

punto y
línea

Año 12 | Número 2 | Octubre-Diciembre de 2023



HABÍA UNA VEZ,
TU ABUELITA
ME CONTÓ
CUENTA LA
LEYENDA...

HABÍA UNA VEZ,
TU ABUELITA
ME CONTÓ
SE CUENTA QUE
TU ABUELITA
ME CONTÓ



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Directorio de la Universidad

Dra. María Rita Plancarte Martínez
RECTORA

Dra. Luz María Durán Moreno
DIRECTORA ADMINISTRATIVA DEL CAMPUS HERMOSILLO

Dr. Ramón Enrique Robles Zepeda
SECRETARIO GENERAL ACADÉMICO

Dr. Luis Enrique Riojas Duarte
SECRETARIO GENERAL ADMINISTRATIVO

Dra. María Guadalupe Alpuche Cruz
COORDINADORA DE LA FACULTAD INTERDISCIPLINARIA DE
HUMANIDADES Y ARTES

Dra. Glenda Bethina Yanes Ordiales
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.E. Andrés Abraham Elizalde García
COORDINADOR DE LA LICENCIATURA
EN DISEÑO GRÁFICO

Año 12, No. 2, Octubre-Diciembre de 2023

Publicación trimestral editada por la Universidad de Sonora, a través del Departamento de Arquitectura y Diseño Gráfico. Blvd. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro. C.P. 83000, Hermosillo, Sonora. Tel. 259-21-78 y 80. Impreso en los talleres del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora. Este número se terminó de editar el 30 de noviembre del 2023. Tiraje: 150 ejemplares. Comentarios y colaboraciones al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde o al correo andres.elizalde@unison.mx



Diseño de Portada:
Edith López Varela

Directorio de la Revista

RESPONSABLE DE PROYECTO
M.E. Andrés Abraham Elizalde García

| | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| Leyendas clásicas | Teorías conspirativas |
| Claudia Alejandra Limón Vieyra | Amelie Reina Santana |
| Oscar Alonso García Manuel | Ximena Gaona Ruiz |
| María Guadalupe Soto Tirado | Miguel Eduardo Cervantes Encinas |
| Ramón Huerta Velez | Melisa Machado García |
| | Alexis Alberto Rodríguez Campoy |
| Teorías del internet | Leyendas Urbanas |
| Flérida Tenahua Zamorano | José Guadalupe Rodelo Iribe |
| Luis Gerardo Cocobachi Saavedra | Danna Michelle López Estandarte |
| José Xavier Ríos Montoya | |

Mitos
Dariana Guadalupe Vázquez Higuera
Daniela Edith Thome Carranza
María Belén Sánchez Preciado
Edith López Varela

LEYENDAS URBANAS... CUENTA LA LEYENDA...

Los mitos y leyendas son anécdotas, algunas veces basadas en hechos reales y otras han sido inventadas a lo largo de la historia de la humanidad. En este número presentamos algunas de las leyendas más representativas en diferentes ámbitos como son las clásicas, conspirativas, urbanas, mitos y los que han surgido últimamente en la red.

La composición de los artículos está inspirada en la misma leyenda, basándonos principalmente en gráficos vectoriales y fotografías para reforzar el concepto.

La portada y la convocatoria nacen de la inquietud de elaborar un trabajo relacionado directamente con los artículos publicados. Agradecemos la participación de los colaboradores en el diseño y particularmente a Danna Michelle López Estandarte por la realización de la convocatoria y a Edith López Varela por el diseño de la portada.

Editorial Punto y Línea.–

Índice

| | |
|--|----|
| Introducción | |
| Leyendas urbanas | 4 |
| Leyendas clásicas | |
| Pie grande | 7 |
| El origen del hombre | 8 |
| El sol y la luna | 9 |
| Leviatán | 10 |
| Mounstro del Lago Ness | 11 |
| Atlántida: entre las olas del mito y la realidad oculta | 12 |
| Descifrando el enigma del triángulo de las bermudas | 13 |
| Teorías del internet | |
| Polybius | 14 |
| Efecto mandela | 15 |
| Crepy Pasta | 16 |
| La Ballena Azul | 17 |
| Los backrooms | 18 |
| Deep web | 19 |
| Tierra plana | 20 |
| Mitos | |
| The badabook | 21 |
| Kidzania el payaso | 22 |
| Los duendes | 23 |
| Iluminatis | 24 |
| Sirenas | 25 |
| Niños de ojos negros | 26 |
| Teorías conspirativas | |
| Alliens ¿Realidad o ficción? | 27 |
| La llorona | 29 |
| Reptilianos | 31 |
| Mk Ultra | 32 |
| El Chpacabras | 35 |
| Leyendas Urbanas | |
| Leyendas Urbanas Hermosillo | 36 |
| Leyensas Urbanas Mexicanas | 38 |

REVISTA
**punto y
línea**

Misión

Fomentar la cultura del diseño gráfico en nuestra sociedad mediante la investigación y el trabajo en equipo, con artículos que promuevan la creatividad y la retroalimentación, de forma que permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en la práctica profesional.

