentra un término preciso para nombrarlas y menciona, que él no hace otra cosa que describir historias contadas por sus abuelos.

Cuentos de Mishi se pensó a manera de cuento de realismo mágico, aunque es difícil encasillarlo con seguridad en este género, debido a que no sólo recopila Historia y leyendas sino que también agrega la invención del escritor en cuanto al personaje principal y cómo transcurre su vida en la ciudad, logrando adaptar cada relato como si él las hubiera vivido. De esta manera, Cuentos de Mishi tiene su origen en el cuento popular al recoger leyendas para adaptarlas en los relatos, del cuento literario captura la invención de la vida de Mishi y del realismo mágico la unión armónica de la Historia (hechos reales) con la leyenda (lo fantástico), transportando al lector más allá de la realidad, el manejo simple de la palabra, la síntesis de los hechos transformados en realidad, la presencia objetiva al limitarse sólo a narrar, más no a dar puntos de vista o temas de discusión. Es así como se puede decir que el cuento literario de realismo mágico es la tendencia que maneja Cuentos de Mishi, más sin embargo en ellos también lleva impregnado un poco de otras tendencias como el cuento popular, por esta razón se sale un poco de la definición, es como Julio Cortázar mencionaba al momento de definir sus cuentos fantásticos, que es inútil recurrir a un diccionario para encontrar la definición indicada para lo fantástico y así mismo expresaba:

“Ya no sé quién dijo, que la poesía es eso que se queda afuera cuando hemos terminado de definir la poesía. Creo que esa misma definición podría aplicarse a lo fantástico, en vez de buscar una definición preceptiva de lo que es lo fantástico, en la literatura o fuera de ella, yo pienso que es mejor que cada uno de ustedes, como lo hago yo mismo, consulte su propio mundo interior.”
(Cortázar, www.ciudadseva.com)

Más sin embargo, las características del cuento literario de realismo mágico, le concede un estilo singular a Cuentos de Mishi.

Los cuentos se realizaron con ayuda de un colaborador, quien se encargó de corregir estilos y de la asesoría de la creación de los mismos. Por cada sector se

creó un cuento con un narrador (Mishi) quien se encarga de contar la leyenda y la historia del lugar y que por medio del mismo se preserve la tradición oral.

3.2.11 LA FANTASÍA

“La palabra fantasía viene del griego phantasia, que significa: facultad mental para imaginarse cosas inexistentes. Constituye el grado superior de la imaginación y permite a las dar forma sensible a las ideas y de alterar la realidad” (<http://definicion.de/fantasia/#ixzz2e2XxcubJ>). La fantasía toma parte de la realidad pero crea elementos capaces de hacer cosas inimaginables, presentando elementos imaginarios y sobrenaturales, infringiendo las reglas de la realidad con animales que hablan, que los objetos se muevan, que las cosas aparezcan y desaparezcan como por arte de magia, monstruos, seres inmortales y seres que viajan en el tiempo.

La fantasía es la facultad humana que permite reproducir por medio de imágenes mentales, cosas pasadas o representar sucesos que no pertenecen al ámbito de la realidad. Estos sucesos pueden ser posibles o irrealizables. La fantasía también puede ser entendida como el grado superior de la imaginación o el pensamiento ingenioso. Estos pensamientos pueden plasmarse en obras artísticas, como cuentos, novelas o películas.

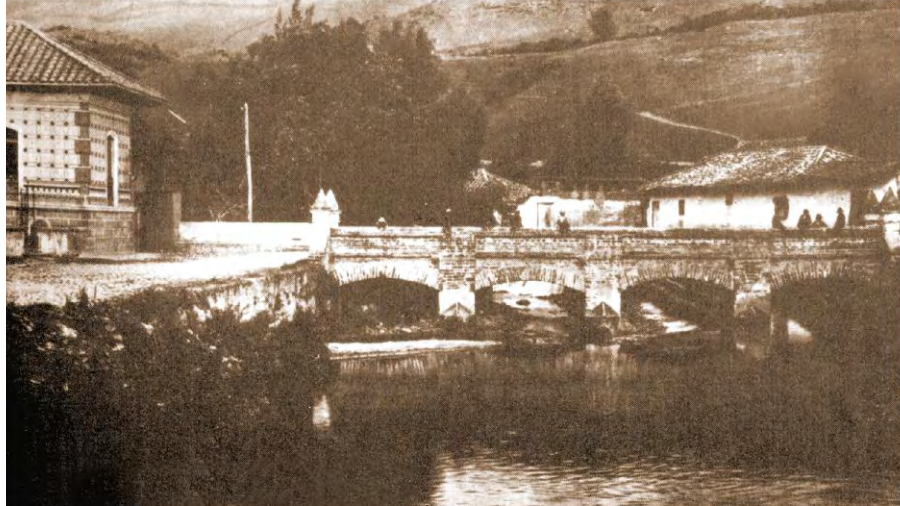
Dentro de esta clasificación podrían ubicarse novelas como “El Hobbit” o “La historia interminable”; pero es necesario aclarar que incluso es un género sumamente completo pues, también podemos encontrar novelas más bélicas y otras orientadas al mero vuelo de la imaginación.

La fantasía cumple una función indispensable, no solo sirve como un escape a la realidad en la que se vive, sino también porque es la fuerza que permite realizar sueños y deseos inconclusos. La fantasía, al igual que el pensamiento, es uno de los procesos cognoscitivos superiores que nos diferencia de la actividad instintiva de otros animales.

Cuentos de Mishi, transmite las historias y leyendas de los antepasados de la ciudad mezclando estas vivencias donde la realidad y la fantasía se unifican mostrándole al lector un mundo donde todo es posible.

3.2.12 DESCUBRIENDO LUGARES

3.2.12.1 EL RIO BLANCO



(Puente viejo, Río Blanco, Fuente anónima)

Es uno de los barrios más antiguos de la ciudad conocido como “La avenida de todos”, pues en este sector pasaban todos los cortejos fúnebres con destino al Cementerio Nuestra Señora del Carmen. Solo ocupaba dos o tres cuadras, que seguía por el río Pasto, desde el sitio de La Carnicería, la Av. Santander hasta llegar al puente del cruce de la calle 21 con carrera 25, antiguamente llamado Puente Verde hasta los comienzos de Aranda.

Aquí se construyó el primer puente en mampostería con fondos recolectados entre los vecinos, que hasta el día de hoy se llama “La Carnicería”. Adjunto al puente fue construida una gran casona de tapia pisada, también llamada La Carnicería, que sirvió por muchos años para el sacrificio del ganado vacuno.



(“La carnicería”, Fotografía por NANREH SIUL, www.panoramio.com)

En el mismo sector se encontraba el Hospital San Pedro, nombre otorgado en memoria a Pedro Vela Figueroa, pues él fue quien dono el predio para la construcción del hospital donde subsistió por 79 años, luego de esto el general Gustavo Rojas Pinilla, presidente de Colombia en ese entonces, ordenó su traslado a un moderno edificio donde hoy en día se sitúa.



(“Capilla la Milagrosa”, Fotografía por James Luna, www.panoramio.com)



(“Capilla la Milagrosa”, Fotografía por Ricardo Pardo, www.panoramio.com)

También se encuentra la capilla la Milagrosa, donde se llevaban a cabo todas las ceremonias de su época aunque hoy en día permanece cerrada, el Instituto Pedagógico Militar, fundado por las cooperativas del magisterio de Nariño y de los militares retirados y, la fábrica de velas “Luz de América”, fundada en 1933 por el industrial inglés Carlos Brach.



(“Fábrica Luz de América y Casa Baena Velasco”, Fotografía por NANREH SIUL, www.panoramio.com)

En el mismo sector se levantaban regias mansiones de sobresalientes personajes como Juan E. Moncayo, General y prócer militar de la guerra de los mil días, los

historiadores Sergio Elías Ortiz y Alberto Montezuma Hurtado, notable escritor y periodista, quien vivió frente al puente de Toledo, casa y puente que desaparecieron con la inundación del río hace unos pocos años y, el importante



("Parque de Toledo", Fotografía por NANREH SIUL, www.panoramio.com)

hombre público don Tomás Velasco Daste, banquero y empresario, cabeza de la importante familia Velasco Guerrero padre del doctor José María Velasco Guerrero, catedrático y ex gobernador de Nariño. Los Guerrero Velasco sentaron sus domicilios, conformando el "Barrio de los Guerrero". Muchos de ellos emigraron a otras latitudes quedando algunos miembros como el matrimonio del ingeniero Rubén Baena Hoyos y doña Lucía Velasco Guerrero, quienes construyeron hace 70 años una de las que se decían eran mansiones al estilo republicano entre el colegio pedagógico y la fábrica Luz de América, la cual aún sigue en pie.

