

NOVELA GRÁFICA VILLA VICIOSA LAS SOMBRAS DEL PASADO

YESSICA ANDREA RODRIGUEZ CAICEDO

CARMEN PATRICIA TISOY TISOY

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACION

PROGRAMA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

SAN JUAN DE PASTO

2018

NOVELA GRÁFICA VILLA VICIOSA LAS SOMBRAS DEL PASADO

YESSICA ANDREA RODRIGUEZ CAICEDO

CARMEN PATRICIA TISOY TISOY

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN
CASTELLANO Y LITERATURA**

ASESOR:

MAURO GÓMEZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACION

PROGRAMA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

SAN JUAN DE PASTO

2018

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de sus autores.

Artículo 1 del Acuerdo número 324 de octubre 11 de 1966 emanada del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

JURADO

JURADO

OBSERVACIONES

San Juan de Pasto, Mayo de 2018

RESUMEN

El presente proyecto se encuentra encaminado a la realización de una novela grafica buscando rescatar la oralidad de la ciudad de Pasto en niños, jóvenes y adultos a través de los mitos y leyendas propias de esta ciudad. Esta novela grafica narra la historia de cinco jóvenes que tendrán que sumirse en una aventura de reconocimiento de la ciudad antigua (Pasto) para poder regresar al presente. De esta manera se pretende situar a los lectores en la ciudad de pasto en sus épocas coloniales haciendo un paralelo con la época presente dando origen a una apropiación y acercamiento de la historia y la oralidad ya perdidas en los tiempos de hoy sobre sus calles,

ABSTRACT

The current Project is aimed at the realization of a graphic novel orality looking rescuing city of Pasto in children and Young adult's trough the myths and legends typical of this city. This graphic novel tells the story of five Young people who have to plunge into an adventure of recognition of the old city (Pasto) to return to the present. This way it is intended place a readers in the city of Pasto in its colonial times drawing a parallel with the presentage giving rise ti appropriation and approach history and orality already lost times today on the streets.

Tabla de Contenido

Introducción.....	11
Capítulo 1.....	12
1.1 Título.....	12
1.2 Tema.....	12
1.3 Descripción.....	13
1.4 Planteamiento del problema.....	13
1.5 Objetivos	13
1.5.1 Objetivo General.....	13
1.5.2 Objetivos específicos	14
1.6 Justificación.....	16
Capítulo 2. Marco Referencial.....	16
2.1 Antecedentes	17
2.2 Aspectos Legales.....	17
2.2.1 Constitución Política De Colombia 1991	18
2.2.2 PEP del Programa de Lengua Castellana y Literatura.....	19
2.2.3 Línea de investigación en literatura.....	20
2.2.3.1 Sub líneas de investigación	22
2.2.4 Aspectos Contextuales.....	24
2.3 Marco teórico	26
2.3.1 Novela.....	27
2.3.1.1 La Novela Gráfica Simbiosis del Arte Gráfico y La Literatura.....	28

2.3.1.2 La Novela Gráfica de Terror	29
2.3.2 Mito	30
2.3.3 Leyenda	30
2.3.5 La Ciudad de Pasto como Escenario	xxxvii
Capítulo 3. Metodología	xxxviii
3.1 Paradigma.....	xxxviii
3.2 Tipo de Investigación	xxxviii
3.3 Unidad de análisis	xxxix
3.5 Instrumentos de recolección de información	xl
Capítulo 4. Análisis de información	42
4.1 Categorización de la información	42
4.2 Revisión documental	43
4.3 Revisión Fotográfica	43
5. Conclusiones.....	45
6.1 Introducción	46
6.4 Descripción de personajes:.....	48
6.5 Estudio de escenarios	50
Conclusiones.....	54
Referencias Bibliográficas	56
Webgrafia.....	58
Anexos	59

Lista de tablas

Tabla 1. Categorización de la información.....	42
Tabla 2. Análisis entrevista.....	44

Lista de figuras

Figura 1. Comics de Superman y Spider-man. Superman. TheStory of thesuperman 2003 ...	xxviii
Figura 2. El chico más listo del mundo <i>ChrismWare</i> 2008	xxviii
Figura 3. Sin City Frank <i>Miller</i> 2010.....	xxix
Figura 4. Nononomba <i>ShigueruMizuki</i> 2013	xxxi
Figura 5. Nononomba <i>ShigueruMizuki</i> 2013	xxxii
Figura 6. El hombre caimán 2013Alerco Producciones	xxxiv
Figura 7. Leyenda de la Huestia2016Leyendas Españolas	xxxv

INTRODUCCION

A lo largo de la practica Pedagógica realizada en las diferentes Instituciones Educativas y con el acercamiento obtenido hacia los estudiantes, padres de familia, y demás personas allegadas a este ámbito educativo, además del contacto establecido con personas, habitantes de la ciudad de Pasto, se ha evidenciado la falta de interés y de conocimiento que se tiene por la lectura y en este caso por la tradición oral e histórica que esta posee.

Por lo anterior se pretende motivar no solo a los estudiantes si no a la población en general, al reconocimiento y resurgimiento de la tradición oral e histórica que esta posee a través de la realización de una novela gráfica, VILLAVICIOSA SOMBRAS DEL PASADO la cual se busca generar una historia en la que se enlacen relatos propios de la ciudad de SAN JUAN DE PASTO con un su parte histórica, en este caso como los son sus calles y sus construcciones.

De esta manera se busca generar una apropiación de una oralidad que con el pasar del tiempo se ha ido perdiendo, y en donde las historias de aquellos abuelos en tiempos de gloria, han dejado de pasar de generación en generación, para convertirse en una idea que muere con ellos. De igual manera se busca proyectar en el estudiante y en la población en general el interés por la lectura a través de la novela gráfica tomando como fuente mitos y leyendas propias de la ciudad de San Juan de Pasto y de historias recolectadas a través de entrevistas realizadas a los **ancianos** de la misma ciudad ya que ellos poseen una oralidad rica de apreciar y por lo tanto una oralidad de preservar.

Capítulo 1.

1.1 Título

NOVELA GRÁFICA VILLA VICIOSA LAS SOMBRAS DEL PASADO.

1.2 Tema

La novela gráfica elaborada a partir de los mitos y leyendas característicos de San Juan de Pasto una forma de rescate de la identidad cultural.

1.3 Descripción

Gracias a los medios masivos de comunicación y con el "boom tecnológico" que se viene presentando con más fuerza a medida que pasa el tiempo, la lectura es menos frecuente en la población tanto adulta como juvenil. Es cada vez más difícil que se tome interés por los rasgos que nos originan como ciudadanos, e incluso, la desaparición de aquellas historias, mitos y leyendas, que de alguna manera ayudaron a formar a nuestra ciudad, van desapareciendo con el auge de la televisión o el internet con el afán de entrar en la novedad se sucumbe a la globalización y pérdida de la cultura regional.

En consecuencia aquellas calles que anteriormente se denominaban con nombres como: **LA CALLE DEL COLORADO, LA CALLE DEL REGADIO, LA CALLE DEL PANTANO**, entre otras y pese a los esfuerzos de resaltarlos, pasan desapercibidos, de tal manera, que si llegase a preguntar por **LA PLAZUELA DE SANTO DOMINGO O LA**

CALLE REAL, calles que son frecuentadas a diario por los transeúntes (niños, adolescentes, jóvenes, adultos) no sabrían donde se encuentran; Por consiguiente se desconocería el bagaje histórico que contiene estas calles, el continuo “desarrollo de la ciudad” ha dejando de lado las casas coloniales y monumentos históricos, pues en la búsqueda de generar nuevas bases del mañana, se destruye las bases del ayer al enterrar el pasado con grandes edificios.

Ahora bien, haciendo un sondeo, son pocas las personas sobre todo en la población juvenil de la ciudad de Pasto, que conocen mitos o leyendas propias de su ciudad; en algunos casos, sus conocimientos no llegan a otra cosa que balbuceos como: “algo así creo que era” o “no me acuerdo bien”; Una forma de recordar esa memoria histórica cultural, es recurrir a los adultos mayores, quienes tienen un sinfín de historias que contar y con las cuales se puede vivir y revivir una ciudad de paisajes infinitos e identidades que merecen ser resaltadas.

1.4 Planteamiento del problema

¿Cómo la novela gráfica elaborada a partir de mitos y leyendas característicos de San Juan de Pasto fomenta el rescate de su identidad cultural?

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Resaltar la identidad cultural a partir de la novela gráfica elaborada inspirada en mitos y leyendas característicos de San Juan de Pasto.

1.5.2 Objetivos específicos

1. Conceptuar sobre los aspectos teóricos que supone la novela gráfica de mitos y leyendas.
2. Identificar los mitos y leyendas que sean comunes entre los adultos mayores pertenecientes al Centro Histórico de San Juan Pasto.
3. Elaborar una novela gráfica a partir de mitos y leyendas como propuesta alternativa para el rescate de la identidad cultural de San Juan Pasto.

1.6 Justificación

Actualmente la ciudad de Pasto, se encuentra abocada a una pérdida de identidad cultural, relacionada con la tradición oral, la cual identifica a una región desde sus valores más auténticos, heredados de un antes para las futuras generaciones y que hoy en día gracias a la presión que ejercen los medios masivos de comunicación, se han ido desvaneciendo hasta el punto de convertirse en balbuceos de una generación e identidad perdida.

Esto ha generado un creciente desinterés en los jóvenes y en consecuencia aquellos relatos y tradiciones se olvidan y finalmente se pierden, de manera que es primordial buscar alternativas para recuperar estos relatos de tradición oral; por esta razón se busca generar la apropiación de una oralidad, en donde las historias de aquellos abuelos en tiempos de gloria, renazcan y den vida a una cultura rica de preservar, en donde la población en general se interrelacione de manera dinámica, con los valores culturales de su región, puesto que son narraciones de relevancia histórica.

De acuerdo a lo anterior, se pretende hacer énfasis en otros aspectos culturales, como el centro histórico de la ciudad, el cual es de vital importancia para lograr un reconocimiento de los sucesos de importancia histórica, aquellas calles son las cicatrices que enmarcan la memoria, por lo tanto se debe fomentar el recuerdo en los mayores y enseñar a recordar a los jóvenes.

Cabe resaltar, la utilización de modismos dentro de la historia, la cual se va a hacer de manera sutil pero sobresaliente, buscando un acercamiento a la misma ya que este corresponde a un hábito o una costumbre lingüística y se define como una expresión fija, permite a la vez ,concentrar una idea en pocas palabras transmitiendo un concepto a todos los que comparten una misma lengua.

De lo anterior se ha planteado elaborar una novela gráfica basada en el género terror en donde se pueda evidenciar los diferentes relatos (mitos y leyendas) que tiene la ciudad de Pasto. Se recurre a lo gráfico puesto que lo visual es más atractivo y se ha perdido la costumbre de la lectura como se mencionaba anteriormente, se percibe la pereza a textos largos y por ende históricos, de ahí el atraer al público con gráficos atractivos y fuertes que muestren la ciudad en el pasado. Se escoge el género de terror porque despierta mayor curiosidad en todas las edades y da la oportunidad de trabajar los mitos y leyendas de la ciudad, los cuales fueron recolectados a través de libros, entrevistas en adultos y adultos mayores con el fin de llegar a la comunidad de manera interesante, para las nuevas generaciones sin olvidar la esencia del pasado.