Visión

Ser reconocida como la mejor revista de diseño gráfico a nivel universitario, en diseño, impresión y contenido, y que sea la plataforma para el desarrollo de talento de los estudiantes de la División de Humanidades y Bellas Artes de la Universidad de Sonora.

LEYENDAS

Leyenda urbana se define como:

- Leyenda deriva del latín. Exactamente procede de legenda que, a su vez, emana del verbo legere, que puede traducirse como “cosechar” o “escoger”.
- Urbana también deriva del latín. En su caso de urbs, urbis, que significa “ciudad”.

Las leyendas urbanas pueden provenir de diversos orígenes, desde mitos antiguos a noticias de actualidad que se ven modificadas, mediatizadas e incluso, manipuladas hasta verse convertidas en historias increíbles.

Las leyendas urbanas han existido desde hace siglos y han sido transmitidas de generación en generación, evolucionando y adaptándose a los tiempos modernos. Estas historias ficticias, pero aparentemente reales, pueden tener diferentes orígenes y propósitos, pero todas tienen un efecto similar en la sociedad: nos hacen reflexionar sobre temas importantes, nos hacen temer a lo desconocido y nos ayudan a entender mejor nuestro mundo.

En esta era de la información, las leyendas urbanas pueden viajar más rápido y más lejos que nunca. Las redes sociales y los sitios web de noticias falsas han creado un ambiente en el que



URBANAS

estas historias pueden propagarse rápidamente y engañar a las personas que no toman el tiempo para investigar su autenticidad. Es por eso que es importante entender el poder de las leyendas urbanas y cómo pueden afectar nuestra cultura y sociedad.

Pese a que suelen tener características insólitas o absurdas, muchos individuos creen que los hechos narrados son ciertos, incluso cuando no hay ninguna prueba o evidencia para demostrarlos. Esa difusión entre pares contribuye a incrementar su supuesta credibilidad, ya que muchas veces lo expuesto, aparentemente, le sucedió a “algún conocido” (un amigo de mi padre, un vecino de mi tío, la novia de un compañero de trabajo, etc.).

Las leyendas urbanas tienen un gran impacto en la cultura y la sociedad. Estas historias pueden ser una forma de transmitir valores culturales y enseñanzas, así como de alertar a las personas sobre peligros potenciales.

Pero las leyendas urbanas también pueden ser peligrosas. En la era de la información, es fácil para estas historias propagarse rápidamente a través de las redes sociales y otros medios de comunicación. Las leyendas urbanas falsas pueden llevar a la gente a tomar decisiones peligrosas o perjudiciales, y pueden perpetuar estereotipos y prejuicios negativos.

LEYENDAS CLÁSICAS

Pie Grande o también conocido como el Yeti es una criatura gigante parecida a un simio que algunos creen que vaga por Norteamérica. Se trata de una especie cuya existencia se rumorea y, al igual que el Chupa cabras o el monstruo del Lago Ness, apenas hay pruebas físicas que sugieran que existió realmente.

Sin embargo, esto no impide que se produzcan supuestos

PIE GRANDE

avistamientos de la criatura que nunca muestra su rostro ni que los aficionados a Bigfoot intenten demostrar que la leyenda tiene vida.

La mayoría de los avistamientos de Pie Grande se producen en el Noroeste de Estados Unidos, donde la criatura puede relacionarse con mitos y leyendas de pueblos originarios.

Por ejemplo, la palabra Sasquatch deriva de Sasq̓ets, una palabra de la lengua Halq̓emeylem utilizada por algunos pueblos de las Primeras Naciones Salish del suroeste de la Columbia Británica, según la Enciclopedia de Oregón. Esa palabra significa “hombre salvaje” u “hombre peludo”. Una y otra vez surgió la pregunta acerca de por qué necesitaban referirse de ese modo a una criatura de esas características. ¿Los nativos vieron a lo que hoy conocemos como el Yeti o Pie Grande?

En 1884, el periódico British Colonist de Victoria, Canadá, publicó la noticia de una criatura “tipo gorila” capturada en la zona. A la Enciclopedia Canadiense, le siguieron otras noticias, en su mayoría tachadas de falsas. El autor del libro Sasquatch, John Green, recopiló una lista de 1.340 avistamientos a lo largo de los siglos XIX y XX. Pero el mito moderno de Pie

Grande o Sasquatch cobró nueva vida a finales de la década de 1950.