Es así como transcurre la historia de un barrio cuna de renombrados personajes de nuestra ciudad, con historias de amor, ensueño e historia, con mansiones destruidas y otras mansiones que pasan desapercibidas, calles empedradas y puentes que se esconden debajo del pavimento. (Espinoza Villareal, 2009 y Guerrero Gómez, 2006)



(“Casa Baena Velasco exterior”,
Fotografía por Carolina Rosero)



(“Casa Baena Velasco interior”,
Fotografía por Nancy Jurado)

3.2.12.2 CASONA TAMINANGO

Nombre de origen quechua (Taminanku, Tamia, lluvia; anku, bejuco).



(“Casona Taminango”, Fotografía por Carolina Rosero)

Es la casa más antigua de la ciudad de Pasto, de estilo colonial, frente de ella pasaba la quebrada Mijitayo. Hace referencia Sergio Elías Ortiz “No sabemos a ciencia cierta si fue en el primer cuarto del siglo XVII, o en años posteriores, cuando se edificó la Casona Taminango pero sí que el terreno en que se levantó perteneció a Alonso Pérez” (Ortiz, 1994), sin embargo el señor Pérez abandono esta casa y en 1623, se convirtió en una tejería por orden del Ayuntamiento de la ciudad pero no se sabe cuánto duro. En 1883 se empezó la construcción de la Capilla de Lourdes la cual queda a lado de la Casona Taminango con un estilo colonial.

En época de la independencia el caserón pasó a diferentes dueños, pero aún no tenía una construcción “digna”, contaban con unos muros que la dividían del resto del barrio y entraban por un puente improvisado sobre la quebrada Mijitayo, la que en invierno inundaba la parte baja de la hoy casona Taminango.

“En 1824, los vecinos del lugar se vieron obligados a salir de la casa y las ocuparon las “gualumbas”, mujeres de armas tomar que seguían a los ejércitos republicanos para asistir a los soldados en sus necesidades cotidianas, según tradición conservada por el historiador P. Arístides Gutiérrez allí concurrían algunos oficiales y hasta algunos jefes como Mires, Sucre, Obando, Salom, Flórez, “a echar una cana al aire” durante los largos y aburridos días de guarnición.” (Ortiz, 1994)

Cuando la ciudad se encontró de nuevo en orden, los habitantes de la casa regresaron manteniéndose ahí por largos años y haciendo pequeños arreglos.



(“Pablo Morillo y Catalina Moon, en las afueras de la Casona Taminango”
Premio Nacional Vida y Obra a Pablo Morillo <http://vidayobra.mincultura.gov.co/>)

En 1965 Doña Catalina Moon de Morgan, una dama estadounidense residente en la ciudad quien se distinguió por el amor a la gente y a la ciudad se interesó en el rescate “de la casa más antigua de Pasto” ella mencionaba: “Si yo tuviera dinero suficiente la compraría en el acto, y luego de la reconstrucción que requiere se la obsequiaría a Pasto, para que allí se instale un museo” (Pérez Silva, 2006, p.109). El doctor Morillo Cajiao al escuchar lo que Doña Catalina decía, visitó la casa, la cual estaba en pésimas condiciones, vigas y pilares carcomidos y agrietados; los pisos en ladrillo incompletos. Era un inquilinato y se encontraba habitada por 11 familias más de 50 personas entre adultos y niños, quienes ignoraban que el lugar donde habitaban fuera la casa más antigua de la ciudad.

Pese a las circunstancias, era preciso indagar sobre los dueños del inmueble y la posibilidad de venta y fue en el transcurso del año de 1965, que se obtuvieron los nombres de los posibles propietarios, sus direcciones, las hipotecas y los anticipos de dineros efectuados en base a promesas verbales de compra venta. El precio total de esta propiedad ascendía a la suma de \$ 100.000.

Como paso inicial se realizó una convocatoria a gobiernos departamentales y municipales, bancos, corporaciones, empresas comerciales e inclusive a las diferentes personas más representativas de las colonias italiana, suiza y alemana refugiadas de la Segunda Guerra Mundial, pero infortunadamente no tuvo resultados.



(“Monasco Dachis Darin, benefactor” Premio Nacional Vida y Obra a Pablo Morillo
<http://vidayobra.mincultura.gov.co/>)

Y cuando todo se iba al fracaso, el doctor Monasco Dachis Darin, natural de Ucrania, de origen Judío, veterinario de profesión; llegó al consultorio del doctor Pablo Morillo Cajiao una tarde de mayo de 1969, con un morral el cual lo puso en las manos del doctor, diciéndole: “Doctor Morillo: hoy no vengo a consulta, sino a entregarle este dinero para que Catalina y usted compren la casa vieja que quieren, eso sí con la condición de que el museo proyectado lleve el nombre de mi querida esposa. Y se despidió”. (Pérez Silva, 2006, p.111)

El doctor Morillo agradeció el enorme gesto de generosidad, el morral contenía la suma de \$ 80.000, por lo que solo faltaba \$ 20.000 pesos para completar la suma requerida, como ya se dijo que era de \$ 100.000 y en los días siguientes se formó la junta directiva de la “Fundación Museo Taminango Alicia Dachis”

Llega la compleja y difícil tarea de la compra y desocupación del inmueble. En 1969 se realiza la escritura de compra con cuatro de los siete dueños por un valor de \$ 60.000, de esta manera ya se había adquirido el 80% de la propiedad, sin embargo faltaban 7 partes por comprar. El 10 de agosto de 1970, se formalizó la compra venta de tres piezas. Al día siguiente, el 11 de Agosto se compró 4 piezas más por un valor de \$ 4.000. Además se tuvo que pagar la suma de \$ 10.000 para cancelar las promesas verbales de compra venta que pesaban sobre tres piezas, la cual se recaudó de algunos aportes de los miembros de la Junta Directiva de la Fundación.

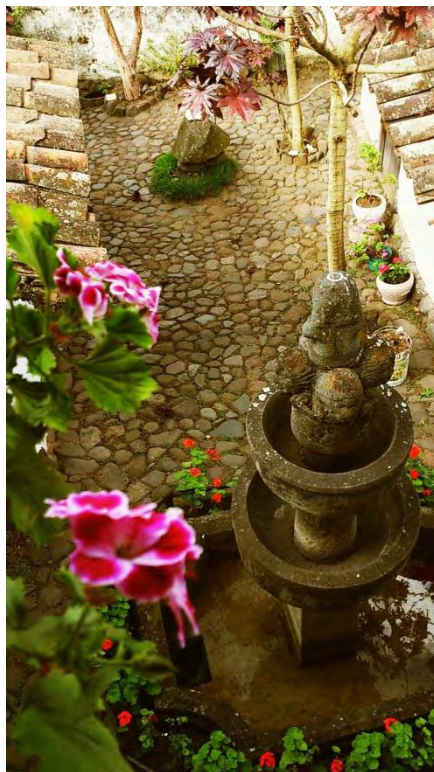


(“Casona Taminango Antigua” Premio Nacional Vida y Obra a Pablo Morillo
<http://vidayobra.mincultura.gov.co/>)

Cumplida esta etapa, era preciso afrontar la entrega del inmueble ocupado por once familias de inquilinos que vivían allí desde hace veinte años, en realidad, lograr la desocupación de familias que tan sólo pagaban uno o dos pesos mensuales de arrendo, era alcanzar lo imposible. Las reacciones no se hicieron esperar, se manifestaron con insultos y poco faltó para llegar a las agresiones físicas. “De aquí no nos sacan ni muertos”, fue la expresión que gritaron.

Ante el conflicto, fue necesario buscar otros medios de convicción como ayudas monetarias y otros lugares, donde los inquilinos se pudieran trasladar a vivir en mejores condiciones.

La restauración se realizó entre julio de 1972 y julio de 1973, contando con la eficaz colaboración del arquitecto Gabriel Uribe Ceballos, quien nunca quiso recibir pago alguno y el montaje del Museo estuvo a cargo del museógrafo Guillermo Álvarez.