“Hay que recuperar, mantener y transmitir la memoria histórica, porque se empieza por el olvido y se termina en la indiferencia”

José Saramago

Capítulo 2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes

En la búsqueda de información relacionada con la temática de la presente investigación se hizo un rastreo de información fundamentalmente de trabajos de grado realizados en los planos internacional, nacional y regional. No se descarta la información encontrada al respecto en textos (libros) que hayan surgido como producto de investigación.

En el orden internacional se encontraron los siguientes trabajos de investigación:

Santos Martin (2014) en su trabajo identifica a la imagen como un lenguaje universal , puesto que lo primero que se observa en un periódico, una revista o en otro medio informativo es la imagen o la fotografía, y el mundo de la publicidad tiene claro el poder que tienen estas para transmitir información y emociones. Una buena imagen no tiene traducción y hasta no necesita contextualización puede llegar al observador por sí misma.

Nancy Ramírez Poloche (2012) en su tesis evidencia la importancia de la tradición oral y como ~~esta~~ se encuentra presente en distintas sociedades, teniendo en cuenta que ésta es una herencia de antepasados y la cual se va desarrollando en los diferentes contextos sociales, generando vínculos de conexión entre los miembros, formando su propia identidad, compartiendo a su vez, conocimientos que al mismo tiempo nos permite acceder a una cultura, en la cual se nos permite identificar sentimientos, creencias o costumbres e incluso su contexto geográfico.

En el orden internacional se encontraron los siguientes artículos y ensayos:

Tumes (2009) en su artículo La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. Diálogos de la comunicación mira la historieta como medio para experimentar con las formas narrativas y convertirse en un punto de encuentro entre el arte y la cultura popular, además de contribuir como herramienta de crítica al sistema. Por lo anterior, las posibilidades de la novela gráfica consisten en reinventar radicalmente las formas de lectura y de construcción de significado, esto se debe a que su dinámica narrativa logra reconstruir la relación entre imagen y palabra.

Según Barrero (2009) en su ensayo denominado la novela gráfica, Perversión genérica de una etiqueta editorial, va dirigida a un público maduro, tratando temas de profundidad, desarrollando relatos extensos sin límites editoriales o de formatos que se hayan impuesto en otras ocasiones en donde los personajes pueden crecer en complejidad y pueden tomar diversos matices hasta alcanzar un final cerrado. De esta manera podríamos decir que es un libro ilustrado que narra una historia de forma literaria.

Eddie Campbell (2007) menciona como el termino “grafico” no se refiere necesariamente a gráficos y como el término Novela no se refiere relativamente a una Novela, y que por lo tanto, no se describe una novela literaria tradicional. Por esta razón en su libro quiere dejar en claro que el objetivo del novelista grafico, es elevar el concepto de *comic books* un nivel más ambicioso y significativo en donde nos preguntemos si dicha obra contribuye de alguna manera a la suma de conocimientos de la humanidad.

De igual manera menciona que el novelista gráfico es todo lo existente por ejemplo, que incluye sus propias experiencias con libertad completa, esto quiere decir que si quiere hacer una biografía, un documental, un reportaje periodístico en forma de novela gráfica lo hará, pues la

novela no estará obligada a ser por temas propios, ya que cualquier tema es dispuesto para convertirse en una obra maestra.

En el orden internacional se encontraron los siguientes libros:

Roland Barthes (1999) en el libro *Mitologías* refiere al mito como un acto del habla el cual se puede tomar como un fenómeno de comunicación social y colectiva. De lo anterior nos hace saber que las mitologías expresan una visión del hombre y del mundo y a razón de esto los mitos irán cambiando con la historia. Entonces, este no podría ser un objeto, un concepto o una idea (p.109).

Del mismo modo, nos aclara que si bien el mito es un acto del habla, emite un mensaje sin embargo, no necesariamente debe ser oral ya que puede estar formada de escrituras y representaciones.

Santiago García (2010) en su libro *novela grafica* menciona como ésta tuvo su aparición y lo que la caracteriza como tal, de igual manera nos habla del porque un comic, no es una novela gráfica y las diferencias que estos dos trabajos poseen, incluyendo las diversas controversias que han tenido, ya que para algunos la novela gráfica no es más que un comic más adulto. Así lo refiere:

Durante los veinticinco últimos años se ha producido un fenómeno que se podría considerar de toma de conciencia del comic como forma artística adulta, sin duda, este comic adulto contemporáneo es en gran medida continuador del comic de toda la vida, pero al mismo tiempo presenta unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo y así es como en los últimos años se ha difundido la expresión “novela gráfica.

En el orden nacional se encontraron los siguientes libros:

Javier Ocampo López (2008) refiere a los mitos como una realidad viviente de lo que sucedió en los tiempos antiguos y por tal razón influyen continuamente en el mundo y en el

destino de los hombres. De esta manera menciona que el mito no es una mera historia contada, sino una realidad vivida. Así lo refiere:

Para el antioqueño la madre monte no es una leyenda que se cuenta y se escucha sino una realidad que se vive y posee una fuerza mítica que invade el espíritu de las selvas, lo mismo ocurre con el duende o la llorona en la mayor parte del país y en general de Hispanoamérica”. (pg.; 14)

Hernando García Mejía (1991) menciona que en Colombia existe una gran variedad de mitos y leyendas que circulan de generación en generación y que por desgracia algunos de estos, muy pocos para ser honestos, han sido trabajados por escritores de importancia y experimentados logrando piezas de óptima calidad. En culturas avanzadas como las europeas los mitos y leyendas son sacados de su primitiva oralidad por escritores extraordinarios los cuales respetan la estructura original. Tomando en cuenta lo planteado por García se pretende rescatar la oralidad de san Juan de Pasto desde sus orígenes.

En el orden regional se encontraron los siguientes trabajos de investigación:

Cabrera Ana Sofía (2014) nos plantea en su tesis, un género literario ligado con el terror y las historias fantásticas, las cuales, producen miedo en quien las lee, mediante la utilización de una narración gótica y en donde su diseño gráfico permita contar la historia de manera novedosa logrando la interacción con el lector; su tesis los Diarios de Hel. Retrato de un Psicópata busca llevar al lector a hacer una lectura diferente y más atractiva de lo que este se encuentra acostumbrado.

Jurado July (2010) en su tesis Palabras Para Julia propone una fotonovela para sensibilizar a la comunidad de san Juan de Pasto frente una problemática social que es la violencia hacia la mujer, en la fotonovela plateada al personalizar el mensaje pretende despertar una mayor sensibilidad al drama contado, que permita una conciencia crítica en las personas que lo lean.

Rosero Carolina (2014) Cuentos de Mishi es una colección de libros ilustrados, en donde se narran cuentos basados en mitos y leyendas de la ciudad de San Juan de Pasto, tomando como referente tres sitios específicos, como son la iglesia de san Felipe Neri, La casa de Taminango y el primer tomo de Rio Blanco, con el fin de sensibilizar y acercar al público a estos lugares por medio de estos cuentos. De esta manera los cuentos de Mishi, nos relata la historia de un gato como su narrador principal, haciéndolo llamativo para el público final que en este caso vienen siendo los niños.

Saavedra Iván Darío (2009) en su novela fantástica Inaxtal, propone mundos fantásticos y personajes basados en mitos y leyendas del mundo. En la novela habita lo fantástico y lo maravilloso, en ella pretende insertar hechos históricos colombianos para entrar luego al mundo mágico que es Inaxtal.

2.2 Aspectos Legales

A continuación se citan documentos de legislación que sirven de fundamento a esta propuesta con los puntos específicos del objeto de estudio sugerido de la constitución Política de Colombia de 1991, lineamientos curriculares de La Lengua Castellana y Estándares de la misma

2.2.1 Constitución Política De Colombia 1991

ART 20. Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones la de informar y recibir información veraz y e imparcial y la de fundar medios masivos de comunicación. Estos son libres y tiene responsabilidad social. Se garantiza al derecho a la rectificación en condiciones de equidad. No habrá censura.

ART. 70. El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso de la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades. Por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El estado promoverá la investigación la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la nación.

2.2.2 PEP del Programa de Lengua Castellana y Literatura

En seguida se presentan algunos aspectos que fueron tomados del PEP del programa de lengua castellana y literatura que sirvieron de apoyo para la presente investigación.

2.2.3 Línea de investigación en literatura

En esta línea de investigación se orienta al análisis y a la creación de textos literarios desde una perspectiva analítica y creativa que incluye diversas disciplinas para el estudio de la obra, tales como: crítica literaria, sociología de la literatura, historia de la literatura, entre otros, enmarcadas dentro de las diferentes tipologías, con el propósito de orientar procesos de investigación en los cuales se reconozca las diferentes posibilidades de lectura y escritura que ofrecen este tipo de textos.

Los licenciados de lengua castellana y literatura requieren fundamentos para explicar la estructura de la obra y/o proponer la creación de una propia ya que continuamente, a través de la información curricular que ellos reciben, realizan acciones cognitivas para comprenderla a partir

de la descripción de sus características internas, estructurales, estilísticas, genéricas, autorales y contextuales, efectuando sobre el texto literario múltiples lecturas desde diversas perspectivas metodológicas que les permitan desentrañar los sentidos de la obra desde la posibilidad dialógica en las que se enmarca, siendo la escritura una ruta para este acto comunicativo.

Orientar esta línea de investigación, enseña a pensar posibilidades hermenéuticas y epistemológicas para la pedagogía de la literatura; la sociedad la historia y la cultura, puesto que estos elementos confluyen para la construcción de su contenido.

En conclusión esta línea de investigación tiene como objetivo proyectar el encuentro con los textos literarios desde la lectura interpretativa, la escritura creativa y la didáctica.

2.2.3.1 Sub líneas de investigación

La promoción de esta línea radica, en primer lugar en formar lectores autónomamente estén preparados para gozar de los textos y para llegar a establecer valoraciones e interpretaciones de los mismos y en segundo lugar, en orientar la práctica escritural de los estudiantes para la generación de diversos textos literarios: micro cuentos, cuentos, relatos, novelas, poesía, guiones teatrales, entre otros; delimitado mediante los conocimientos adquiridos en su formación unos modelos base para el logro de la calidad en la escritura y la adecuada recepción e interpretación de los textos literarios, por ello las sublíneas definidas para el fomento de proyecto son:

a. Análisis e interpretación del texto literario

Comprende estudios críticos que toman en cuenta la tradición literaria y el contexto sociocultural de corpus textual que se estudia, el cual puede abarcar desde obras particulares y

poéticas del autor, hasta corrientes y periodos, realizando lecturas desde diversos enfoques: historia de la literatura, sociología de la literatura, crítica literaria, etno-literatura entre otros.

b. Procesos de escritura literaria creativa

Incluye el ejercicio de la escritura literaria, determinado por la organización específica que le permita demarcarse en un género y un modelo ideológico dominante que cruce el contenido de los textos que el estudiante genere, a partir del reconocimiento de las características estéticas propias de la literatura.

c. Impacto cultural y científico de la línea

La literatura es el saber humanístico por el cual se enfatiza la función expresiva del lenguaje, que obra como instrumento de comunicación de saberes culturales. Ella representa concepciones diversas del mundo, de acuerdo con el carácter signico, por ella, orientar esta línea de investigación enseña a asumir otras posibilidades para la pedagogía de la literatura, de manera que pueda ser viable la comprensión y la transformación de la realidad,

Mediante el cultivo de esta línea se mejora en los estudiantes las aptitudes y habilidades para estructurar proyectos inscritos en la reflexión en torno a los procesos de interpretación y creación de la literatura. La competencia literaria y comunicativa, en consecuencia, son dos factores que se potencian y se mejoran mediante el fomento de procesos de investigativos relacionados a este campo.