En los últimos 50 años hubo más de diez mil relatos de testigos oculares de Pie Grande en la parte continental de Estados Unidos. En estos relatos, se suele describir a la criatura con una altura de entre 2,4 y 3 metros y cubierto de pelo. Los informes de testigos oculares, o avistamientos, son la evidencia más común presentada para la existencia de Bigfoot.

Cuando se trata de criaturas como Pie Grande, el cerebro humano es capaz de inventar explicaciones para sucesos que no puede interpretar inmediatamente, y muchas personas simplemente quieren creer que existen. Incluso, a pesar de todas las pruebas para poner en duda estos avistajes.

EL ORIGEN DEL HOMBRE

LEYENDA

NÓRDICA

Como todas las culturas, la nórdica también tiene su versión del origen del mundo, y ésta se desarrolla en medio de un reinado que buscaba dar lugar al mundo que hoy conocemos...

La leyenda cuenta que, en el principio, había un reino de hielo llamado Niflheim, y uno de fuego llamado Muspelheim. Entre ambos existía un vacío en el que no había ni forma ni contenido, el cual se llamaba Ginnungagap. En Niflheim había un caldero que borboteaba y vaciaba su contenido en Ginnungagap: cada vez que este entraba en contacto con el abismal vacío se transformaba en hielo, el cual era tocado por las chispas de Muspelheim, lo que convirtió al vacío en un lugar muy agradable, tanto así que allí surgió vida en forma del gigante Ymir, padre de todos los gigantes. Pero Ymir no fue el único. También de la unión de hielo y fuego nació una vaca gigante sin cuernos llamada Audhumla, de la cual Ymir bebía leche. El animal lamó el hielo y creó así al primer dios: Buri, el antepasado de todos los dioses. Ymir se echó a dormir y de él surgieron más gigantes. Buri tomó como esposa a una gigante, con quien tuvo un hijo llamado Bor. Este se casó con otra hija de



gigante llamada Bestla, con quien tuvo tres hijos: Odín, Vili y Ve, los primeros aesir. Como no había nada en ese mundo, ni tierra ni arena, ni mares ni firmamento, los hermanos Odín, Vili y Ve tomaron la decisión de crear algo. Pero para ello era necesario asesinar al gigante Ymir, pues de él habían surgido todas las cosas. Así lo hicieron, y del cuerpo del gigante emergieron mares, montañas y acantilados. Con las pestañas del gigante, los tres hermanos crearon una muralla y, dentro de ella, una ciudad llamada Midgard. Esta era una tierra hermosa, aunque también vacía. Hasta que un día hallaron a las orillas de una playa dos troncos: uno de fresno y otro de olmo. Los dioses los colocaron en posición vertical y Odín les insufló vida, Vili les dio voluntad y Ve los talló con forma humana. Del fresno nació un hombre llamado Ask, y del olmo, una mujer llamada Embla, los primeros hombres. En Midgard construyeron su hogar a salvo de los gigantes y monstruos.

EL SOL Y LUNA

Una leyenda corta del sol y la luna es de los relatos más interesantes del México antiguo, en los cuales se narra el nacimiento de ambas estrellas.

¿Cómo nacieron el sol y la Luna? Esta es, indudablemente, una de las primeras preguntas que se hicieron nuestros antepasados. ¿Cómo contestarla? En una leyenda corta se cuenta que antes de que existieran el sol y la luna, la tierra estaba rodeada de oscuridad. Los hombres de la antigüedad se respondieron: "Al sol y a la Luna los hicieron los dioses". Y así, del sentimiento e imaginación humanas nacieron los mitos y leyendas. Te presentamos una leyenda muy antigua sobre el origen del sol y la Luna. Es la leyenda azteca del Quinto Sol.

También es una muestra de la gran fascinación de la cultura mexicana por los astros, desde la época prehispánica. Conoce cuál es y vive esta maravillosa historia de los aztecas.

Cuentan los nahuas que los dioses Tezcatlipoca, Quetzalcóatl y Citlalicue, ordenaron que se hiciera el Sol. Para ello se reunieron en Teotihuacan alrededor de una hoguera sagrada en la cual debía de sacrificarse el que quisiera convertirse en el Sol. Para el sacrificio se ofrecieron Tecciztécatl, hermoso y rico; y Nanahuatzin, enfermo y pobre. En el momento en que debían decidirse, Tecciztécatl tuvo miedo y fue Nanahuatzin quien, lleno de valor, se arrojó a la hoguera, de donde salió convertido en el Sol. Entonces Tecciztécatl, avergonzado de su cobardía, se arrojó también a la hoguera, saliendo convertido en la Luna. Al principio los dos brillaban igual, pero los dioses, como recuerdo de su cobardía, le arrojaron un conejo a la Luna, con lo cual disminuyó su brillo. Este conejo puede verse aún hoy en la Luna, y sirve para recordarnos que el valor es una virtud mayor que la belleza o la riqueza.