(Fuente “Mona de la Pila” donada por la familia Trujillo Eraso, Fotografía Carolina Rosero)

Entre los años de 1972 a 1989, el museo recibió diferentes donaciones de objetos, entre las que se destacan la instalación de una motobomba por parte del ingeniero Francisco Perini para que funcione el molino de piedra, la construcción e

instalación de la pailería dirigido por Primitivo Belalcázar, la imprenta de tipos griegos y castellanos que fue propiedad del humanista e historiador Leopoldo López Álvarez donada por la familia López Urresty y, la “Mona de la Pila” donada por la familia Trujillo Eraso, la cual conservaron por muchos años luego de haberse retirado de la plazoleta del barrio San Andrés, la cual se encuentra en el patio principal de la Casona Taminango.

Para finalizar, resta decir que la obra de restauración del Museo Casona Taminango es digna de exaltar tanto por su valor arquitectónico, histórico y su finalidad, siendo el museo artesanal más completo, mereciendo el reconocimiento de la ciudad de Pasto. (Pérez Silva, 2006 y Ortiz, 1994)



(“Casona Taminango Actual” Fotografía por Mónica Betancourth
picasaweb.google.com)

4. REFERENTES

4.1 REFERENTES GRÁFICOS

Persépolis

Persépolis es una película francesa de animación basada en la novela gráfica homónima de Marjane Satrapi. Se toma este referente por el uso de fotografía en su que toma la fotografía a manera de ilustración para recrear los fondos de los escenarios.



Alberto Cerriteño

Alberto Cerriteño es un ilustrador y diseñador multimedial nacido en México en 1972. Se toma este referente por el manejo de forma de sus ilustraciones y el uso de formas geométricas, como también por mostrar en varios de sus diseños parte de la cultura de su país.



4.2 REFERENTES GRÁFICOS TESIS

María tambora - diario de una bruja

Autores: Carlos E. Jurado - Diana M. Gómez. (2010)
Biblioteca Remigio Fiore Fortezza
Institución Universitaria CESMAG

Una Bruja poderosa cuenta sobre sus experiencias y encuentros con seres mágicos. Es un libro Objeto en el que se resalta la fantasía y la tradición oral de algunos pueblos de Nariño. Se muestra tanto trabajo manual como digital, destacando las texturas y las ilustraciones en cada una de sus páginas.



Mal viento

Autor: Ever Luna (2012)

Biblioteca Alberto Quijano Guerrero - Universidad de Nariño

Es un libro álbum que contiene tanto tradición oral como escrita de Nariño resaltando elementos fantásticos y recrea por medio de la ilustración seres de otros mundos. Muestra elementos de la región para acercar al público a las leyendas y preservar las mismas.



4.3 REFERENTES INVESTIGATIVOS:

Leyendas de Nariño

Oswaldo Granda Paz
Editorial Kelly
Bogotá 1981

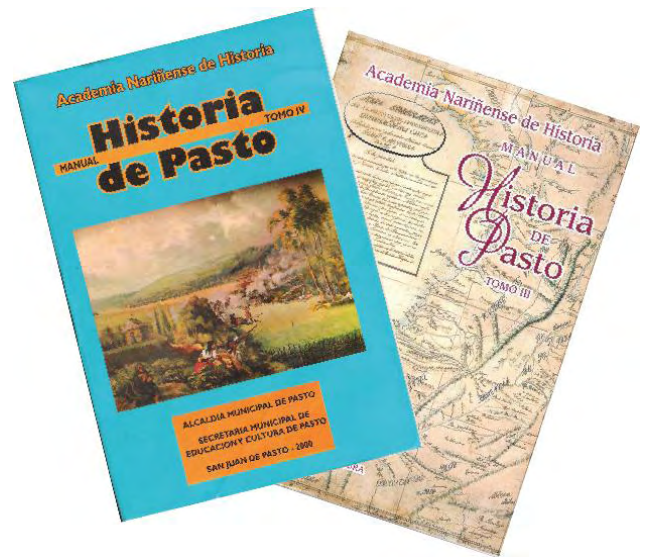
Se hace una descripción clara de varias leyendas nariñenses, las historias son narradas de manera sencilla y están dirigidas a todo público, además que hace referencia a la fantasía y en especial a la tradición oral de Nariño. Es importante para el proyecto ya que muestra la cultura de la región y seres mágicos que cobran vida.



Academia nariñense de historia. Manual historia de Pasto

Giovanny Castro Caicedo, Lydia Inés Muñoz, entre otros.
Academia Nariñense de Historia,
Alcaldía Municipal de Pasto,
Consejo Municipal, Programa de
Formación Ciudadana, Pasto, 1999-
2011 Bogotá

Contiene la historia de personajes, hechos, lugares, tradiciones de San Juan de Pasto desde la época de la Colonia llegando inclusive a las problemáticas actuales. Hace una recopilación de varios historiadores quienes cuentan no solo sus investigaciones sino sus vivencias.



5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 BÚSQUEDA DE LAS HISTORIAS

Se recopiló la información obtenida en el trabajo de campo como fueron las entrevistas donde se recolectó datos referentes a conductas, opiniones, deseos, experiencias de su vida, cada persona dio su opinión desde su perspectiva dando la imagen que tiene de las cosas, lo que cree, a través de su subjetividad, intereses, prejuicios y estereotipos. Contando leyendas y describiendo acontecimientos que dicen haber vivido y/o escuchado.

Se investigó en la Academia de Historia, los diferentes manuales de historia de Pasto para reconstruir acontecimientos pasados, que forman parte de los imaginarios urbanos y la tradición oral. Por la extensión de la información recolectada se decide dividir el contenido en tres libros, dos que se realizaron en su totalidad y el tercero en proceso.

5.2 INTERPRETACIÓN Y REINTERPRETACIÓN

Interpretación de historias: Para la realización de los textos se necesitó dividir las entrevistas realizadas en los diferentes sectores de la ciudad (leyendas) y los textos históricos que se obtuvieron en la investigación realizada tanto en la Academia de Historia de Pasto como en la Sala Regional del Banco de la Republica, para unificarlos se decidió tomar dos sectores de la ciudad donde se encontraban tanto leyendas como historia importante de la ciudad, de manera que se crearon dos historias. Con ayuda de un narrador principal un gato llamado Mishí quien cuenta las historias en primera persona, se decide hacer la construcción de estos textos dándole vida a los personajes y a las situaciones que se expusieron en cada entrevista efectuada. También se vio la necesidad de que los textos de cada uno de los libros sean de fácil comprensión y que llame la atención de niños y jóvenes.

Luego se necesitó que una persona calificada revisara las historias creadas y mejorara parte de la redacción como también aportó en el área histórica conjuntamente con las diseñadoras de este proyecto.

5.3 LIBRO ILUSTRADO

Realización de la pieza editorial: El objetivo de la investigación era comunicar tanto historia como leyenda de Pasto a manera de cuentos por medio de una colección de libros álbumes (en un principio) para lo que se necesitó la recepción por parte del público objetivo (niños entre los 8 y 13 años). La idea era investigar la forma en que los niños interpretan las imágenes que observan y cómo las relacionan con lo que cuenta el texto escrito, con el fin de descubrir los pensamientos y las emociones que les inspiraba los libros álbumes y si este era el medio editorial más adecuado.

Se crearon bocetos de la portada, los interiores, la interacción del texto con imágenes, se comenzó con la bocetación de personajes, en especial el personaje principal (gato Mishi) a quien se le creó un perfil, como también la bocetación de escenas y perspectivas que iba a tener los libros álbumes y la exploración de técnica y estilo gráfico.

Luego se crearon machotes de las dos primeras ediciones y se les mostró a los niños, de esta manera se descubrió que los libros álbumes no eran adecuados para comunicar estos cuentos ya que el texto era denso y no se entendía muy bien con las ilustraciones a página completa, sin embargo, las ilustraciones eran agradables y la gran mayoría se complementaban al leer el libro.

Después de la realización de esta etapa se decidió la realización de un Libro ilustrado, donde se podía conservar algunas vistas que se utilizaron en los libros álbumes pero, utilizando páginas en blanco donde se pudiera experimentar más con el texto, logrando más legibilidad para los niños haciendo la lectura más fácil. Se escogió el tamaño del libro, el diseño de la portada, la retícula, la cual es muy importante ya que así, el diseño se conservó constante entre las páginas. Se estableció las márgenes y se trabajó con la Mancha y elección tipográfica, se escogieron las ilustraciones finales y las escenas combinando el texto con la imagen y el espacio en blanco.

Se creó un prototipo y se trabajó con 32 niños. Se Comenzó por hacerles preguntas sobre la portada, si les llamaba la atención y por qué. Se les pregunto cuál o cuáles eran sus ilustraciones preferidas y, que explicaran cómo percibían una imagen y si entendían la relación entre la narración y las ilustraciones.