2.2.4 Aspectos Contextuales

La ciudad es el fruto de la historia y el lugar donde se hace la tradición , compuesta por la labor grupal de sus habitantes, permitiendo de este modo analizarla gracias a sus edificaciones, calles, plazas, archivos históricos y los factores económicos, sociales y culturales que estos poseen.

San Juan de pasto es una de las ciudades, que se caracteriza por su arquitectura religiosa en diferentes estilos, además del profundo arraigo y devoción de su fe cristiana, por esta razón, la ciudad tiene más de veinte construcciones religiosas entre templos y parroquias en donde se resalta su arquitectura y acabado, muchos de ellos realizadas por artesanos nariñenses. Por lo anterior, podemos decir que la vida religiosa ha influenciado mucho a la ciudad, puesto que los mensajes católicos llegaron desde la época de la conquista, cuando los conquistadores españoles, arribaron acompañados de sacerdotes católicos con la idea de evangelización a aquellas culturas que se encontraban en ese entonces en esta región.

De este modo se estudia e investiga los conceptos sobre la dimensión cultural de la creación urbana, el significado que toma el hombre con su entorno, en el cual graba sus creencias y valores, sus formas como ser sociable.

Es por esta razón que la toma de conciencia y de responsabilidad colectiva, es un medio eficaz para preservar el patrimonio cultural, entre las cuales están, sus tradiciones orales puesto que se ha visto amenazado con arias de desaparecer por las transformaciones de los últimos años. No debemos olvidar que el tiempo es una variable fundamental en la evolución de las ciudades y es esencial a la hora de realizar una “reconstrucción” histórica.

Así lo refiere la crítica de arte Marta Traba quien decía que reconocer los valores del pasado no significaba mantener una actitud nostálgica e inútil:

Significa únicamente el deseo de que una ciudad se apoye sobre algo que sea auténtico y que constituya una tradición propia y verdadera. Las ciudades europeas nos parecen espléndidas porque han sabido permanecer con todo lo que en otra época significó un valor y expresó un sentimiento de sus hombres, lo que ha ido quedando como testimonio vivo de una historia y de un desarrollo espiritual y no hay nada más atroz, en contraste, que este rehacer diario de nuestras ciudades latinoamericanas Vivian siempre el día destruyendo en un solo día lo poco que la historia podría testimoniar en su favor. (p; 20)

Por lo anterior podemos decir que Pasto, nació dotada de un entorno natural maravilloso que desde tiempos antiquísimos e incluso hoy en día despierta la admiración de quienes la visitan. Por esta razón creemos que el valor histórico no solo se encuentra en sus edificaciones sino en el espacio urbano de varias generaciones, ya que este se encuentra lleno de acontecimientos, fechas y glorias humanas, espacio que a su vez debe despertar en sus habitantes sentimientos de pertenencia, solidaridad e identidad cultural.

La idea de realizar la novela gráfica Villaviciosa Sombras del Pasado, no es otra que tratar de identificar y conservar los elementos del espacio, que posee valores culturales, sociales y simbólicos, generando un aprendizaje para el hoy a través de las enseñanzas del pasado, para que se conviertan en historias del para siempre, afrontando los desafíos del “nuevo mundo”.

2.3 Marco teórico

2.3.1 Novela

La novela nace de la posibilidad de ser, de vivir y ver desde diferentes puntos de vista, situaciones que debido a la brevedad de la existencia humana no se alcanzarían a gozar o sufrir.

La novela es un subgénero de la narrativa literaria en cuya calidad radica en el acierto de las palabras elegidas por el autor, con el fin de crear un mundo, personajes y situaciones para que los lectores vivan emociones en las cuales se entiendan más humanos, la novela representa la vida y la vida es en gran medida una realidad social, para Foucault la influencia de los elementos culturales, estéticos, tecnológicos, son todos los factores que condicionan la obra y al mismo tiempo son desnaturalizados por ella.

En la novela se narra una historia en su totalidad, está escrita por un novelista, contada por un narrador que nos exhibe hechos realizados por personajes a quienes se conocerá de forma directa o indirecta a través de sus acciones espacios y palabras. En ella se aprecia la historia de forma detallada y verosímil la cual se caracteriza por la movilidad, la heterogeneidad, y la fluidez de sus relaciones, en ella confluyen las voces de personajes, sus particularidades, su forma de hablar, de acuerdo a su nivel sociocultural, su relación con los otros y su visión del mundo. Pérez Galdós (1897: 107) afirma que:

La imagen de la vida es la novela y el arte de componerla estriba en reproducir los caracteres humanos, las pasiones las debilidades, lo grande y lo pequeño, las almas y las fisionomías, todo lo espiritual y lo físico que nos construye y nos rodea.

En el prefacio de la novela el retrato de Dorian Gray el autor Oscar Wilde plantea al artista como creador de las cosas bellas cuyo fin es revelar el arte y ocultar al artista, esto se debe a que el arte refleja al espectador y no a la vida misma. Es por ello que se presentan una variedad de opiniones de la misma obra. “el artista puede expresarlo todo. El pensamiento y el lenguaje, son para el artista los instrumentos del arte”.

A si pues para Borges la actividad literaria está considerada como escritura basada en la lectura, para el autor el mundo es una biblioteca y laberinto la cual se puede conocer y reconocer a través de la lectura; en consecuencia el ejercicio de escribir está relacionada con el palimpsesto ya que se deriva de las lecturas del mundo del autor para la creación de una nueva obra. Genette

(1982) propone en su obra palimpsestes que la humanidad que es capaz de descubrir nuevos significados sin cesar, no ha podido inventar nuevas formas y por lo tanto tiene que aplicar los nuevos sentidos a la formas antiguas.

Sin embargo a pesar de la individualidad de la novela no se escapa de la influencia y tendencias de las modas, de lo coyuntural, de la orientación crítica de las ideologías hasta coincidir con el estilo de la época en la que nace. Cabe resaltar a Octavio Paz en su libro el arco y la lira manifiesta que la novela “ *es la épica de una sociedad en lucha consigo misma,*” si se recuerda el origen de la palabra novela la cual quiere decir portadora de novedades es lo que lleva a los lectores a ser parte de nuevas historias y convertirse en Quijotes capturados entre dos mundos llevados por la curiosidad hacia un mundo imaginario que se transforma en realidad, hasta el punto de hacer sentir profundas emociones. Pero lo anterior solo es resultado de un trabajo detallado, de personaje complejos lo que los hace reales y una descripción adecuada del ambiente con situaciones y conflictos contados de forma verosímil, el cual provoque al lector a sumergirse en la novela.

2.3.1.1 La Novela Gráfica Simbiosis del Arte Gráfico y La Literatura.

Antes de abarcar la novela gráfica es necesario señalar su génesis en el comic o historieta el cual se caracteriza por ser una serie de viñetas relacionadas entre sí que puede tener o no texto su función es comunicar un mensaje, además de poseer una corta extensión, estas historietas abarcan una gran cantidad de temáticas, desde los problemas sociales hasta la ciencia ficción. Algunos de estos comics más populares son publicados de forma serial mensual, el ejemplo más notorio es la obra de Stan Lee el cual crea un universo de superhéroes en sus comics entre los que se encuentra El hombre araña y el Capitán América



Figura 1. Comics de Superman y Spider-man. Superman. TheStory of thesuperman 2003
 Fuente: Revista online: DcComics[http://www.metropolisplus.com/superman/Stan lee](http://www.metropolisplus.com/superman/Stan%20lee) Stan lee aprueba a Tom Holland como el nuevo Spiderman 1 de Julio 2015 y Revista online: Yume <http://revistayumecr.com/stan-lee-aprueba-a-tom-holland-como-el-nuevo-spider-man/>

En los años 60 y 70 cuando el comic se convirtió en un arte popular se abrió paso a su evolución, en sus comienzo se pensaba que las historietas eran solo para un público infantil o adolescente pero a media que ese público crecía la historieta también evolucionó apuntando a un público maduro. En este momento se comienza a crear historias más elaboradas donde se desarrollan argumentos más extensos y complejos y por lo tanto se busca un nombre para estos nuevos proyectos naciendo así la novela gráfica.



Figura 2. El chico más listo del mundo *ChrisWare* 2008
 Fuente: Revista online VQR <http://www.vqronline.org/people/chris-ware>

Cabe resaltar que para la evolución del comic a novela gráfica era necesario dar un enfoque diferente a la hora de narrar las historias, por lo anterior aparece Chris Ware, uno de los historietistas más famosos que dieron el primer paso hacia esta nuevo género ahora llamado el noveno arte; en su obra *El chico más listo de mundo*, observa un cambio en las ilustraciones pero aun mayor es el cambio en la historia en donde se puede leer y observar a un hombre que viven entre enfrentar su pasado y vivir en sus fantasías.



Figura 3. Sin City Frank Miller 2010

Fuente: Revista online: Blog odisea. <http://www.blogodisea.com/sin-city-frank-millers-ciudad-pecado.html>

Como resultado la novela gráfica y el comic además de diferenciarse en su tipo de encuadernación en donde la novela gráfica es más sofisticada, también se encuentra en los temas que tratan o en la forma como son abordados; como por ejemplo en el caso de la novela gráfica

se abordan temáticas sociales desde un punto de vista intimista el cual es orientado a un público adulto con un lenguaje narrativo exquisito.

Uno de los autores más conocidos actualmente en este género es Frank Miller creador de Sin City (la ciudad del pecado) en sus obras se aprecia la calidad literaria mencionada anteriormente. La novela gráfica normalmente se refiere a las obras que tienen un relato de larga extensión en donde se incluye ficción, no ficción, o el trabajo de antologías, el cual se presenta en formato comic y se presenta como un libro.

Retomando lo dicho en la novela gráfica, se puede trabajar todo tipo de género los cuales se mencionaran sin ahondar en ellas a excepción el género de terror en la cual se enmarca la Novela Gráfica Villaviciosa Sombras Del Pasado , entre estos géneros se encuentran, el de aventura, el bélico, ciencia ficción, fantástico, histórico, policiaco, romántico.

2.3.1.2 La Novela Gráfica de Terror

Para comprender mejor el género de terror es preciso iniciar con el ensayo el horror sobrenatural en la literatura escrito H.p Lovecraft en el cual se manifiesta que el miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido. Por lo tanto afirma que los cuentos sobrenaturales son unas de las formas más genuinas y dignas de la literatura. Además de despertar fascinación a las circunstancias desconocidas que reflejan el subconsciente y el miedo más elementales como es el miedo a la muerte.