Leviatán

El Leviatán es una criatura mitológica de la tradición judía y la mitología mesopotámica, mencionada en el Antiguo Testamento bíblico y de común referencia en el imaginario ocultista y pseudoreligioso contemporáneo.

Su nombre proviene del hebreo liwyatan, que hace referencia a algo torcido, enrollado o que gira sobre sí mismo, y era descrito en general como una serpiente marina primigenia, de muchas cabezas, con rasgos de dragón, cocodrilo e incluso ballena.

Así se lo describe, por ejemplo, en la Biblia: “En ese día el Señor castigará / con su espada terrible, inmensa, poderosa, / a Leviatán, la serpiente enroscada, / a Leviatán, la serpiente tortuosa, / y matará al dragón que está en el mar” (**Isaías 27:1**).

Versículos en la Biblia en donde es mencionado:

Salmos 104:26

Allí surcan las naves, {y} el Leviatán que hiciste para jugar en él.

Job 41:1-34

¿Sacarás tú a Leviatán con anzuelo, o sujetar con cuerda su lengua? ¿Pondrás una soga en su nariz, o perforarán su quijada con gancho? ¿Acaso te hará muchas súplicas, o te hablará palabras sumisas?

Salmos 74:14

Tú aplastaste las cabezas de Leviatán; lo diste por comida a los moradores del desierto.

Isaías 27:1

Aquel día el SEÑOR castigará con su espada feroz, grande y poderosa, a Leviatán, serpiente huidiza, a Leviatán, serpiente tortuosa, y matará al dragón que vive en el mar.

Monstruo del Lago Ness

El monstruo del lago Ness, comúnmente llamado Nessie, es el nombre de un animal legendario que se dice que habita en el lago Ness, un profundo lago de agua dulce cerca de la ciudad de Inverness, en Escocia. Junto con Pie Grande y Yeti, Nessie es quizá el misterio más popular y más difundido de la criptozoología.

El monstruo del lago Ness lleva siglos despertando curiosidad y ya son muchos los que se han lanzado a intentar comprobar su existencia.

Algunos lo hacen simplemente sentándose a observar el lago, esperando que de un momento a otro Nessie decida hacer su aparición.

Otros han ido más allá, como los casos que te detallamos a continuación:

La operación Deepscan

Se llevó a cabo en 1987 y el objetivo era buscar en el lago «algo grande que se mueva».

Duró tres días y se movieron dos docenas de lanchas provistas de sonar por todo el lago Ness para, finalmente, no encontrar ni rastro de Nessie.

El intento de la BBC

En el año 2003, la BBC hizo que 600 haces de sonar recorrieran el lago con una precisión óptima, intentando evitar que la criatura pudiera esconderse detrás de cualquier roca. En este caso, tampoco encontraron nada extraordinario más allá de una boya enganchada a unos cuantos metros bajo la superficie.

El análisis de las aguas del lago Ness

Recientemente, en el 2018, un equipo de científicos liderados por Neil Gemmell anunciaba que iban a estudiar las aguas del Loch Ness con el fin de estudiar las especies que viven allí y comprobar la existencia del monstruo legendario.

Hasta la fecha su existencia seguirá como un enigma para nosotros.

ATLÁNTIDA: ENTRE LAS OLAS DEL MITO Y LA REALIDAD OCULTA

Por Claudia Limón

La Atlántida, la misteriosa isla perdida, ha cautivado la imaginación de generaciones, convirtiéndose en un enigma que despierta la curiosidad y la especulación. Este antiguo mito, lleno de maravillas y cataclismos, ha generado innumerables teorías sobre su existencia y desaparición.

La historia de la Atlántida, tal como la conocemos, proviene de los diálogos filosóficos de Platón. En "Timeo" y "Critias", el filósofo griego presenta a la Atlántida como una civilización avanzada que, en un evento catastrófico, desapareció de la faz de la Tierra. Sin embargo, la interpretación de este relato como una realidad tangible ha sido objeto de debate y escepticismo por parte de la comunidad académica.

Para explorar la Atlántida de manera fundamentada, es crucial recurrir a fuentes verificadas y confiables. La Enciclopedia Británica y el Oxford Classical Dictionary ofrecen una visión crítica del mito, situándolo en el contexto de la narrativa platónica y la mitología griega. Estas fuentes permiten una comprensión más profunda de la Atlántida como una creación literaria en lugar de un evento histórico.