Se les pregunto que hablen acerca de cada ilustración, lo que ella les transmitía, si les gustaban tanto los colores como el encuadre de la imagen.

Las ilustraciones ofrecieron a los niños una manera de ver la historia y leyendas de la ciudad, describieron, admiraron, descifraron los diferentes aspectos visuales y lo que se quería comunicar, el libro ilustrado llamo su atención e hizo que ellos se interesen más sobre el tema.

5. 4 PROCESO GRÁFICO

Personajes: Para la creación de los personajes se crearon diferentes estilos de ilustración y se experimentó con varias técnicas tanto manuales como digitales.

Perfil de Mishi:
Nombre: Mishi
Edad: Desconocida



(Bocetos mishi)

Es un Gato curioso, inteligente, independiente, aventurero, con gran destreza física, extrovertido no le teme a nada, ni a los humanos, al contrario, le gusta rodearse de personas. Le gusta visitar lugares de San Juan de Pasto. Al llegar la noche se adentra en los secretos de la ciudad. Le gusta cazar ratones, pájaros y pescaditos.

Físicamente es de tamaño mediano, de color negro y ojos color verde. Tiene marcas de color blanco en forma de espiral en su cuerpo que fueron conferidas por el pueblo Quillacinga por ser el primer gato que habitó la región, mostrando parte de la cosmología como es el churo cósmico.

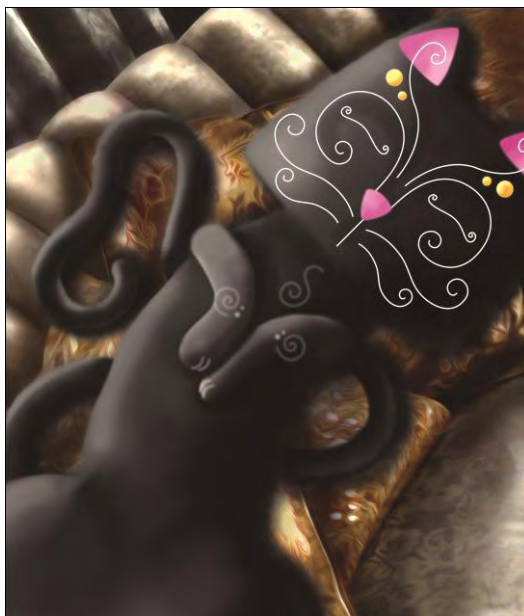


(Mishi ilustración digital)

“La presencia recurrente del diseño de la espiral en el arte rupestre de Nariño sugiere, sin lugar a dudas, el importante valor simbólico de esta representación para sus autores” (Vodniza, 2006, p. 13)

El churo (lo espiral) simboliza las formas de la vía láctea, planetas, animales; lo cósmico simboliza lo infinito de la vida. Los antepasados de la región, vivían en armonía tanto con el cosmos como con la naturaleza (Vodniza, 2006).

Se dota a Mishi con el símbolo del churo cósmico debido a su vida infinita y que al igual que los ancestros de la región nariñense, quiere hacer perdurar sus costumbres en el caso específico de Mishi, dar a conocer las leyendas e historia de San Juan de Pasto.



(Mishi en una escena del cuento del Sector Río Blanco)



(Escenas del Cuento del Sector Río Blanco)

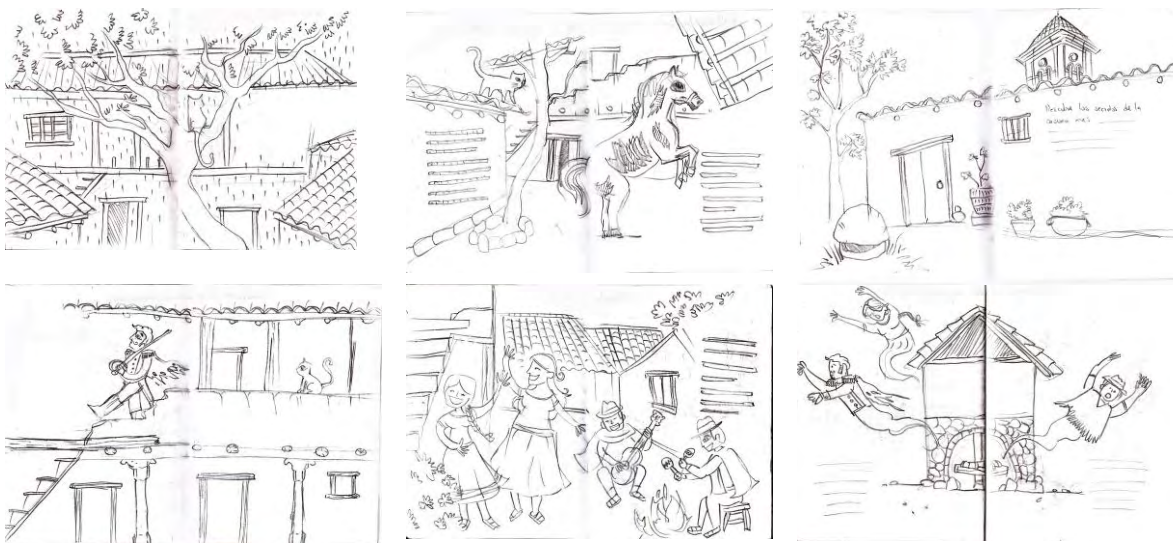
Machote Libro ilustrado 1 – Cuento “Aquí está”

Sector Río Blanco



Machote Libro ilustrado 2 – Cuento “¡De aquí no nos sacan ni muertos!”

Casona Taminango



Experimentación de técnicas

Se experimentó con: Lápices de colores, Óleo, acuarela, acrílico y combinación de algunas de estas. Finalmente se optó por el desarrollo del libro ilustrado digitalmente para así reforzar el color, la luz, la sombra además de brindar distintas posibilidades tanto para los escenarios y los personajes.



Técnica final

Se optó finalmente por la ilustración digital mejorando los acabados, donde mishi tuvo un manejo con pinceles en photoshop trabajando la luz y sombra con la gama de grises a negro. En los fondos se manejó las fotografías tratadas a modo de ilustración, logrando una vista más real de los diferentes lugares.



Retícula y Tipografía



Tipografía Principal:

GaramondLightSSK - 14 puntos

Tipografía Secundaría:

Daniela Regular – 30 puntos

Páginas Cuentos de Mishi

(Cuento “Aquí está”)



No sé de mis padres más de lo que puedo ver en mí, y mucho menos recuerdo cómo llegamos a convivir con ustedes, algunos cuentan que en tiempo de *faraoes egipcios* fuimos admirados tanto como dioses, pero también atacados durante la *Inquisición* y muchos murieron cruelmente, pues nos asociaban con el demonio, pero a pesar de muchas creencias, no somos egótas ni tampoco traicioneros, simplemente nos gusta la libertad, la independencia es primordial y la curiosidad nuestra esencia.



Ya había estado ahí tiempos pasados y aún se encontraba en ella, el lago artificial con sus provocativos y deliciosos pescaditos, cazaba en el ante jardín, subía al techo de teja y me sentaba ahí a lamer mis manos, luego cautelosamente subía a los árboles, era una casa de color amarillo con blanca, vistosa y llamativa con 14 metros de frente y otros 25 de largo, hecha en *tajjar*, de una sola planta con sótano, *soberado* y un gran huerto, en aquella ocasión mientras aguardaba en un árbol de nogal mire a unas personas que estaban en la casa, los había visto antes claro, eran Julia y Luis, los empleados de la casa. En algunas oportunidades al mirar que yo llegaba a casa me daban algo de comer y se quedaban acariciándome, siempre los dejaban cuidando la casa cuando sus dueños se iban de viaje.



6. ESTRATEGIA PARA DAR A CONOCER CUENTOS DE MISHI

Cuentos de Mishi es una colección de libros álbumes los cuales se crearon para transmitir historia y leyenda de algunos sectores de San Juan de Pasto por medio de Cuentos. Es un proyecto innovador debido a que no existe un libro que cuente tanto historia como leyenda de sectores importante de la ciudad.

Para dar a conocer este proyecto se piensa recurrir a uno de los medios más antiguos, el relato oral, el único medio de transmisión del cuento cuando no existía un medio escrito.

La cuentearía es un arte antiguo que transmite historias reales, imaginarias o anecdóticas y que frecuentemente se usan para dejar una enseñanza, explicar o entretener; teniendo en cuenta esto, lo que se propone es que con la colaboración de un Cuentero narrar las historias que se encuentran en los libros álbumes en Colegios de la ciudad como también en El Banco de la Republica, Aleph Teatro, Corpoescénica La Guagua y La Casona Taminango, asimismo aprovechar eventos como Galeras cuenta, para que de esta manera la comunidad sepa de qué se trata el libro.