El miedo desde lo psicológico, desde los demonios interiores y exteriores de los habitantes de una ciudad que posee momentos históricos sombríos, es necesario resaltar este subgénero

literario de la narrativa en este caso el terror en la novela gráfica, esta permitirá dar un atmósfera de ansiedad al lector con la intención de abrumarlo y volverse parte de su memoria.

La importancia de como narrar, de darle realismo a la historia, partiendo del folclor, de la tradición oral, retomando a H.p. Lovecraft, el menciona cinco elementos a tener en cuenta en la construcción de relatos de terror, el primero es lo que sirve de núcleo a un horror o anormalidad, el segundo es los efectos o desarrollos típicos del horror, el tercero es la manifestación de ese horror, el cuarto es como se reacciona ante ese horror y el quinto los efectos específicos del horror en relación a las condiciones dadas. Esto permitirá una atmósfera adecuada; así mismo las historias contadas con cuidadoso aire de veracidad y la construcción emocional permitirán el desarrollo de la novela gráfica que se desea realizar.

Un ejemplo claro de la realización de novela gráfica basada en el folclor, mitos y leyendas de un pueblo se lo puede encontrar en el autor japonés Shigeru Mizuki el cual fue un experto en el género yokai (demonios), se debe resaltar que las obras realizadas adaptan la superstición, y la tradición oral de un pueblo con elementos cotidianos y actuales.

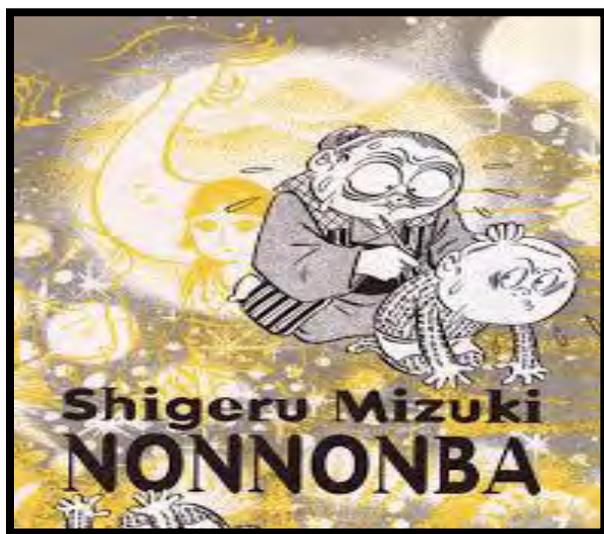


Figura 4. NonnonombaShigueruMizuki 2013

Fuente: Revista online: The Strangers Bookshelf
<https://thestrangersbookshelf.wordpress.com/2013/07/04/nonnonba-by-shigeru-mizuki-a-manga-review/>

Entre sus obras más conocidas esta *Nonnonba*, el cual es el nombre de una anciana que es conocedora de múltiples leyendas y creencias de su pueblo, ella cuenta diversas historias al pequeño Shigeru haciendo que estos cobren vida en la imaginación del niño, relata diversos encuentros con estos demonios y seres que siempre se encuentran alrededor.

En las obras de este autor japonés se puede evidenciar la forma de conectar la imagen la narración, las creencias y las leyendas populares, además de comprender el comportamiento de las personas y del mundo que lo rodea y eso es lo que se desea lograr en la novela gráfica.



Figura 5. *Nonnonba* Shigeru Mizuki 2013

Fuente: Revista online: The Strangers Bookshelf.

<https://thestrangersbookshelf.wordpress.com/2013/07/04/nonnonba-by-shigeru-mizuki-a-manga-review/>

La novela gráfica al usar tiempos narrativos y los flash back son elementos que ayudan a darle una mayor intensidad a la historia, de esta manera se busca que los mitos y leyendas sus calles antiguas y casas coloniales de la ciudad de pasto ya perdidas en el tiempo sean rescatadas a través de un relato en donde se puedan apreciar, la oralidad, la historia y la identidad que nos recubre desde tiempos antiguos, ya que a través de gráficos y viñetas se pretende llamar la atención del público al que va dirigido haciendo que estos tomen un interés mayor en lo que fue su ciudad y lo que esconde.

2.3.2 Mito

La mente humana posee la característica de tener ideas y experiencias que no se explican racionalmente, ya que nos encontramos dotados de imaginación y la facultad de pensar en cosas que no están presentes y que en el momento concebimos y las cuales carecen de existencia objetiva. Por lo tanto la imaginación es la facultad de la que nacen la religión y la mitología, de igual manera la imaginación ha permitido a los científicos sacar a la luz nuevos conocimientos e inventar una tecnología que nos ha convertido en seres más eficaces. Tanto la mitología como la ciencia amplían posibilidades del género humano. Los mitos trata de lo desconocido sobre situaciones límite y nos obligan a ir más allá de nuestra experiencia, por lo tanto los mitos no son historias que se cuentan por que sí, nos enseñan cómo debemos comportarnos ya que ubica una postura espiritual o psicológica correcta para la acción apropiada, ya sea en este mundo o en el más allá.

Según Barthes (1999: 110 -111) en su estudio nos dice que el mito es un acto del habla, acto que debe ser implantado en la comunicación y en todo lo relacionado con su proceso,

pasando a ser social y colectivo, de esta manera las mitologías expresan la visión que tiene el hombre del mundo, se debe tener en cuenta que los mitos irían cambiando con la historia, entonces, cada objeto del mundo puede pasar de una existencia muda, a un estado oral, abierto a la apropiación de la sociedad, ya que ninguna ley ya sea natural o no, nos impide hablar de las cosas.

Siendo así y como se mencionó anteriormente, si los mitos van cambiando con la historia, por esta razón se busca hacer un rescate de los mitos que quedaron relegados en las memorias de nuestros ancianos, como los son el hombre caimán o el mito de la cocha entre otros, para que puedan ser comunicados y adaptadas a las generaciones de hoy en día, puesto que el mito es un habla elegido por la historia, de este modo reconocen una conciencia significativa que permita razonar sobre ellos independientemente de su materia, y en nuestro caso tomando la imagen que es más susceptible en muchos modos de lectura pensando en una comunicación apropiada convirtiéndola en una escritura imperativa y de mayor aceptación e interés.

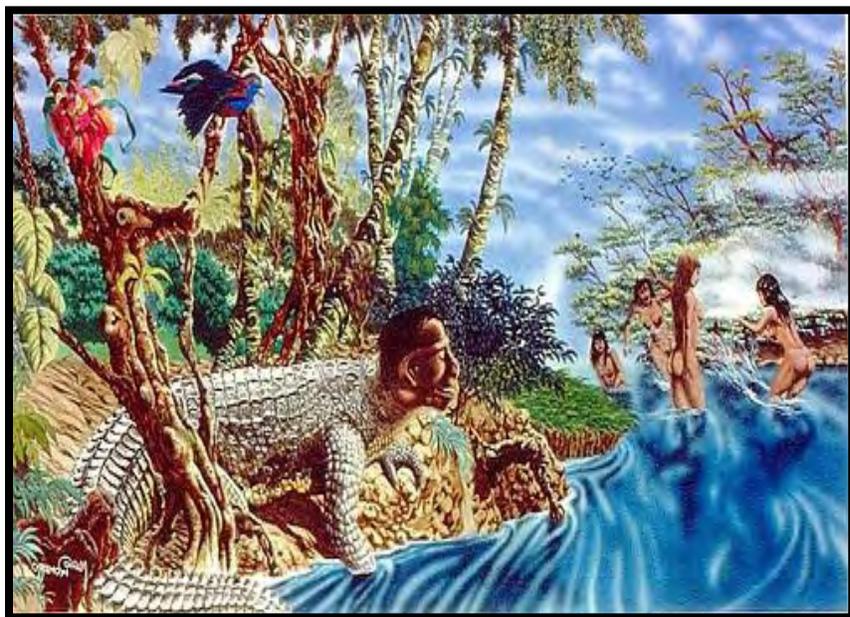


Figura 6. El hombre caimán 2013Alerco Producciones

Fuente: Revista online: Mitos Colombianos. <http://www.blogitravel.com/2012/07/mitos-colombianos-leyendas-de-colombia/>

2.3.3 Leyenda

Un relato inventado el cual forma parte del folclore contemporáneo el cual se difunde de manera oral. Algunos de estos relatos incluyen elementos improbables y la mayoría se transmiten como si fueran ciertas.

Ahora bien también se habla de leyenda urbana esta no hace referencia estricta a una leyenda de la ciudad lo que sería contraria a lo rural, significa que este tipo de historia pertenece a la vida moderna a diferencia de otras leyendas más antiguas pertenecientes a la tradición popular.

De igual manera se encuentra la leyenda de terror la cual refiere a historias o relatos que buscan infundir en el oyente miedo. Entre los más comunes están la llorona, el padre sin cabeza, la mujer mula, la viuda usualmente este tipo de relatos incluyen temas macabros como la muerte o el dolor, en ciertas ocasiones se cuentan como si estas fueran ciertas haciendo referencia a alguien cercano con frases como por ejemplo “el amigo de un amigo”



Figura 7. Leyenda de la Huestia2016Leyendas Españolas

Fuente: Revista online: 20 minutos. <http://listas.20minutos.es/lista/leyendas-espanolas-grandes-misterios-310787/>

Ahora bien se tratan de relatos que han protegido los siglos y han tratado de mantenerse con su imponencia y su sabor antiguo. Narraciones mágicas que han transformado los Andes y llegaron a tener su propia personalidad, su propio rostro. En estos relatos podemos encontrar conflictos humanos, Mitologías, que en Nariño han ido desapareciendo dejando únicamente un matiz extraño y nostálgico.

Así lo menciona Claudio Mueses quien resalta que la esencia de lo humano, reside en recordar para que la palabra o el signo repliquen el origen y se transforme en tradición, que como decía Menéndez Vidal “es lo que vive en las variantes” ; sin embargo y pese a que se han encontrado diversos libros acerca de estos relatos como por ejemplo “leyendas de Nariño” de Oswaldo Granda Paz o “Mitos , leyendas y tradiciones Nariñenses” de Enrique Herrera Enríquez en donde los más comunes son la llorona, el padre descabezado, el duende entre otros, nos evidencian a partir de un sondeo realizado que otros relatos no han sido escriturados y por lo cual no hay certeza de ello, razón por la cual se quiere destacar , resaltar y revivir aquellos relatos de una tradición marginada.

2.3.4 La Tradición Oral

La tradición oral cuya la función de distraer, enseñar y apreciar historias maravillosas y humanas para trasladar cantos, cuentos, mitos y leyendas a través de la palabra de Padres e Hijos de generación en generación, la cual tiene como cometido la preservación de conocimientos antiquísimos, transmitir experiencias y reproducir saberes.