A pesar de la falta de evidencia arqueológica sólida que respalde la existencia de la Atlántida, teorías, como las propuestas por Ignatius Donnelly en "Atlantis: The Antediluvian World", han ganado influencia a lo largo del tiempo. No obstante, es esencial abordar estas

teorías con escepticismo y reconocer la falta de respaldo arqueológico, como sugieren fuentes académicas confiables.

El Museo del Louvre, con su vasta colección de arte y artefactos antiguos, proporciona un contexto valioso para comprender la cultura griega antigua. Aunque no alberga evidencia directa de la Atlántida, la exploración de este museo puede ofrecer una visión más amplia de la antigüedad y ayudar a contextualizar la historia de la Atlántida dentro del panorama cultural griego.

A medida que nos sumergimos en el enigma de la Atlántida, es imperativo mantener una perspectiva crítica y basarnos en fuentes confiables. The Journal of Hellenic Studies y otras revistas académicas proporcionan artículos revisados por pares que permiten a los investigadores evaluar diversas perspectivas en el contexto de la erudición contemporánea.

Aunque la Atlántida sigue siendo un misterio sin resolver, esta búsqueda nos invita a reflexionar sobre la intersección entre la realidad y la imaginación en la construcción del conocimiento humano. El enigma de la Atlántida perdura como un testimonio de la fascinación eterna por lo desconocido y la inagotable sed de descubrimiento en la vastedad de la historia.

DESCIFRANDO EL ENIGMA DEL TRIÁNGULO DE LAS BERMUDAS

ENTRE LA REALIDAD Y EL MISTERIO MARÍTIMO

Por Claudia Limón

El Triángulo de las Bermudas, ubicado en el océano Atlántico entre Miami, las islas Bermudas y Puerto Rico, ha cautivado la imaginación del público durante décadas debido a los misteriosos eventos que parecen rodear la mencionada región. Aunque el término "Triángulo de las Bermudas" se acuñó hasta 1964, los incidentes inexplicables y las desapariciones de barcos y aviones dentro de esta área se remontan a las décadas de 1920 y 1930.

Saltó a la fama mundial tras la desaparición del vuelo 19 en 1945, un grupo de cinco aviones militares que participaba en un ejercicio de entrenamiento. El misterio se profundizó cuando un avión de rescate también desapareció durante los esfuerzos de búsqueda. Aunque estos incidentes son reales, es esencial destacar que la frecuencia y las circunstancias han sido exageradas en algunos casos. Muchos de los eventos que se han registrado tienen explicaciones lógicas, como condiciones meteorológicas extremas, errores humanos o malentendidos en la información.

A lo largo del tiempo, varias teorías han intentado explicar las desapariciones en el Triángulo de las Bermudas. Desde la liberación de gases metano provenientes del fondo del océano, hasta la presencia de campos magnéticos anómalos, estas explicaciones han capturado la imaginación del público.

Sin embargo, muchas de estas teorías carecen de evidencia sólida. La comunidad científica ha desacreditado varias afirmaciones sensacionalistas asociadas con el Triángulo de las Bermudas.

Aunque el Triángulo de las Bermudas ha sido envuelto en un manto de misterio, es esencial abordar este fenómeno con un enfoque basado en la evidencia y la ciencia. La Administración Nacional Oceánica y Atmosférica de los Estados Unidos (NOAA) se ha dado a la tarea de desmitificar muchas de las creencias populares sobre lo peligrosa que es realmente esta región. Al entender las explicaciones científicas detrás de las desapariciones, podemos apreciar mejor la complejidad de los fenómenos naturales que se presentan en la zona.

A pesar de la fascinación continua con el Triángulo de las Bermudas, es crucial recordar que la realidad es a menudo menos espectacular que las historias, pero igualmente intrigante. La separación de la realidad y la ficción nos permite apreciar mejor la complejidad de los fenómenos naturales y comprender que, en muchos casos, las explicaciones son más accesibles de lo que la imaginación popular podría sugerir.

POLYBIUS

Un juego Maldito

En la década de 1980, una leyenda urbana comenzó a circular por los salones recreativos de Estados Unidos. Se trataba de un juego llamado Polybius, que supuestamente estaba provocando efectos psicológicos negativos en sus jugadores.

Según la leyenda, Polybius era un juego de disparos de gráficos abstractos que se jugaba en máquinas recreativas. El juego era extremadamente difícil y desafiante, y sus gráficos eran tan realistas que podían causar alucinaciones y pesadillas.

Además, se decía que Polybius estaba controlado por el gobierno de los Estados Unidos. El juego se utilizaba como un experimento psicológico para estudiar los efectos de la violencia en la mente humana.