Más que una costumbre, el contar cuentos ayuda a estimular la lectura, creatividad, fantasía e imaginación en edades tempranas, gracias a la diversidad de temas que contienen (ambientes, situaciones, personajes), abren en los niños y las niñas, una infinidad de posibilidades, que en su corta experiencia de vida, tal vez no podrían llegar a imaginar (Ventura & Duran, 1982). Gianni Rodari señala que:

“El primer conocimiento de la lengua escrita no ha encontrado aún ningún itinerario más rico, más lleno de color y más atractivo que el de un libro de cuento (...) Desde los primeros años de vida el niño ha de tener un instrumento que le ayude a construir sólidas estructuras a su fantasía, a reforzar su capacidad de imaginación” (citado por Ventura & Duran, 1982, p.15).

Es así Cuentos de Mishi, invita a una escena de cuentacuentos, entre hijo y padres o abuelos, incentivando en el núcleo familia a encontrar un mundo de sueños y fantasías en las leyendas y conocimientos, que se pueden complementar con la experiencia, estrechando los lazos familiares que en este momento se

están perdiendo, así como Duran (1982) lo indica, que la televisión, (aunque hoy día no sólo se limita a la televisión sino también a la nueva tecnología que se impone), rompiendo el diálogo que se mantenía entre niños y adultos en diferentes instantes del compartir familiar. Ella lo escribe como: “Parece como si un genio maléfico, en forma de pantalla luminosa, se hubiera introducido en un gran número de familias para cortar toda comunicación e intercambio de ideas entre sus miembros. Y, evidentemente, a los que ha cogido más obsesiva es a los que tienen menos posibilidad de defenderse: los niños” (Ventura & Duran, 1982, p.12).

Silvia Adela Kohan dice que tanto adultos como niños(as) en general, tienen siempre la necesidad de escuchar relatos de todo tipo, para transportarse a otras vidas y escaparse de la realidad. (Kohan, 2008)

Con lo anterior y la actividad llevada a cabo en el texto, al narrar las historias al público objetivo, se observó que los niños y niñas se sumergieron en los relatos, buscando saber más sobre el tema por medio de las preguntas y el diálogo. Fue una llave para abrir la curiosidad hacia los libros ilustrados, ya que querían leer por sí solos los relatos que ya habían escuchado, estimulando así, el hábito de la lectura hacia las leyendas e Historia de Pasto. La narración oral, despertó la curiosidad por conocer más sobre Cuentos de Mishi y su vez, Cuentos de Mishi motiva enriquecer los cuentos con la práctica de la tradición oral al escuchar a sus padres o abuelos a hablar sobre la misma temática.

7. PLANES A FUTURO CON CUENTOS DE MISHI

Cuentos de Mishi se creó como una colección de libros ilustrados, lo que se espera en el futuro es la realización de más tomos, teniendo en cuenta el concepto inicial que es conservar la historia y leyendas de sectores de la ciudad de Pasto por medio de cuentos y, que en cada uno de estos libros permita que los habitantes de la ciudad, en especial niños y niñas de 8 a 13 años, se informen de estos lugares.

Se conservaría el mismo personaje principal que a la vez es el narrador principal (Mishi) y él, contaría los cuentos basados en historia y leyendas de sectores como: La Iglesia de San Felipe Neri, El Ejido, Barrio de San Andrés, que en cierta época fueron lugares con trascendencia para la comunidad pastusa.

Teniendo en cuenta la evolución de la tecnología, y las aplicaciones para dispositivos móviles, se piensa sacar una versión de Cuentos de Mishi para móviles, aunque los cuentos serían los mismos, el diseño cambiaría ya que el formato es distinto y porque su lectura no sería la misma.

“La digitalización de un libro ilustrado no es tan fácil como colgar un pdf o escanear las páginas de un libro. Un texto se puede leer más o menos bien, puede el lector tener sus idiosincrasias, pero el texto mantendrá su unidad. Mientras que trasladar un libro ilustrado a la pantalla tiene su complicación, ya que un libro ilustrado no se puede sino disfrutar o aborrecer en su conjunto presente y concreto” (Squilloni, 2007, p.69)

Para llevar a cabo una aplicación para Cuentos de Mishi se pedirá la colaboración de una persona que se encargará de la programación, se conservara los textos y personajes pero se adecuara al formato de la pantalla y agregándole detalles llamativos como por ejemplo dotar de movimiento a algunas ilustraciones o al texto, como también la introducción de sonido en algunas páginas. Todo esto con el fin de que Cuentos de Mishi se expanda a otros medios y las leyendas e historia se conserven.

CONCLUSIONES

El manejo de la ilustración despertó el interés y enriqueció la comprensión del contenido por parte del público objetivo, permitiéndole asociar lo observado con la realidad, obteniendo una manera diferente de ver la historia y las leyendas de la ciudad, logrando que los niños y niñas describan, admiren, descifren los diferentes aspectos visuales que comunican, llamando la atención e interés sobre el tema. La combinación de colores, formas, enfoques, construcción de la ilustración, estimula visualmente, seduce a observar, convirtiéndose en otro lenguaje entre el libro y el público al que va dirigido.

El libro ilustrado ofreció un complemento gráfico, reforzando el texto y el interés por el mismo; la armonía que se crea entre el texto, la imagen, diagramación, composición, jerarquía de elementos y espacios de reserva, logró atraer al lector instintivamente. Las reservas en blanco que posee el libro ilustrado, permitieron complementar el extensivo texto agradablemente. El manejo de la colección de libros, permite en un futuro continuar con la recolección de cuentos de diferentes lugares de Pasto.

Cuentos de Mishi, logra crear cultura por medio de un mensaje atractivo y convincente, unificando el manejo tipográfico con la ilustración, transfiriendo la historia y las leyendas vinculando a estrategias, instrumentos, recursos y conceptos propios del lenguaje visual. El diseño editorial, es la herramienta que permite el buen manejo de la jerarquía de los elementos, la ilustración, espacio de reserva, la estructura y distribución, creando un estilo propio para las historias, logrando una buena acogida de los libros ilustrados.

Cuentos de Mishi, permitió observar que los habitantes de Pasto, han olvidado o desconocen sus raíces, costumbres, Historia, como se puede observar con el carnaval del agua, de esta manera, permitió ejercer el diseño gráfico como un medio de rescate a aquella Historia y leyendas olvidadas o no conocidas. Además, a pesar que la tradición oral se transmite oralmente, Cuentos de Mishi logra a perpetuar por medio de la escritura, la memoria colectiva, la comunicación y la práctica de escucha de costumbres, experiencias y valores de la ciudad de Pasto, entre el público objetivo y su grupo familiar. También rescata aquello que se ha olvidado o se desconoce, logrando ser una fuente didáctica para recordar y conocer la tradición oral. Cuentos de Mishi, invita a una escena de cuentacuentos, entre padre, abuelos e hijos, al leer las leyendas e Historia, pues se observó la

necesidad de complementarlas con la experiencia, motivando la práctica de la tradición oral al escuchar a sus padres o abuelos a hablar sobre la misma temática y además logra incentivar los lazos familiares que en este momento se están perdiendo.

El cuento literario de realismo mágico, permitió comunicar la unificación de la Historia y leyendas armónicamente, proporcionando a la Historia la magia de la leyenda y la realidad de la Historia a las leyendas. Al ser breve, en poco tiempo transportó a los lectores más allá del relato, enmarcando los relatos en la objetividad, logrando que el público objetivo no entre en contradicciones sino en una actividad de conocimiento, de esta manera, el cuento de realismo mágico permitió que niños y niñas disfrutaran los relatos de Cuentos de Mishi, gracias al estilo novedoso que le proporcionó a la temática.