Por esta razón podemos decir que este suceso se encuentra formado por recuerdos y visiones que se tuvieron en el pasado, mezcladas con las convivencias del presente y

expectativas del futuro. Nace como algo espontaneo que busca conservar y hacer perdurar identidades incluso más allá de la desaparición de las generaciones, desarrollando un vínculo entre el grupo de personas que lo promueve, buscando el desarrollo y el mantenimiento de espacios de recreación cultural y el uso de la lengua propia. Cabe destacar que la tradición oral no se restringe a su aspecto verbal puesto que las palabras se relacionan de manera profunda con los gestos y objetos con los cuales se encuentran íntimamente ligadas, “no hay rama de la actividad humana que no posea un corpus de tradiciones orales relacionadas con las formulas, recetas y las experiencias del pasado.” (Eduardo Civallero)

2.3.5 La Ciudad de Pasto como Escenario

La ciudad de San Juan de Pasto pese a que se encuentra en constante transformación es una de las ciudades más ricas en cuanto tradicional oral pues sus calles nos gritan historias que nos revelan vivencias tanto de sus habitantes como de sus tradiciones, sus casas coloniales que se consideran patrimonio histórico, sus obras de modesto alcance arquitectónico pero de importancia reside en el contexto en que fueron producidas en la fe, el amor, el orgullo de los habitantes en donde sus travesías por esta majestuosa ciudad nos muestran un sinfín de momentos culturales, cada habitante de la ciudad es una historia, una experiencia, una enseñanza.

Capítulo 3. Metodología

3.1 Paradigma

Para el presente trabajo se realizó a partir de una investigación histórico documental, ya que esta describe y estudia las experiencias y valores de las personas y el comportamiento humano, desde un punto de vista tanto individual como colectivo, desde su contexto original que para este caso sería la ciudad de San Juan de Pasto.

Por consiguiente se establece una inter-relación entre lo social y la acción humana, por tanto se busca un compromiso social en la construcción de identidad, a través de una comprensión profunda de textos y contextos (documentos históricos, libros de mitos y leyendas al igual que la recopilación de historias del saber popular) que permitan interpretar y fijar un verdadero sentido.

“comprender un texto de un periodo histórico remoto del nuestro, por ejemplo,... es, según Gadamer, esencialmente un proceso creativo en el cual el observador, al penetrar en el modo ajeno de existencia enriquece su propio conocimiento de sí mismo mediante la adquisición del conocimiento de los otros.” (Giddens 1987:55).

3.2 Tipo de Investigación

A partir del paradigma histórico - documental del cual se realiza la presente investigación, el enfoque hermenéutico aparece como una opción que no se agota en el plano filosófico sino que trasciende a una propuesta metodológica de comprensión de la realidad social bajo el pretexto de un texto susceptible de ser interpretado; por esta razón la hermenéutica interpretativa

permite observar y participar de prácticas culturales tanto individual como colectiva de tal manera que logra incrementar el nivel de conciencia reflexiva permitiendo descubrir costumbres y tradiciones propias de una región o un grupo determinado.

De esta manera Beloso Chacin (2007), plantea que la Hermenéutica aplica el modelo interpretativo pues la realidad no es más que un conjunto heredado de textos, relatos, mitos, narraciones, saberes, creencias, monumentos e instituciones heredados que fundamentan el conocimiento de lo que es el mundo y el hombre.

“Porque el lenguaje humano no expresa solo la verdad sino la ficción la mentira y el engaño” (Gadamer 1998:53)

3.3 Unidad de análisis

Población: lugares históricos, (Calle del colorado, calle de Santiago, Los dos puentes, Bombona, Parque Nariño, casa de Taminango, Iglesia la panadería) pobladores ancianos (gente que resida en los lugares históricos anteriormente mencionados)

Unidad de trabajo: personas mayores entre los 40 y 70 años que se encuentren ubicados en las residencias históricas de la ciudad o que hayan trabajado sitios de igual reconocimiento histórico.

3.4 Técnicas de análisis de datos

La información será categorizada y analizada. En el proceso se detectaran las categorías emergentes que pueden surgir especialmente cuando se revisen los aspectos concernientes a ventajas y desventajas.

Revisión Documental: Es una técnica de revisión y de registro de documentos que fundamenta el propósito de la investigación y permite el desarrollo del marco teórico y/o conceptual, que se inscribe en los diferentes tipos de investigación a partir de todo paradigma investigativo (cuantitativo, cualitativo y multi-método entre los cuales se encuentran Archivo histórico de pasto de la universidad de Nariño documentos históricos y fotográficos que permitan revivir la antigua ciudad colonial de la ciudad y sus alrededores.

Entrevista: es un intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar. Todos aquellos presentes en la charla dialogan por una cuestión determinada planteada. Es importante resaltar que una entrevista es recíproca, donde el entrevistado utiliza una técnica de recolección mediante una interrogación estructurada o una conversación totalmente libre; en ambos casos se utiliza un formulario o esquema con preguntas o cuestiones para enfocar la charla que sirve como guía. Es por esto, que siempre encontraremos dos roles claros, el del entrevistador y el del entrevistado

3.5 Instrumentos de recolección de información

Para la entrevista se tendrá en cuenta la guía de entrevista. (ver anexo 1)

Para la revisión documental se recurrirá a: el archivo histórico de pasto de la universidad de Nariño documentos históricos y fotográficos que permitan revivir la antigua ciudad colonial de san Juan de pasto, y sus alrededores.

Capítulo 4. Análisis de información

4.1 Categorización de la información

La información recogida se categorizó en la siguiente tabla

Tabla 1. Categorización de la información

Objetivos	Categorías	Técnica	Instrumentos	Tiempo	Responsables
Conceptuar sobre los aspectos teóricos que supone la novela gráfica de mitos y leyendas.	Mitos y leyendas.	Revisión documental.	Fichas	Agosto sept-oct 2016	Yessica Andrea Rodríguez Caicedo
			Abstracts.		
			Fotogramas		Carmen Patricia Tisoy Tisoy
Identificar los mitos y leyendas que sean comunes entre los adultos mayores pertenecientes al Centro Histórico de San Juan Pasto	Mitos y leyendas comunes entre los adultos mayores. Centro Histórico de Pasto	Entrevista abierta: Adultos mayores .	Guía de entrevista	Nov-dic 2016	Yessica Andrea Rodríguez Caicedo
					Carmen Patricia Tisoy Tisoy
Elaborar una novela gráfica a partir de mitos y leyendas como propuesta alternativa para el rescate de la identidad cultural de San Juan Pasto.	Novela grafica Rescate de la identidad cultural	Revisión documental	Guion	Enero semestre A 2017	Yessica Andrea Rodríguez Caicedo
					Carmen Patricia Tisoy Tisoy

4.2 Revisión documental

De acuerdo a la investigación realizada se priorizó la búsqueda sobre mitos y leyendas de Pasto; al mismo tiempo se ahondó sobre su historia teniendo en cuenta los escenarios pertinentes para la construcción de la novela gráfica, en la Biblioteca de la Universidad Mariana, Biblioteca Leopoldo López Álvarez, en las cuales se puede encontrar las versiones escritas de los relatos que se harán mención posteriormente, además de otras no conocidas como el espanto de San Sebastián entre otras,

A continuación se hace mención de los libros que fueron de ayuda en la investigación: El Manual Histórico de Pasto del autor Alberto Quijano Guerrero y Lidia Ines Muñoz Cordero en donde mencionan los nombres antiguos de calles, plazas y lugares de Pasto, Bolívar en la historia de Pasto de Enrique Herrera Enriquez, aquí se puede evidenciar la historia de la masacre del 24 de diciembre de 1822.

4.3 Revisión Fotográfica

Documentación fotográfica: se realizó una toma fotográfica en las zonas seleccionadas, posteriormente se indagó sobre los registros históricos fotográficos de las zonas en el archivo histórico de Pasto de la Universidad de Nariño, Banco de la República, Restaurante mi Pasto Viejo, Casa Mariana e internet. (ver anexo 2)

4.4 Análisis de resultados de la entrevista

Se realizaron treinta entrevistas en las zonas mencionadas anteriormente

Tabla 2. Análisis entrevista

Zona	No. Entrevistas	Mito y leyenda
Santiago (calle colorado)	4	Padre sin cabeza – navidad negra- espantos en las casas del colorado
San Felipe	5	Padre Francisco – padre sin cabeza
Casa de Taminango	3	La viuda – padre sin cabeza
Iglesia panadería	6	El niño auca – el carro de la otra vida
Parque Nariño	3	No se conoce leyenda
Bombona	4	La viuda – la llorona
Dos puentes	5	El carro de la otra vida – La viuda - espanto del mercado

En las entrevistas realizadas a los adultos mayores se evidencia que la leyenda de mayor incidencia es la del padre sin cabeza, la viuda y el carro de la otra vida, no obstante siendo un hecho histórico de mayor relevancia se evidenció conocimiento sobre la navidad negra con datos no tan precisos en la zona del colorado. De las leyendas mencionadas anteriormente se hará uso de las siguientes; el niño auca, el padre sin cabeza, el carro de la otra vida y La navidad Negra .

5. Conclusiones

La realización de la novela gráfica ha permitido explorar de manera más abierta y creativa la cultura y tradiciones de antaño que han cambiado con el tiempo, así como evidenciar los diferentes cambios que se han realizado en la ciudad de pasto debido al desarrollo. De igual manera el componente pedagógico propuesto en este proyecto permite visualizar el gran aporte cultural en un nuevo campo para promover ejercicios de crítica y reflexión dentro de un marco social convirtiéndola en una experiencia de riqueza para el lector.

La ejecución y aporte de la novela gráfica Villaviciosa sombras del pasado, se realizó como una iniciativa didáctica y académica, para el diseño de una propuesta editorial poco estudiada en Nariño, con el fin de incentivar la creación de novelas gráficas en la región, la obra fue enriquecida por un estudio sobre este género literario y la tradición oral.

6. Propuesta

VILLAVICIOSA SOMBRAS DEL PASADO

6.1 Introducción

Villaviciosa sombras del Pasado es una novela grafica de genero de terror inspirada en los mitos leyendas de la ciudad de pasto, cuyo objetivo es reconocer y revivir a través de un lenguaje tanto visual como literario lugares históricos y de importancia de nuestra ciudad, logrando introducir al lector a una ciudad “desconocida” pero vivida para él.

Mas aun, para la contruccion de la novela se siguieron los parametros del genero de terror de H. Lovecraft, en la cual se da inicio en lo cotidiano hasta que ocurre un evento sobrenatural que despierta el terror y lleva a los personajes a reaccionar para conseguir de alguna manera superarlo. A si busca despertar diversas sensaciones, que pueden angustiar al lector con el fin de quedar en su memoria, por esta razon se busco la forma de introducir los mitos y leyendas de terror de tradicion oral, con el fin de reinterpretar a estos personajes sobrenaturales al llevarlos a una historia y escenario renovados.

Del mismo modo se incluyo en la trama algunos hechos historicos y lugares de relevancia exaltando a la ciudad de pasto como un escenario vivo. En la historia los cinco estudiantes recorren de manera monótona la ciudad sin ningun interes por conocerla, en algun momento la ciudad los absorbe con la intencion de manter viva su memoria. El objetivo es sumergir al lector en la curiosidad y la búsqueda de lugares que hoy ya no se encuentran, pues el viaje al pasado de estos estudiantes permite conocer la infraestructura de una ciudad en evolucion.

Ahora bien, Villaviciosa sombras del pasado busca trasladar y preservar conocimientos de antaño, transmitir experiencias y reproducir saberes a través de sus gráficos, logrando generar un vínculo entre los antecesores y las generaciones de hoy, manteniendo viva una identidad cultural pese al constante cambio de la ciudad y su población en la cual esta se ha visto expuesta.