La leyenda de Polybius es una de las más populares de la historia de los videojuegos. Sin embargo, no hay pruebas que respalden su existencia.

¿Qué dice la leyenda?

La leyenda de Polybius dice que el juego apareció por primera vez en Portland, Oregón, en 1981. Las máquinas recreativas de Polybius estaban equipadas con monitores especiales que emitían ondas

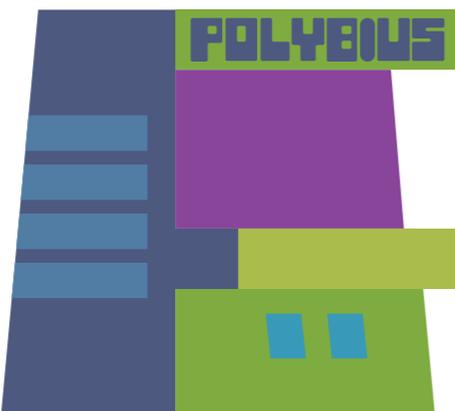
electromagnéticas que podían alterar la mente de los jugadores.

Los jugadores que se aventuraban a jugar a Polybius reportaban una serie de efectos negativos, como:

- Trastornos del sueño, como pesadillas y insomnio.
- Dolores de cabeza, náuseas y vómitos.
- Alucinaciones y paranoia.
- En algunos casos, incluso suicidio.

¿Hay pruebas?

No hay pruebas que respalden la existencia de Polybius. La leyenda se basa en testimonios de personas que supuestamente jugaron al juego, pero estos testimonios son contradictorios y aun no están respaldados por pruebas físicas antiguas.



EFECTO MANDELA

Un falso recuerdo colectivo

El nombre de este fenómeno se originó tras la muerte de Nelson Mandela en 2013, cuando se anunció a nivel internacional que fue causada por una grave infección pulmonar. En ese momento, muchas personas de diversas partes del mundo afirmaron firmemente que Mandela había fallecido durante su encarcelamiento en la década de 1980.

Fiona Broome, una bloguera estadounidense que se dedica a investigar eventos **paranormales**, fue la primera en abordar y explorar este **tema**, incluso años antes de la muerte de Mandela. En 2009, acuñó el término "el efecto Mandela" a través de un artículo de blog bien conocido, donde mencionó por primera vez la creencia popular en la muerte del activista, aunque en realidad seguía vivo.

Este efecto se refiere a una creencia equivocada que adopta la forma de un recuerdo vívido compartido por un gran grupo de personas, a pesar de que nunca ocurrió en realidad o no ocurrió de la manera en que se recuerda. La discrepancia entre la realidad y la memoria es un fenómeno mental que surge porque nuestros recuerdos a corto plazo son modificados por el cerebro, que completa y personaliza subjetivamente la información que percibimos.

A continuación los ejemplos de la derecha son los reales y los de la izquierda falso recuerdo:



PIKACHU



LOONEY TUNES



MONOPOLYMAN

CREEPY PASTA

De lo ficticio... a la realidad?

Las creepypastas son historias de terror en la web que se relatan a través de wikis, foros, blogs y otros sitios, con el propósito de inquietar o asustar al lector. La denominación "Creepypasta" se origina en la combinación de las palabras en inglés Creepy (espeluznante) y "Copypaste" (término que alude a la acción de copiar y pegar un texto de un lugar a otro). A pesar de que comúnmente se les atribuye ser ficciones, muchas suscitan dudas sobre su veracidad debido a la narrativa de los eventos y las imágenes que acompañan a dichos relatos, generando un nivel de persuasión tal que algunas creepypastas han llegado a adquirir estatus de leyendas urbanas.

SLNDERMAN

El 10 de junio de 2009, un usuario con el nombre de Victor Surge (nombre real Eric Knudsen) contribuyó con dos fotos sacadas en 1926 de grupos de niños, a las cuales añadió una figura espectral alta y delgada, vestida con un traje negro y una corbata oscura sin cara alguna. Las entradas previas consistían solamente en fotografías; sin embargo, Surge complementó las suyas con fragmentos de texto, de testigos, describiendo los secuestros de los grupos de niños, y dándole como nombre al personaje «Slenderman»:

"No queríamos ir, no queríamos matarlos, pero su persistente silencio y sus brazos extendidos nos horrorizaban y nos confortaban al mismo tiempo..." 1926, fotógrafo desconocido, dado por muerto.



JEFF THE KILLER

Jeffrey Woods un chico que se muda a un nuevo vecindario con su familia, tras sufrir bullying decide enfrentarse a la provocación, involucrandose en una pelea, resultando en que su rostro sea quemado con lejía, dejándolo con la piel blanca y el cabello negro.