BIBLIOGRAFÍA

- Arizpe, E. (2005). Introducción: El libro ilustrado para niños y la crítica. No. 6, Vol. 3 – Ciudad: s.n.
- Bastidas Urresty, J. (s.f.) Historia Urbana de Pasto. Pasto: Ediciones Testimonio: 240 p.
- Cerón Solarte, B. et. al. (s.f.) Manual de Historia de Pasto. Pasto: Academia Nariñense de Historia, Tomo, I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII.
- Cortázar, J. (1970). Artículo “Algunos aspectos del cuento” - Revista “Casa de las Américas”, nº 60. Cuba: La Habana.
- Dueñas Narváez, J. (1997). Nariño 93 Años. Ciudad: Kimpres Ltda,
- Eliade, Mircea. Mito Y Realidad. Bogotá: Labor. S.A,
- Enciclopedia Salvat Diccionario. (2001) Ciudad: Salvat Editores,
- Enríquez Sansón, J. (2013). Cien Lecciones Historia de Pasto. Pasto: Cámara de Comercio de Pasto, 104 p.
- Espinoza Villareal, R. (2009). Pasto la Ciudad de “Rutila”. Pasto: Impresores Cassetta,
- Espinoza, R. (2009). Pasto La Ciudad de “Rutila” – Historia y Vida. Pasto: Casetta impresores,
- García Padrino, J. (2004). Formas y colores: la ilustración infantil en España. Vol. 9. Ciudad: Universidad de Castilla La Mancha,
- Gili, G. (1976). La Sintaxis de la Imagen, introducción al Alfabeto Visual. Barcelona: s.n.
- Gran Enciclopedia Rialp. (1981). Tomo XIV. Ciudad: Ediciones Rialp,
- Granda Paz, O. (2005). Leyendas de Nariño. Bogotá: Kelly,
- Jan, Vansina. (1967). La tradición oral. Barcelona: Nueva Colección Labor,

- Jiménez, E. (2012). Guía San Juan de Pasto, "La Sorpresa amable de Colombia"
Pasto: Oficina Departamental de Turismo CORPOCARNAVAL,
- Menton, Seymour. (1998). Historia verdadera del realismo mágico, Colección
Tierra firme. Ciudad: Fondo de Cultura Económica,
- Museo Casona Taminango. (1994). Fundación Museo Taminango de Artes y
Tradiciones populares de Nariño.
- Ong, W. (1987). Oralidad y escritura Tecnologías de la palabra. México: Fondo de
Cultura Económica,
- Ortiz, S. (1994). Museo Casona Taminango. Pasto: Iconografía, Fundación Museo
Taminango de Artes y Tradiciones populares de Nariño,
- Ortiz, S. (s.f.). Crónicas de la Ciudad de Pasto. Pasto: s.n.
- Pérez Silva, V. (2006). Manual Historia de Pasto, tomo 8, Academia Nariñense de
Historia. Pasto: Alcaldía Municipal de Pasto,
- Piaget, J. (2007). Psicología Del Niño. Vol. 369. Madrid: Ediciones Morata,
- Quijano, J. (2006). El churo cósmico. Ciudad: Graficar E&D,
- Riaño Moncada, C. (2010). La ilustración desde la perspectiva de lo digital.
Bogotá: Universidad Nacional de Colombia,
- Roldán, Helena, et. al. (1998). La escuela en la tradición oral. Plaza y Janes
Bogotá: Editores Colom,
- Sánchez Ferrer, J. (1995). El realismo mágico en la novela hispanoamericana en
el siglo XX, Colección Biblioteca Básica Series. Ciudad: Editor Anaya,
- Seymour, Menton. (1998). El cuento hispanoamericano prólogo. México: Fondo
de Cultura Económica- colección popular,
- Squilloni, A. (2007). Revista Trama & Texturas -No. 2. Ciudad: Published
by: Trama Editorial,
- Valera, Juan. (1944). Obras completas, II. Buenos Aires, Joaquín Gil, Editor,
- Van, Gennep. (1943). La formación de las Leyendas. Buenos Aires: Editorial
futuro,

Wojciech, Charchalis. (2005). El realismo mágico en la perspectiva europea: el caso de Gonzalo Torrente Ballester (Vol. 132). Ciudad: Peter Lang,

NETGRAFÍA

(Definición de fantasía - Qué es, Significado y Concepto,
<http://definicion.de/fantasia/#ixzz2e2XxcubJ>

Diseño editorial-El Libro, Luciana Anarella,
<http://zeroideas.files.wordpress.com/2007/08/disenio-editorial-el-libro.pdf>

El origen de los cuentos, Victor Moncayo, www.ciudadseva.com

Etapas del desarrollo cognitivo, Jean Piaget, <http://www.monografias.com>

Imaginaros Urbanos, Armando-Silva <http://es.scribd.com>

Jostein Gaarder -<http://www.frasesypensamientos.com.ar>, pág. 3

Julio Cortázar - El sentimiento de lo fantástico - <http://www.ciudadseva.com>

La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima – Colombia, Nancy Ramírez
Poloche Revista Científica Guillermo de Ockham.- pág. 131- Vol. 10, No.
2. 2012
http://investigaciones.usbcali.edu.co/ockham/images/volumenes/Volumen10N2/vol10n2_10.pdf

La tradición oral latinoamericana, Víctor Montoya, <http://www.ciudadseva.com/>

Morote Magán, Pascuala, El cuento de tradición oral y el cuento literario: de la
narración a la lectura, <http://www.cervantesvirtual.com>

Tradición oral y folclor, Rossanna Collazos, Universidad Sergio Arboleda
<http://www.usergioarboleda.edu.co/arbolea/tradicion-oral-folclor.htm>

Wilma Robles De Meléndez, Los Libros Ilustrados y la Alfabetismo,
http://www.losninosensucasa.org/question_detail.php?id=654

ANEXOS

Entrevista al Docente y escritor Allan Gerardo Luna.

¿Usted cree que la mayoría de ciudadanos de Pasto (tanto niños como adultos) viven en su ciudad desconociendo la Historia y leyendas de su región?

Claro que existe un desconocimiento, inclusive hoy en día se está dando una tendencia “de lo que no conozco me lo invento”, por ejemplo, alguien subió una fotografía en las redes, en ella estaba una casa la cual la llamaron “la casa de las tres piedras” donde supuestamente había nacido Agualongo, pero nadie sabe dónde nació, hasta el nombre posiblemente es producto de la invención. Otro claro ejemplo es el desconocimiento de la historia del antiguo cementerio de las cuadras, donde enterraron un sinnúmero de personas desde la época de la conquista hasta 1940, luego lo trasladaron por Marquetalia llamado el “cementerio central”; este cementerio iba desde el Hospital infantil hasta el Woper King y finalizaba por la federación de cafeteros.

Está también la calle de “Tundama”, si se pregunta a los ciudadanos, no saben el significado de esta palabra, inclusive ni en Boyacá recuerdan este nombre. Tundama era el nombre de un departamento, el cual se unió con Boyacá para convertirse en Tunja.

Por esta razón sí creo que la gente desconoce la Historia y por ende algunas leyendas.

¿Creé usted que la Historia y leyendas tratadas a manera de cuentos infantiles, tendrán mayor acogida que la lectura presentada en los libros que se encuentran en las bibliotecas?

Claro, siempre y cuando la propuesta está bien desarrollada, tenga un impacto estético y los textos sean fluidos.

¿Cree usted que la ilustración es un medio eficaz para atraer a los niños hacia la lectura?

La ilustración es fundamental, de mi niñez uno de mis recuerdos, era la de un profesor llegaba unos 15 o 20 minutos antes de la clase y, con tizas dibujaba en el tablero diferentes personajes sobre las temáticas que iba a dictar, con esto robaba nuestra atención desde un principio, inclusive hasta ahora de viejo a uno le gusta mirar libros que tienen ilustraciones y fotografías.

¿Existen libros ilustrados que traten la temática que maneja Cuentos de Mishi?

No, tranquilamente se puede decir que no.

¿Cree usted que Cuentos de Mishi, es un proyecto innovador tanto en la unificación de la Historia y leyenda en cuentos y que estos a su vez presentados en libros ilustrados?

En nuestra región como tal no se ha realizado, aunque en otros lados si, más que innovador es pionero.

¿Tiene algo más para agregar?

La gente tuerce la historia. Alberto Quijano Guerrero en la revista Meridiano de 1959, habla sobre la calle del colorado, él nos cuenta que su nombre se debía al color de la tierra o el barro rojizo de la calle, de allí su nombre, aunque hoy en día se dice que es porque por allí corrió la sangre de los inocentes.

Todo este agualongismo tiene un comienzo. En 1940 se iba a celebrar el centenario de Pasto. La “sociedad del embellecimiento de Pasto” propuso hacer una estatua de Agualongo. Esta sociedad era conformada por: Plinio Enríquez, Sergio Elías Ortiz, en otras personalidades. Ellos viajaron hasta Popayán a buscar al escultor Vitorio Macho, escultor español, pero Nemesiano Rincón, presidente de la academia de Historia de ese entonces, les encarga realizar en vez de la estatua de Agualongo la de Bolívar que se encuentra hoy en día en la plaza de Nariño. A consecuencia de esto, treinta años después, Elías Ortiz publica “Agualongo en su tiempo”.