Por esta razón, la obra pretende rescatar el legado de una generación en la que cada historia por más pequeña que esta fuese, trae consigo un sin número de riquezas verbales, de consejos y una sabiduría cargada de lecciones para la vida, incluso, el fortalecimiento de nuestra identidad como pastusos a través de la literatura.

6.2 Objetivo

Resaltar la identidad cultural a partir de la elaboración de una novela gráfica inspirada en mitos y leyendas característicos de San Juan de Pasto

6.3 Sinopsis

Una ciudad que alberga historias desconocidas y solo las cuenta a quien intente escuchar atentamente, pero el ir y venir actual ha dejado a la ciudad casi muda. Aquellas sombras que habitan la ciudad permanecen esperando, ¿qué pasará cuando se cansen de esperar y te atrapen?. Cinco jóvenes serán aprisionados por las sombras de una ciudad olvidada y sus espectros los llevarán a entender el camino para volver a casa.

6.4 Descripción de personajes:

Los personajes se diseñaron con forma de comic americano, debido a que se acomoda mejor al estilo que se quería lograr con la novela gráfica.



SAM

Es un joven de 16 años, introvertido, poco sociable. Le interesan los juegos sobre naturales y de invocación, desea saber si realmente existe la vida después de la muerte.

LILITH:

Tiene 17 años es una mujer de apariencia tierna, ojos pasivos, sus padres son bastante religiosos, es aficionada a aprender y comprobar antiguos ritos de invocación, pero es algo que muy pocos conocen de ella.



GABRIEL

Es el pequeño del grupo tiene 15 años, no le gusta nada que tenga que ver con lo sobrenatural, es bastante miedoso, es algo quejumbroso pero al final siempre accede a hacer lo que le piden.

**NUNA**

Es un duende que puede caminar entre los mundos, ama estar entre los vivos y adora hacer travesuras, cuando alguien le parece interesante no lo abandona.

KILLA

Mujer de 17 años su color favorito es el negro, ama leer novelas de terror y misterio, es bastante seria y posee una fortaleza física y psicológica,



AGUSTIN:

Joven de 17 años, con una mente donde la lógica es primordial, es honesto y caballeroso, prefiere las ciencias exactas, para él es difícil creer en algo que no sea comprobado por las ciencias.

**6.5 Estudio de escenarios**

La creación de escenarios se realizó mediante la búsqueda y recolección de registro histórico y fotográfico, de igual manera se hizo una visita a las calles representativas y de sucesos históricos las cuales fueron de vital importancia para la creación de la misma, sin dejar de lado las narraciones de los adultos mayores pues la descripción de sus relatos llevaron a una caracterización de personajes y lugares más precisa.

Guión

1. Se realizó el guion literario con la historia en la cual se dividieron las escenas y se crearon los diálogos además se plasmó cada una de las acotaciones a tener en cuenta para la ilustración y montaje de la novela grafica teniendo en cuenta los paramentros propuesto por Lovecraft:

Primero es lo que sirve de núcleo a un horror o anormalidad.

Segundo los efectos o desarrollos típicos del horror.

Tercero la manifestación de ese horror.

Cuarto como se reacciona ante ese horror.

Quinto los efectos específicos del horror en relación a las condiciones dadas.

Ensayo Pedagógico

Pasto en viñetas

La primera escuela es el hogar, puesto que los niños se acercan por primera vez al mundo, y aprenden a vivir en él, ahí se descubre un sinfín de historias contadas por abuelos, padres y hermanos mayores, pero esto se ha visto afectado por los diversos cambios y exigencias sociales, los padres e hijos están más ocupados y la familia posee cada vez menos tiempo para el encuentro y la charla, por ende esto ha llevado a que la tradición oral, (leyendas y mitos) se haya abandonado lentamente, los únicos espacios de recuerdo son las tareas enviadas en clase, las cuales se hacen de manera mecánica.

Ahora bien, las historias de antaño, eran utilizadas no solo como forma de entretenimiento si no como una manera de refuerzo moral para las generaciones venideras o como búsqueda de entendimiento a fenómenos sin explicación en aquellos tiempos. Por esta razón la historia que nos relata la obra VILLAVICIOSA SOMBRAS DEL PASADO se remonta a una época en donde el lector pueda entender y relacionar las tradiciones con las cuales, padres y abuelos fueron criados, al mismo tiempo puedan reconocer, reflexionar y conectar una interpretación del antes para crear y regenerar una identidad. Del mismo modo, el género que la obra maneja (terror) aporta en el lector, un aumento tanto en su curiosidad como en la imaginación, llevándolo a indagar sobre los diferentes escenarios presentados en la misma, generando un

aprendizaje no solo en la tradición oral sino que también a gran o menor escala habrá una transformación social puesto que existirá una difusión de un conocimiento tradicional.

Así lo refiere el licenciado Edwin Ceron:

Ciertamente después de distintos cambios de la realidad y para interactuar con la misma, es necesario de esos saberes que están vivos en cada cultura y reflejan el devenir histórico que favorece el legado en los abuelos, el poder de la palabra como consigna del saber oral, claramente no como una condición para transmitir información, sino como un instrumento para producir y transformar el conocimiento de esos saberes (p.29).

La realización de la novela gráfica *Villa viciosa sombras del pasado*, surge del problema de los jóvenes con la lectura, que son renuentes a los procesos lectores, los jóvenes de hoy son más visuales, ven un mundo lleno de imágenes y colores, el mundo contado a través de lo visual es más atractivo; teniendo en cuenta estos aspectos, se optó por hacer uso de estas herramientas; el narrar lo que se cuenta con palabras a través de viñetas y la composición de un escenario, ayuda a crear una atmósfera que altera de forma emocional y permite enviar un mensaje de forma concreta, por lo tanto, los personajes, el escenario y la historia componen una unión simbiótica, para que su valor pedagógico se vea enriquecido y lograr ser atractivos al público al cual va dirigido.

La interacción y relación entre texto e imagen es específica y nosotros intentamos jugar con ella en nuestros libros. En algunos casos, el texto dice algo que no figura en la ilustración y crea un contraste o un cambio, pero también le otorga un significado completamente nuevo al conjunto de la viñeta (y, a su vez, a su relación con las que la rodean). Otras veces, el texto subraya la imagen, como una tautología. En el cómic y la novela gráfica, la misma cantidad de narración ocurre en la mente del lector, fuera de la viñeta, a partir de algo sugerido o dejado a la imaginación, o entre viñetas, y también en el ritmo. Todos estos elementos que se relacionan entre sí contribuyen a hacer de la lectura de novelas gráficas una experiencia única.” (Withrow, S. y Danner, A., 2009, págs. 132-133)

En consecuencia la novela gráfica, busca generar un aumento en la lectura, con una obra en donde se evidencie un lenguaje regional, que con el pasar del tiempo se ha ido alejando de sus raíces; por esta razón, se pretende que mediante la lectura, haya un rescate de este lenguaje y así convertirlo en participativo en un contexto del hoy; teniendo en cuenta que la lectura es una

forma de transmitir información precisa, se busca enseñar de manera atractiva a los jóvenes a través de una historia llamativa con personajes con los cuales se pueda identificar, además de sus escenarios que han sido de habitual cotidianidad para ellos, logrando un acercamiento e interacción no solo entre la lectura y su lector, si no entre la ciudad y sus habitantes.

Conclusiones

Se evidencia una confusión notable entre los terminos mito y leyenda entre la poblacion, razon por la cual varias historias recopiladas en la novela grafica, son en mayor numero leyendas de la ciudad de pasto; por lo anterior cabe destacar que el mito, es un relato que intenta explicar el origen del mundo , la creacion de hechos extraños y misteriosos a traves de sus historias, siendo estas de caracter religioso y sobrenatural dejando a su vez una leccion moral, teniendo como protagonista dioeses , moustruos etc.; por el contrario, la leyenda nos cuenta sucesos de carácter determinados que incluyen lugares geograficos explícitos de carácter sobrenatural y teniendo como protagonista al hombre.

La novela gráfica consigue trabajar todo tipo de genero y a su vez abordar temas sociales y de actualidad como se presenta en la obra, diferenciandola de ser un comic por su contenido literario exaltando una realidad presente y enfocada a una cultura del hoy.

La propuesta busca reconocer la historia de la ciudad de Pasto en donde los jóvenes puedan llegar a sentir una mayor apropiación de su identidad, resaltando a su vez el valor de los adultos mayores, ya que en ellos se encuentra una riqueza vivencial y tradicional dispuesta a ser explorada logrando de este modo la participación de las generaciones venideras.

El conocer las historias de los adultos mayores, permitió contemplar el recuerdo de varias generaciones y su resolución a no desaparecer de la memoria de la generación actual. Por ello, se espera que la novela gráfica villaviciosa sombras del pasado se convierta en una herramienta que ayude a su preservación.

Para la realización de la novela gráfica, es importante tener en cuenta los aspectos teórico prácticos en la composición del guion y montaje, con el fin de lograr sincronizar la imagen y la

historia. De ahí la relevancia de realizar un guion, de escoger el estilo adecuado en las ilustraciones, el escenario, la organización apropiada de las onomatopeyas, cuadros de acotaciones, globos de dialogo y colorizacion. Con la aplicación de los aspectos anteriores en la Novela gráfica Villaviciosa sombras del pasado, se logro dilucidar los aspectos del campo editorial fundamentales para la literatura

La novela gráfica es una herramienta atractiva para el desarrollo lector entre jóvenes y adultos, por ende la propuesta busca un acercamiento a nuevos lectores al identificarlos con escenarios conocidos, con el fin de incentivar no solo la lectura si no la creación de nuevas historias y formas diferentes de contarlas.

Referencias Bibliográficas

- Barthes, R. (1999). *Que son las mitologías*. 7ª edición. México: siglo xxi editores. 256p.
- Bastidas Urresty, J. (2000). *Historia Urbana de Pasto*. Bogotá D.C.: Ediciones Testimonio EDITORA GUADALUPE LTDA
- Cabrera, A.S. (2014). *Los diarios de Hel. Retrato de un Psicópata. Novela gráfica sobre un asesino serial*. Tesis. Universidad de Nariño.fac. Art. Diseño Gráfico. San Juan de Pasto.
- Cerón Ordoñez, E. & Ceballos Chalapud, W. (2014). *Fortalecimiento de la identidad e importancia de los mitos y leyendas a través de Estrategias creativas*. Tesis de grado para optar al título de licenciado en Artes visuales. San Juan de Pasto: universidad de Nariño. 87p.
- Herrera Enríquez, E. (2007) “*Mitos Leyendas y Tradiciones*”. San Juan de Pasto: editora EDINAR Nariño.
- García Mejía, H. (1991) “*mitos y leyendas colombianos*”. Medellín – Colombia: impreso por SUSAETA EDICIONES
- García, S. (2010). *La Novela gráfica*. 2ª edición. Colombia: Astiberri 304p.
- García, S. (2013). *Súper comic mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid – España: Editorial Herrata Naturae.
- Jurado, J. (2010). *Palabras Para Julia*. Tesis presentada para optar al grado de diseñador gráfico. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño. Fac.art. Diseño gráfico.
- López Orozco, A. (2008). *Mitos y Leyendas de Colombia 2*. Bogotá D,C., Colombia: Editorial educativa Kingcolor S.A
- Lovercraft H.P. (1999). *El horror sobrenatural en la literatura*. (s.c): edit. elaleph.com.