Este traumático evento lleva a Jeff a volverse mentalmente inestable. Convencido de que su rostro es ahora "hermoso", se quema los párpados para no dejar de mirarse y corta su boca en una sonrisa permanente.

Once años después, Jeff se convierte en uno de los criminales más buscados y peligrosos de la zona, obsesionado con el asesinato.



El reto suicida que viralizo internet

LA BALLENA AZUL

Un juego en línea falso y potencialmente perjudicial conocido como la "Ballena Azul", que ha sido asociado con casos de suicidio entre adolescentes, fue un fenómeno viral y preocupante que surgió en 2016 en las redes sociales. El nombre del juego hace referencia a los varamientos de ballenas, estableciendo una conexión simbólica con el suicidio.

El creador del juego es Philipp Budeikin, un ruso de 21 años en ese momento y ex estudiante de psicología expulsado de la universidad. Budeikin afirmó que su objetivo era "limpiar a la sociedad" al incitar al suicidio a lo que consideraba "personas inútiles en la vida".

Aunque no se pudo establecer una conexión directa entre el juego y los primeros casos de suicidios reportados en Rusia, el fenómeno generó teorías

de conspiración rusas que sugieren una campaña organizada por nacionalistas ucranianos para vengarse de los rusos. En las redes sociales, se compartieron imágenes de heridas autoinfligidas acompañadas de hashtags relacionados con el juego, contribuyendo a su difusión y preocupando a las autoridades y comunidades en todo el mundo.

Algunos de los desafíos incluían cortarse los brazos, dibujar una ballena azul con una cuchilla en la piel, ver películas de terror durante toda la noche y otros actos perjudiciales. A medida que el fenómeno ganó atención, surgieron preocupaciones sobre su impacto en la salud mental de los jóvenes y la posibilidad de que algunos participantes realmente llevaran a cabo el acto final.

Los Backrooms

Los Backrooms son una leyenda urbana que se ha vuelto viral en los últimos años. Se trata de un supuesto lugar de la realidad paralela, un laberinto infinito de oficinas y otros ambientes abandonados, donde los visitantes están condenados a vagar para siempre.

La historia de los Backrooms comenzó en 2019, cuando un usuario de Reddit publicó una serie de imágenes que mostraban un pasillo de oficinas vacío y descuidado. Las imágenes eran inquietantes y evocaban un sentimiento de inquietud, y rápidamente se hicieron virales.

La historia de los Backrooms se expandió rápidamente a otras plataformas de internet, como YouTube y 4chan. Los usuarios comenzaron a publicar sus propias historias y relatos de personas que habían estado atrapadas en los Backrooms. Estas historias eran a menudo macabras y horribles, y contribuían a la sensación de misterio y terror que rodeaba a la leyenda.

Con el tiempo, los Backrooms se han convertido en un fenómeno cultural. Se han

inspirado videojuegos, videos musicales y obras de arte. La leyenda urbana ha capturado la imaginación de millones de personas en todo el mundo, y es probable que siga siendo popular durante muchos años más.

¿Qué son los Backrooms?

Los Backrooms se describen como un laberinto infinito de oficinas y otros ambientes abandonados. Los pasillos son largos y estrechos, y las paredes están pintadas de un color amarillo pálido. La iluminación es tenue y crepuscular, y el aire está cargado de un olor a humedad.

Los visitantes de los Backrooms suelen encontrarse perdidos y solos. No hay señales de vida humana, y el único sonido que se escucha es el eco de sus propios pasos.

¿Cómo se accede a los Backrooms?

Según la leyenda, hay varias formas de acceder a los Backrooms. Una de las formas más comunes es atravesar una puerta secreta en un edificio abandonado. Otras formas incluyen quedarse atrapado en una habitación vacía durante demasiado tiempo, o sufrir una experiencia cercana a la muerte.

Algunos relatos afirman que es posible escapar encontrando un ascensor que lleve a la realidad normal. Otros afirman que es necesario seguir un camino específico para encontrar la salida.

DEEP WEB

El lado oscuro del internet

La deep web es una parte no indexada por los motores de búsqueda convencionales, inaccesible a través de Google u otros. Este espacio oculto en internet alberga información legítima hasta material ilegal.

El contenido de la deep web es tan variado como sus usuarios. Se puede encontrar información sobre cualquier tema imaginable, desde política y religión hasta ciencia y tecnología. También se puede encontrar contenido ilegal y peligroso, como pornografía infantil, drogas y armas.

La deep web es un lugar peligroso para los desprevenidos. Los usuarios deben tener cuidado con lo que hacen y con lo que comparten. También deben tener en cuenta que su privacidad no está asegurada en la deep web. Es crucial mantenerse informado sobre las prácticas de seguridad en línea y evitar divulgar información sensible.