Hasta hace unos veinte y treinta años en Pasto no se mencionaba a Agualongo. El auge de este personaje se debe al conservatismo de un sector, paradójicamente del sector de izquierda como el M-19, quienes intentan crear un héroe de la nada, en los setenta roban la espada de Bolívar y en los ochentas, se roban los huesos de Agualongo proclamándolo rebelde.

En cuanto a las visitas de los niños a las bibliotecas no es frecuente, ya que ellos deben tener ejemplo, si los padres desconocen, ellos también van a desconocer, aquí aplica el refrán de los abuelos que dice: “El discurso conmueve, el ejemplo arrastra”

A eso se le suma que no hay propuestas llamativas para los niños sobre la temática, aunque recuerdo que la Secretaria de Educación de Nariño conjuntamente con la Academia de Historia diseñan una cartilla en el 2010 titulada: “Nariño para los niños y niñas del sur”, pero propuestas como éstas son de baja calidad, se necesita un mejor estudio de ilustraciones, edición y fluidez en los texto, la verdad es que no piensan en los niños.

Entrevista a la Madre de Familia Leydy Mora.

¿Usted tenía conocimiento sobre La historia y leyendas que se presentan en los cuentos?

No tenía ningún conocimiento sobre la Historia y leyendas que se presentan en los cuentos.

¿Cree que es necesario para la educación de su hijo saber sobre estas temáticas?

Creo que si es necesario que nuestros hijos conozcan las historias que en los cuentos se dan a conocer.

¿Le agradaron las historias?

Si me agradó mucho, porque no sólo mi hijo aprendió sino yo también aprendí a conocer las historias de mi ciudad.

¿Cree usted que el libro con ilustraciones es una ayuda didáctica para que su hijo comprenda más fácil y sienta atracción sobre la Historia y leyendas de Pasto?

Si son muy necesarias las ilustraciones porque ayudan a nuestros hijos a visualizar las historias y de esta manera comprenden mejor el cuento, hacen que le den más importancia a conocer los relatos de la ciudad.

¿Siente que cuentos de Mishi incentiva la práctica de la tradición oral en el núcleo familiar?

Si creo que los Cuentos de Mishi ayudan a que recuperemos la tradición de sentarnos a leer juntos en familia, ya que la historia despierta el interés de todos.

Cuentos

Introducción

Se vio la necesidad de incluir un cuento inicial para introducir al público objetivo a la temática que se va a tratar y que conozcan al narrador principal, su vida y propósito.

Si has abierto estas páginas es porque la curiosidad te ha llevado a caminar por las calles de San Juan de Pasto, calles que guardan historias que no tienen fin, que podrán llevarte a lugares mágicos, que solo pueden ser vistos en la oscuridad a la luz de la fogata, sumérgete en el regazo de tus abuelos y padres descubriendo hechos inexplicables, enigmas y aventuras que hacen grande nuestro pequeño mundo.

Recuérdalas en noches frías y lluviosas de luna llena, pero no las recuerdes cuando sientas que algo te acecha porque puedes quedar atrapado en ellas.

¿Sabes algo? Siempre admiro la blanca luna al caminar en las noches, es una luz que confiesa los secretos de la ciudad donde hábilmente camino en los tejados, intentado encontrar respuestas a preguntas que están escondidas en mis fantasías y en tus sueños, algunas historias guardan una verdad oculta, un pasado histórico.

No sé de mis padres más de lo que puedo ver en mí y, mucho menos recuerdo cómo llegamos a convivir con ustedes, algunos cuentan que en tiempo de faraones egipcios fuimos admirados tanto como dioses, pero también atacados durante la Inquisición muchos murieron cruelmente, pues nos asociaban con el demonio, pero a pesar de todas sus creencias, no somos egoístas ni tampoco traicioneros, simplemente nos gusta la libertad, la independencia es primordial y la curiosidad nuestra esencia.

Mishi me llamaron los señores de la luna al acogerme siendo el primero de mi especie en sus tierras y me otorgaron el don de vivir por décadas aquí en San Juan de Pasto con el propósito de contarte a ti su historia, pues he presenciado cómo algunos la confunden. Como lo que paso por haber perdido el acta de

fundación de la ciudad, algunos aún discuten quien fue su fundador si Belalcázar Aldana o Puelles y de ahí el motivo de nombres como Villaviciosa de La Concepción, Nuestra Señora de La Concepción de Pasto, Villaviciosa de Hatunllacta o Villaviciosa de Pasto. Pero finalmente el 17 de Junio de 1559 se le asignó el título de Ciudad de San Juan de Pasto, otorgado por la Princesa Doña Juana hermana del Rey Felipe II.

Sabrás también que la fiesta de nuestra ciudad es el 24 de Junio, día de San Juan Bautista pues nuestra iglesia más antigua lleva el mismo nombre.

Creencias, mitos, historia y leyendas de guacas, duendes y apariciones rodean a Pasto, cuéntame cuando fue la última vez que estuviste en los brazos de tus padres o abuelos escuchándolas, ¿lo recuerdas?, Entonces acompáñame; y vamos a caminar por el sector del río Blanco.

Cuento 1

El siguiente relato trata sobre la casa Baena Velazco del sector Río Blanco, el cual se encuentra en el primer tomo titulado:

Aquí está.

En todas mis vidas me ha gustado cazar, ¿en tu casa hay ratones? Tal vez algún día te ayude a corretearlos, pero ahora esto trae a mi memoria una historia que llevo a mí durante una cacería a finales de los años cincuenta del siglo pasado.

Era una fría noche, una de las tantas en las que mi cuerpo corría en busca de comida, aquella vez entre las calles del Río Blanco y El Batán, cerca de los "dos puentes"; antiguamente eran tres puentes que existían en este corto espacio: el puente Viejo que era la antigua puerta al Norte de la ciudad, el puente de Toledo que quedaba al pie de la que fue la casa natal del notable historiador y Político Alberto Montezuma Hurtado, la casa y el puente desaparecieron en la gran inundación de mediados de los años noventa, y por último se encontraba el puente verde a espaldas de la capilla la Milagrosa y el colegio Pedagógico, donde se encontraba el antiguo hospital San Pedro.

Del Puente viejo nace la calle del Calvario, el lugar por el cual intentó entrar Antonio Nariño con sus tropas. Guie mi paso hacía el Río Blanco, la luz de luna me mostraba los ratones para mi cena y precisamente, fue uno de ellos quien me llevó hacia una casa que definitivamente tenía historias para contar, con un jardín que albergaba unas bellas veraneras y geranios, un árbol de nogal, floripondio y una espigada palmera, la casa fue construida en los años treinta por Rubén Baena para su esposa Lucia Velasco Guerrero, descendiente de la familia Guerrero que se asentó en los años 20 y 30 del siglo pasado en el Rio Blanco, destacando a su hermano el Doctor José María Velasco Guerrero, ex gobernador de Nariño y magistrado. En la actualidad los dueños que habitan la casa de estilo republicano son Alberto Salazar y su esposa Carmenza Baena Velasco hija de Lucia Velasco.

Ya había estado ahí tiempos pasados y aún se encontraba en ella, el lago artificial con sus provocativos y deliciosos pescaditos, cazaba en el ante jardín, subía al techo de teja y me sentaba ahí a lamer mis manos, luego cautelosamente subía a los árboles, era una casa de color amarillo con blanca, vistosa y llamativa con 14 metros de frente y otros 25 de largo, hecha en tapia, de una sola planta con sótano, soberado y un gran huerto, en aquella ocasión mientras aguardaba en el árbol de nogal mire a unas personas que estaban en la casa, los había visto antes ¡claro, eran Julia y Luis, los empleados de la casa! En algunas oportunidades al mirar que yo llegaba a casa me daban algo de comer y se quedaban acariciándome, siempre los dejaban cuidando la casa cuando sus dueños se iban de viaje.

Me escabullí por la ventana de la cocina, Julia le decía a Luis que en la casa espantaban, las cosas se movían solas, el piano tocaba melodías y se sentía la máquina de escribir sin que nadie se encontrara en casa, pero Luis le contestó que más les temía a los vivos que a los muertos, pero mi instinto me decía que esta noche definitivamente se iba a dar cuenta que no era así.

Julia decidió ir a dormir, porque el miedo se apoderaba de ella al pensar que la espantarían en la noche, así que decidió dejar todo en orden, pero en ese momento me miro y efusiva mente exclamo: ¡cuánto tiempo sin verte! Me regalo una sabrosa y deleitable taza de leche y con una suave caricia en mi cabeza se despidió, mi vista la perdió cuando entro en una de las habitaciones a descansar.