- Santos Martín, A. & Alcaraz Mira, A. (2014). KUB. *Novela gráfica*. Tesis para optar al grado en Bellas artes. Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia. 38p.
- Ocampo López, J. (2008). *Mitos Colombianos*. Bogotá D.C. – Colombia: editora AGUILAR, ALTEA, TAURU. 132p.
- Pineda, Á.(1987). *Teoría de la Novela*. Bogotá D.C.- Colombia: editorial Plaza y Janés.
- Ramírez Poloche, N. (2012). La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima – Colombia, *Revista Científica Guillermo de Ockham.- pág. 131- Vol. 10, (2). 2012*
- Rosero, C.(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*. Tesis para optar al título de Diseñador gráfico. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño. Fac. Art, Diseño gráfico.
- Tumes, P. (2009). *La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. Diálogos de la comunicación (78)*
- Vélez, I.D. (2009). *Novela Fantástica. Inaxtal*. Tesis para optar al título de Diseñador Gráfico. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño. Fac, Humanidades. Filosofía y letras.
- Willis Roy (2006). *Mitología del Mundo*. España: editorial BLUME. 320p..
- Withrow, S. & Danner, A. (2009). *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

Webgrafía

Civallero, E. La tradición oral. Recuperado el 28 de marzo de 2018 de:

<http://tradicional.blogspot.com/2007/09/tradicin-oral.html#note02>)

Belloso Chasin, R. (2007). La hermenéutica como método. En:

blogeandoenciasdelaeducacion.blogspot.com.co. Recuperado el 20 de febrero de

2018 de [http://blogeandoenciasdelaeducacion.blogspot.com.co/2007/05/la-](http://blogeandoenciasdelaeducacion.blogspot.com.co/2007/05/la-hermenutica-como-mtodo.html)

[hermenutica-como-mtodo.html](http://blogeandoenciasdelaeducacion.blogspot.com.co/2007/05/la-hermenutica-como-mtodo.html)

Anexos

Anexo 1. Guía de entrevista

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

GUÍA DE ENTREVISTA

Objetivo general

Resaltar la identidad cultural a partir de la novela gráfica elaborada inspirada en mitos y leyendas característicos de San Juan de Pasto.

Instructivo: el entrevistador busca crear un ambiente de confianza Iniciando con preguntas personales permitan una recolección más rica de estas historias.

Preguntas guía

1. ¿Conoce algún mito o leyenda? ¿Cuál?
2. ¿Cree que los mitos o leyendas son importantes para la vida de las personas?
3. ¿Para qué contaban mitos o leyendas los mayores?
4. ¿Podría narrarnos con sus propias palabras alguna de estas historias?

DOS PUENTES

ANTES



DESPUES



https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=pBMXW4_9F4G2zwKqob-oCA&q=dospuentes+pasto&oq=dospuentes+pasto&gs_l=img.3...145463.149470.0.150008.26.19.3.0.0.0.304.2366.0j10j3j1.14.0....0...1c.1.64.img..11.3.435...0j0i10k1j0i10i24k1.0.vw2cL9e8Q4g#imgrc=x_CAF2kgYAFPxM:



https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=hBQXW8faBNCi zwL-oqrIDA&q=antiguo+parque+infantil+pasto&oq=antiguo+parque+infantil+pasto&gs_l=img.3...11137.12674.0.12958.8.8.0.0.0.0.210.910.0j5j1.6.0....0...1c.1.64.img..2.0.0....0.DikPJrUUen8#imgrc=hehA7uzXrpeGRM:

IGLESIA DE LOURDES



https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=khQXW6CZLc36zgL_mLPICA&q=iglesia+de+lourdespasto&oq=iglesia+de+lourdespasto&gs_l=img.3...60852.66014.0.66735.29.19.3.5.5.0.299.2367.0j11j2.13.0...0...1c.1.64.img..8.14.1437...0j0i67k1.0.VgH1yAKRmg4#imgrc=-H3owsyp5Eg5XM:



https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=1hQXW8P6NIr7zgKg1Ja4Aw&q=iglesia+la+merced+pasto&oq=iglesia+la+merced+pasto&gs_l=img.3..0j0i24k112.2739.50977.0.51441.47.27.8.4.4.0.305.2937.0j14j1j2.17.0....0...1c.1.64.img..19.19.2147...0i67k1j0i10i24k1j0i30k1j0i8i30k1.0.jwmDPwByA8w#imgrc=Dd12hmljUjRBDM:

PLAZA DE NARIÑO

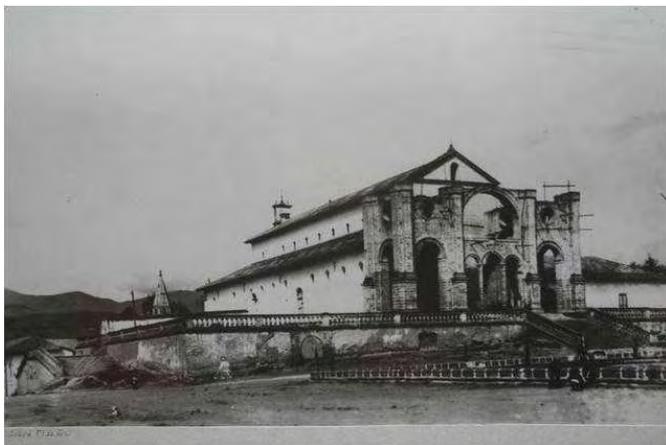
ANTES



DESPUES



https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=DBUXW5HqIMTWzwLvsb3IBQ&q=plaza+de+nari%C3%B1o&oq=plaza+de+nari%C3%B1o&gs_l=img..3..015j0i24k1.62096.66136.0.66880.17.12.1.4.5.0.186.1224.0j8.8.0....0...1c.1.64.img..4.13.1258...0i67k1j0i10k1j0i30k1j0i5i30k1.0.G-9b7hiA2-A#imgcr=pv1pyVOGCHqVyM:



https://www.google.com.co/search?biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=ohUXW-r9HYfYzwK6jbewDw&q=iglesia+de+santiago+pasto&oq=iglesia+de+santiago+pasto&gs_l=img..3..012.2424.3572.0.4100.6.4.0.2.2.0.189.342.0j2.2.0....0...1c.1.64.img..2.4.346...0i67k1.0.zAulUCfi420#imgcr=KJ2DE-CY6t-gyM:

Escudo de Armas

En la parte central del parque infantil, podemos encontrar el monumento otorgado a la ciudad de Pasto por la princesa Juana de Austria a nombre del Rey Felipe II de España haciendo mención a la entrega del nombre con el cual actualmente se reconoce a la ciudad (San Juan De Pasto)

De este modo el escudo de armas se convirtió en uno de los principales emblemas de la ciudad de San Juan de Pasto identificándola por más de 400 años; el escudo original se conserva en el archivo del duque de Alba en Madrid – España con su cedula real la cual expresa :

“Por la presente nuestra merced e voluntad que agora y de aquí en adelante perpetuamente esa dicha ciudad se llame e intitule ciudad de San Juan de Pasto y que haya tenga por sus armas conocidas un escudo que en el medio del esté un castillo de plata, y a los lados de cuatro leones de oro, y que debajo de dicho castillo salga un río con unas aguas azules y blancas que atraviesen entre unos árboles verdes, en campo azul todo dicho escudo y árboles y castillo y río sobre un campo amarillo y suelo verde y oro. Dada en Valladolid a 17 de junio de 1559.

Yo la princesa”

Ahora bien cada símbolo tiene un significado a referir:

Castillo de plata: *la figura que se destaca en el centro superior del escudo de nuestra ciudad es el castillo de plata; los castillos son jeroglíficos de grandeza y elevación por exceder su hermosura, fortaleza y magnitud en los demás edificios, simbolizan además asilo y salvaguardia.*

Leones: *Dos leones a cada lado del castillo; el león es símbolo de vigilancia, autoridad, dominio, soberanía, magnanimidad, majestad y bravura, según los tratadistas*



Fuente:

https://www.google.com.co/search?q=EL+ESCUDO+DE+ARMAS+PASTO&num=20&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjzltCrrzZAhWMzVMKHwo_CnoQ_AUICigB&biw=1680&bih=944#imgrc=8nOgr9jhjF8HYM:

Anexo 3. Leyendas

El sacerdote sin cabeza

Cuentan en ciudades y pueblos que en las iglesias, plazuelas, ermitas, grutas y santuarios aplacibles, se ve el fantasma de un sacerdote sin cabeza con apariencia de fraile franciscano que aterroriza a los transeúntes a quienes intenta contarles quien lo descabezo.

Dice que el religioso fue guillotinado por aspirar a provincial y que en un capítulo de la orden de los Frailes Menores, las mafias de prosélitos de San Francisco de Asís y de San Buenaventura, se confabulaban para imponer un ecónomo provincial para que administrara las fabulosas riquezas de la “pobreza franciscana”

Cuentan que el padre fue decapitado en una casa de retiros espirituales al expresarles a los monjes que iba a denunciar el “hurto continuado” a las arcas franciscanas por provinciales, ecónomos, rectores y administradores de la cofradía, las universidades, los colegios, los conventos, los cementerios y las parroquias.

Relatan que las mafias del episcopado, los franciscanos, dominicos, javerianos, paulinos, acostumbraban a truncar a los sacerdotes rebeldes en los capítulos o juntas de los poderosos, para “mantener el orden y el estatus quo que les garantice la perennidad del negocio de la fe, de la predica de los falsos votos de castidad, pobreza y obediencia.”

Refieren que en la clerecía y hermandades lo que lo que menos importa es la fe, que los que cuenta es la riqueza, la opulencia, la hacienda, el cosechar honores, dignidades, títulos y pergaminos para ostentarlos y sacarles brillo ante la cohorte de aduladores, lisonjeros, sirvientes y servidores.

Y que los predicadores que denuncien la podredumbre del clero y de las fraternidades religiosas son descabezados, degradados y mancillados y que las catervas adoradores y presbíteros dignatarios, les imputan estelas de delitos, desfalcos y malas referencias para quitarles el decoro y hacerles perder la autoestima, dignidad y valor de sí mismos, que los conduzca al suicidio o a un homicidio que aparente inmólación.

Cuenta que en estas comunidades tramposas la vida pecaminosa, homosexual y pederasta no es la excepción pero que si algún párroco se atreve a denunciar a los medios de comunicación es incomunicado, aislado y obvio descalificado, desacreditado y avergonzado.

Cuentan los sacerdotes descabezados que lo aberrante es que las multitudes perturbadas, embaucadores, tartufos gazmoñas, y fariseas, hacen como el avestruz “sepultan la cabeza en la arena para ignorar el peligro, la mayoría de las veces para no perder los cupos en los colegios o los empleos,

Refieren los “sacerdote descabezados “que “ los superiores de las ordenes místicas, tienen mas poder que los capos de los carteles del narcotráfico” , ya que cuentan con dinero “gobiernan los espíritus y secuestran almas”

La tradición oral y la cultura popular mencionan que “el sacerdote sin cabeza” simboliza los sacerdotes de la teología de la liberación perseguidos por los herederos del despreciable Torquemada y muy especialmente el ultraconservador y mafioso cardenal Alonso López Trujillo de Villahermosa Tolima, quien no le ha enviado una hostia a la iglesia del pueblo.

El espanto de San Sebastián

Es de noche y el manto de la oscuridad se extiende por todas partes buscando adormecer los aposentos de incertidumbre y zozobra que reina en la profundidad de la callejuela colidante con el paso del pequeño río que allí se torna rizo, ensortijado en su cause, razón por la cual en la sabiduría de la gente se le llama “el churo”, quichuismo que pinta con claro sentido del sur la manera encrespada del suave transcurrir del río “chapal” al cruce del templo de san Sebastián, popularmente conocido como la iglesia de la panadería o del rosario en pasto.

Para la época cuando el valle de Atríz era circundado por infinidad de quebradas que bajaban raudas desde sus montañas cruzando por entre acequias en medio de las calles con rumbo al río pasto o de las morujas de la carnicería o el blanco; el río chapal hacia su recorrido desde el histórico lugar donde proviene su nombre hasta llegar a la altura de LOS DOS PUENTES donde entregaba su caudal al pasto, pasando claro está por el “churo”

Este sitio era de por si enigmático, respetuoso, todo lleno de leyendas hacían que hacían parte de la tradición popular de nuestra gente, razón por la cual terminaba el día su calle se tornaba solitaria, silenciosa, dando paso al suave o vertiginoso rumor del pequeño oleaje en tránsito del río. El sitio era oscuro, profundamente oscuro, las dos o tres luminarias que se tenía sobre la calle no alcanzaban a penetrar el manto tenebroso de la incertidumbre allí reinante, pasar por este lugar para quien no estaba familiarizado con su entorno era todo un riesgo, algo osado,

era como se decía en aquel entonces ¡de pantalones! ¡de varones! ¡de quien se gana respeto!, por tal motivo y para evitarse mayores contratiempos mejor era no asumir riesgos y evitar pasar a altas horas de la noche por tan lúgubre lugar.

Juan evangelista, hombre de “hacha” y “machete” como se le calificaba el sentido popular a los varones de acción, a los que no se amedrentan ante nada y asumen sin temor el camino por los inhóspitos senderos de lo incierto gustaba transitar por el vecino barrio sin importar la hora menos el día. Lo hacía bien sea durante el día o en altas horas de la noche pues según él : todo era parte de la imaginación, de la imaginaria popular. Eran temores que de los creaba el propio hombre y por más de una ocasión se había enfrentado a supuestos espantos que no habían pasado de ser eso, unos espantos que al enfrentarlos se esfumaron o serán prendas de vestir que al soplo del viento, vistas a distancias, tenía vida y de cerca era solo eso: prendas camufladas por el viento.

Condicionado por el no temor a los espantos más si a la maldad de los humanos, bajaba en aquella noche de junio por una de las calles cercanas al “churo” . la oscuridad era total, el silencio asombraba por el ruido del río golpeando con su hirsuto cauce a su paso las orillas y se miraba a la distancia un algo blanco que difícilmente se podía precisar en realidad que era. Juan Evangelista, intrépido, amigo de la pasión y la aventura, se refregó de manera rápida sus ojos y se encamino con paso firme sin pensar dos veces, hasta el lugar que llamara su atención, hacia frío, había poco viento y los pasos del arrojado hombre parecían marcar con precisión, en aquella escena de oscuridad y de tiniebla.

Cercano al sitio, más próximo que lejano, tomando entre su mano derecha un filoso puñal que saca de la parte trasera de su pantalón, habla de manera clara, concreta y categórica: ¡quien anda allí! ¡ que está haciendo en el río! El silencio es total, nadie responde, la frágil figura de

alguien que cubre su cuerpo con una sábana blanca comienza a levantarse lentamente, lo hace como si flotara en el aire hasta quedar completamente de pie sobre un montículo del río, dando totalmente la espalda a su interlocutor y sin destapar parte alguna de su cuerpo cubierto totalmente por la sábana blanca, pronunció con voz brinca, gutural, como salida de ultratumba el entrecortado mensaje. “soy yo, mi nombre nada importa como nada importa mi vida, mi querido Juan Evangelista! Un silencio siguió a las últimas palabras. El hombre del puñal en mano se quedó espantado petrificado, temblaba de pies a cabeza, sudaba copiosamente y el miedo a lo inesperado lo hacía reaccionar para pronunciar palabra alguna, la boca estaba seca y sus ojos totalmente desorbitados.

Repuesto del primer impacto al escuchar su nombre, Juan evangelista puñal en mano pretende acercarse al hombre de la sabana y este , girando despacio su cuerpo, como si mirara sin ningún obstáculo al recién llegado dijo esta vez: Juan evangelista no te acerques, soy tu amigo y tal vez por ahora lo fui. Estoy enfermo, muy enfermo, una grave enfermedad tengo y no quieres que te contagie. ¡es lepra y no tiene cura! El hombre del puñal en la mano, se detuvo, tratando de recordar en algo el timbre de la voz que sentenciaba al frente, escucho atentamente para luego pronunciar su nombre: ¡por Dios eres...! ¡si lo soy! ¡ no te asombres! ¡Como ves no soy espanto ni fantasma ¡ ¡ soy tú amigo! Y descubriendo un poco la sabana para que se vea parte de su rostro se mostró tal como se encontraba. Era un rostro que aun conservaba la fijeza de sus ojos, pero estaban tristes; sus cejas, pestañas y barba habían desaparecido, el cabello daba paso a la calvicie; sus mejillas y orejas estaban hinchadas y con ulceras notables; sus manos mostraban parte de sus huesos al descubierto en medio de llagas sangrantes. Los dientes ya se habían caído, su encía sangraba. Todo un rostro lacerado por el dolor y la putrefacción en vida!

Juan Evangelista no pudo contener el llanto, soltó el arma que tenía en su mano y seco pacientemente sus lágrimas con un pañuelo que extrajo del bolsillo de su pantalón. Incrédulo ante el macabro espectáculo de ver la espeluznante cara de su amigo, atino a decir con voz entrecortada ¡no puede ser, no puede ser lo que estoy viendo, te hacia lejos, fuera del país al menos ese era el comentario en la barriada, y ahora verte así, me parte el alma por cuanto no puedo creer lo que estoy viendo! ¡ Dime , dime hombre que puedo hacer por ti, y seguro, ten la plena seguridad que lo hare! El hombre de la sábana blanca busco apoyo para salir del ro y dirigiéndose a s amigo, le dijo como si fuera su última palabra: no te preocupes, nada puedes hacer ¡cuidate! trata por tu bien nunca más recordar este momento!! Olvida que he existido y reza una oración por mí! Cubrió nuevamente su cuerpo entero con la sábana blanca y se fue como esfumando por entre la oscura calle caminando lentamente hasta perderse definitivamente de la vista de Juan Evangelista.

El hombre se inclinó hacia el suelo, tomo su puñal y lo colocó en la funda que traía en la parte trasera de su pantalón, miro por última vez el lugar donde se perdió su amigo y camino como un espectro hasta su casa con el dolor de un amigo ausente, sintiendo que en su pecho se ahogaba un grito agónico por la suerte de quien tiempo atrás compartía su vida bohemia, su amor por las mujeres y placeres , a quien creyendo ausente lo encontró muerto en vida, vagando en las sombras de la noche en busca de un veneno para aplacar la sed que lo devora. Pobre de ti , y pronuncio un nombre ¡ y , pensar que el sector de la panadería, el hombre de la sábana blanca es un fantasma, un espanto una leyenda que para fortuna de el y sus allegados, esconde la triste realidad de un hombre que se debate entre la vida y la muerte en vida cuando en las noches sale hasta el rio para aprovechar la oculta oscuridad que pueda mitigar en poco ese afán de encontrar un algo de libertad que tanto el a perdido bajo el enigma del espanto de San Sebastián,

EL CARRO DE LA OTRA VIDA

Cuenta esta leyenda que en las carreteras solitarias ,caminos y calles vacías después de la media noche se aparece un carro que hace estruendos tenebrosos en su camino hay muchos que dicen oírlo pero pocos dicen verlo no porque sea difícil sino porque realmente es horrible tener que ver su presencia ya que en este carro se ve al principio solo luces rojas pero a medida que va avanzando se ve que este carro es singular ya que dentro de este se puede observar que el conductor y los pasajeros son espantosas calaveras que echan fuego por los ojos y boca se dice que este carro se lleva a todo el que este adelante también hay versiones que dice que este solo se encarga de llevar las almas al infierno.

Padre Francisco de la Villota y Barrera

Nació en san juan de pasto en 1790, fue el cuarto hijo de la insigne familia de Don Crisanto de la Villota y Doña Mariana Barrera, desde muy pequeño mostro gran inteligencia y aptitudes hacia los conocimientos sacramentales, camino que siguió con éxito convirtiéndose en el primer capellán de la capilla de Ermita de Jesús del Rio en 1815, fundador de la conragación de San Felipe Neri, totalmente confirmada en 1836.

Existen algunos mitos que acompaña la vida del ilustre padre francisco de la Villota, una de ellas es sobre la construcción de la actual iglesia de san Felipe Neri y capilla del Jesús del Rio, en ella se narra que el padre observo una gran roca de casi dos metros en los terrenos que impedía la construcción, con la ayuda de algunos obreros y su bastos movió la roca unos 100 metros ubicándola en la actual plaza de san Felipe frente a la iglesia.

En otro de los mitos se narra que el padre profetizo el terremoto del 20 enero 1834, cuentan que unos días antes de dicho acontecimiento mando a reforzar las paredes de la capilla con la

ayuda de algunos feligreses, e inconforme con la actitud de los habitantes de la ciudad quienes ya llevaban 19 días de fiestas disfrutando de diversos excesos, solicito que se suspendieran, pero al ver la negativa, el 20 de Enero a las 6 la mañana sale montado en su caballo gritando: “El que quiera divertirse con el diablo no podrá alegrarse con Cristo”. A las 7 de la mañana empieza el terremoto y la ciudad queda parcialmente devastada. Desde esa época hasta 1926 dejaron de celebrarse fiestas populares Pasto.

Terremoto de San Juan de Pasto de 1834

El 20 de enero de 1834 se registró un fuerte sismo cuyo el epicentro de gran magnitud de 7.7 en la escala de Richter, alcanzo a lograr destrucción en Cauca, Putumayo y en varios municipios de Nariño, según los registros históricos las réplicas continuaron hasta mediados de marzo. El franciscano José Ojeda, lo describió así: “en este mes de enero del año citado del día 20, a los tres cuartos para la siete de la mañana día lunes hubo un fortísimo temblor de tierra, que echo por tierra casi todas las iglesias y la nuestra padeció una gran avería en la techumbre del coro. Esto se conservara en lo futuro, como un recuerdo de que Dios sabe castigar los pecados de los hombres, conforme es su voluntad; murieron cuarenta y uno, entre hombres, mujeres y niños.