Cuando el gato no está los ratones hacen fiesta suelen decir, pero claro que es así, pero en este caso la fiesta la haría yo, mientras Luis se hallaba dando vueltas en la casa, vigilando que ningún ladrón entrara en ella y por supuesto

supervisando que todo estuviese en orden, yo paseaba por todos los rincones, la cocina, las grandes habitaciones, las salas y claro no podría faltar que restregara mi cuerpo en los muebles, después de este paseo, decidí refugiarme en el frío de la ciudad.

Siendo casi medianoche me encontraba preparado para marcharme, me había subido a uno de los árboles para dar un gran salto y tomar camino por el puente viejo, pero mi instinto me hizo sentir una presencia que me inquieto, de otro árbol surgió con sombrero de copa, abrigo y bastón, traspaso la pared de la casa, llegando a la sala principal, y en ese preciso momento me volví a escabullir por una de las ventanas abiertas y pude ver en primera fila lo que sucedería adentro.

Luis irrumpió en la sala principal; perplejo, no pudo moverse, en su rostro se podía notar una expresión de temor, sin embargo no salió de la sala y con voz que parecía surgir del fondo de un féretro y sentándose en un mueble cerca del piano, un caballero alto a quien la sombra le cubría el rostro dijo:

- Luis, hay algo para usted aquí. Señalando con su bastón el lugar.

Está enterrado en el sótano de la casa, vaya que es para usted.

Luis se quedó inmóvil y su cara tomó un color pálido, parecía haber dejado de respirar, aquel hombre no lo miraba pero parecía observarle, se quedó allí por unos segundos más y desapareció, en cuanto le paso el susto, Luis buscó a Julia y con voz temblorosa y entrecortada le contó lo que había ocurrido. Julia recordó aquellas historias que le contaban sus abuelos y juntos bajaron al sótano.

Con paso apresurado llegaron al lugar que aquel caballero había señalado, yo corría siguiendo sus pasos, pero a la mala suerte le encanta jugar con nosotros y en ese mismo lugar había una pilastra enorme imposible de quitar sin causar un gran daño a la casa. Aquel misterioso obsequio sólo se manifiesta a quien posee noble corazón y es conocido por el nombre de guaca.

Aún en estos días en la casa se escuchan ruidos de personas que tal vez vivieron en el lugar, de cuando en cuando todavía me gusta visitar la casa, en esta época no es tan majestuosa como en años pasados pero al menos es la única que aún sobrevive, es una de las hermosas casas que se alzaban aquí en el Rio Blanco y se decían eran mansiones, de aquellos sabrosos pescaditos y su lago ya

no queda nada, de aquel hermoso jardín queda el recuerdo y aunque aún se conserva esa gran palmera, ahora la visito con más cautela ya que habitan dos enormes perros que no me dejan acercar, pero cada vez que paso por el río Blanco recuerdo a Julia y a Luis, él no obtuvo ninguna guaca y yo ningún ratón, pero me quedo una gran historia que contar que hoy quise regalártela a ti.

Cuento 2

El siguiente relato es sobre la Casona de Taminango, el cual se encuentra en el segundo tomo (aún en proceso) titulado:

¡De aquí no salimos ni muertos!

¿Quieres una historia hoy? Que te parece si mientras me acomodo en tu ventana vas por algo de leche para ti y también para mí, para que cuando vuelvas te relate un cuento de este mundo y del otro.

¡Hey ya Llegaste! Mmm una tibia y deliciosa taza de leche para una noche fría, aunque aquel día en que la conocí era aún más frío y más lluvioso.

Recuerdo que un día a mediados de 1950 caminaba buscando un refugio mientras el cielo se nublaba anunciando una lluvia torrencial, el ambiente lúgubre recorría las calles sólidas y empedradas, la noche se acercaba y aún no encontraba un lugar para descansar pues si hay algo que odio es que la lluvia toque mi cuerpo. Levanté mi cabeza y mis ojos se encontraron con la Casona Taminango, con sus muros guardando historias y mágicos personajes.

Aquel día lluvioso decidí alojarme allí, subí por las escaleras de adobe al pasillo del segundo piso para acomodarme en un rincón pues ya había oscurecido y la noche es la cómplice perfecta para que emerjan mágicas apariciones, así lo contaban quienes en algún momento habitaron la Casona Taminango, cuando el reloj marcaba las tres de la madrugada aparecía entre sombras un hombre con capa raída, una espada oxidada y que marchaba en el segundo piso, sus pasos se escuchaban en el eco del viento, y un caballo blanco relinchaba en el primer piso, hoy en ese lugar se encuentra la pila que se hallaba en la plaza de Rumipamba hoy conocida como el parque de San Andrés. Ya sabía yo que estas presencias

no eran de este mundo, llevando tantos años en vida de gato y recorriendo toda una ciudad, era sobrenatural, de aquellas que no te encuentras todos los días, esa misma noche retumbo, Tum Tum Tac, marchaba una y otra vez y otra vez sin detenerse, Tum Tum Tac y miré como su silueta se desvanecía en el viento.

Y como no va a ser presencia si en tiempos de la república, en el año de 1824, los soldados de Simón Bolívar se hospedaron allí junto con las "gualumbas", mujeres de armas tomar que seguían a los ejércitos republicanos para asistirlos en sus penurias cotidianas, domésticas y hasta bélicas. Es allí donde festejaban triunfos pero también curaban sus derrotas. Después de un Tiempo fue un inquilinato hasta 1970 según lo recuerdo. Once piezas para once familias, cincuenta personas, piensa como sería. En aquel tiempo la casa estaba avaluada por 100.000 mil pesos.

En esa misma época surgió la idea de arreglar la casa y destinarla para ser museo, idea liderada por Don Pablo Morillo y Doña Catalina de Morgan, quienes junto a una comitiva se entendieron con 7 dueños para comprarla.

A mi memoria llegan las largas caminatas en búsqueda de recursos en las que acompañaba a Don Pablo Morillo donde sus peticiones eran negadas pero cuando parecía que la esperanza se desvanecía, en una tarde del mes de mayo en 1969 mientras cazaba un ratón en el armario del Doctor Pablo Morillo, llegó Don Monasco Dachis Darin, un judío proveniente de Ucrania, veterinario y profesor de la Universidad de Nariño, colocó su morral con 80 mil pesos sobre el escritorio y dijo: "esto es para que compren la casa, lo único que pido es que el museo tenga el nombre de mi esposa Alicia Dachis" nombre que no perduró.

La compra ya era una realidad, pero ahora había que desalojar a todos los inquilinos, quienes exclamaban: ¡De aquí no salimos ni muertos! Pero al final terminaron convenciéndolos con ayudas económicas para que se trasladen a otros lugares de mejores condiciones.

Empezaron así la reconstrucción de la Casona Taminango que hoy puedes ver, se realizó con materiales típicos de la época, del siglo XVII, de tapia apisonada, empañetados preparados con estiércol de res, paja picada y arcilla amasada por bueyes; al destejar no sé encontró un solo clavo, todos fueron amarrados con tiras de cuero y se conservó la mayor parte de esta teja. Hoy es el Museo de artes

populares, de estilo colonial que se remonta a 1623 y que es una reliquia arquitectónica declarada Monumento Nacional.

Hoy suelo pasear por estas mismas calles sólidas pero ahora de asfalto, en los rincones de esta hermosa casona hay más que historia que se cuenta a través del viento, estando dentro de ella me siento seguro a pesar que ella recibe visitantes de otros mundos.

¡Vaya, que ruido!, ¿Un festín?, es en el molino, algunas noches hombres y mujeres entonan con aguardentosa voz canciones con acentos de otras tierras, lanzando vivas a la república y la libertad, aquellas voces quedan grabadas en el eco y solo el jardín se puede ver.

En Octubre se oye un murmullo que sobrecoge, como si cincuenta personas en el patio estuvieran diciendo en voz baja: “¡de aquí no salimos ni muertos!”.

¿Jugamos?, suena el río y una melodía la acompaña, mira que se pierden las cosas, sombrero grande inquieta a los niños, ¿quién?, sí, es el duende, pero no te asustes, es un duende juguetón que de vez en cuando sale a jugar.

Bueno, ya he terminado la leche, pero al menos tú ya conoces algo de la historia que encierra La Casona Taminango. Ve y delítate con una corta visita y mientras la recorres deja que el viento golpee tu rostro y te lleve en el tiempo a enriquecer las historias que hoy te he venido a contar.