Algunos de los peligros de la deep web incluyen:

Contenido ilegal y peligroso: La deep web alberga todo tipo de contenido ilegal y peligroso, como pornografía infantil, drogas y armas. Los usuarios deben tener cuidado con lo que hacen y con lo que comparten.

Estafas y fraudes: La deep web es un lugar ideal para las estafas y los fraudes. Los usuarios deben tener cuidado con los sitios web y las personas que encuentran en la deep web.

Acoso y ciberacoso: La deep web puede ser un lugar hostil para las mujeres y las minorías.

THE BABADOOK

Los Babadooks (o The Babadooks) son descritos como unos humanoides alargados que poseen enormes cornamentas ramificadas, tienen rostros pálidos, sus vestimentas son negras o peludas, y se caracterizan por tener una inmensa boca en forma de sonrisa.

Fueron detallados por primera vez por un artista llamado Athan en el año 1876, el cual se internó a pescar en el bosque Sierra Morena, ubicado en la región East Gippsland de Australia. El suelo comenzó a temblar y parecía que fuera un terremoto según pasaba el tiempo, pero se dio cuenta que aquello que lo provocaba era el andar de esos seres por el bosque, grandes y gruesos como robles. Pasaron a través de él mirándole con curiosidad, varios de ellos se alejaron sonriendo pero uno de los más pequeños, se acercó a Athan, metió la mano en la laguna y la sacó conteniendo en ella un pez que aún retorciéndose fue soltado en las palmas del hombre, el gigante ente mantuvo su sonrisa inmóvil y siguió su camino con los suyos.

Fue un encuentro aterrador e increíble, Athan los catalogó como una especie distinta al humano, tal vez seres sobrenaturales. También indicó que son personajes apacibles y muy joviales. Aunque a pesar de ello, cualquier cosa viviente que consideren una amenaza, lo harán sufrir terriblemente para luego perecer por una muerte instantánea. A partir de ese momento fueron conocidos bajo el nombre de Babadooks.

La verdad es que son entes parecidos a los espíritus que albergan y cuidan los bosques de ese país, son benevolentes y contienen grandes poderes, protegen los animales y no generan peligro para los seres humanos. Cuando se manifiestan totalmente, que son raras las veces, hacen una larga caminata para bordear y custodiar la puerta que se encuentra en Australia, un lugar simbólico conocido como "El Extremo más Lejano de la Tierra", para prevenir las amenazas y las cosas desconocidas del más allá.

Se dice que una vez, hace ya mucho tiempo, los Babadooks eligieron a uno de los suyos para que los representara en el mundo de los humanos en su larga ausencia. El Babadook llegó a nuestro mundo observando a los humanos en relación a sus sentimientos, sus acciones, su comportamiento, sus temores, sus debilidades, creencias, etc. El Babadook quedó corrompido por la violencia y la crueldad del hombre, tornándose oscuro y malévolo. Su poder se hizo más intenso y sus intenciones hacia los humanos se volvió agresiva y atroz, alimentándose de la tristeza, la brutalidad, la ira, lo más deprimente y desalmado posible.



EL PAYASO

Kidzania, un parque exclusivamente para niños, cuenta con áreas de juegos y actividades para que los pequeños se entretengan. Sin embargo, lo que parece ser un lugar divertido y seguro para ellos puede que sea todo lo contrario para algunos...

Ubicado en varias partes de la República Mexicana como CDMX, Guadalajara y Monterrey, en este lugar abundan escalofriantes historias que personas han compartido a través de las redes, pues dicen que espíritus rondan dentro de Kidzania, especialmente un payaso malvado que se esconde en el área de juegos.

El tema alborotó a mucha gente después de que Ana Wong, una usuaria de twitter compartiera su perturbadora anécdota, ya que aseguró que había tenido un encuentro con un payaso en una de las sucursales de Monterrey.

Ella cuenta que de chica sus padres la llevaron a ella y a su hermano a pasar un día en Kidzania, la cuál no había sido la primera vez que visitaba ese lugar, pero sí fue el último después de mucho tiempo después de un evento terrorífico...

Ana estaba en un área de juegos muy diferente a la de su hermano. Esa tarde llovía muy fuerte y por lo mismo la luz del establecimiento se fue inesperadamente, su madre en compañía de una empleada lograron llegar hasta donde se encontraba Ana y la sacaron de ahí sin problemas.

Cuando partieron en búsqueda de su hermano, la luz regresó pero no era la misma, ahora se notaba muy baja y las instalaciones se veían sombrías. Al encontrarlo, su madre se alejó de Ana para llamar a su hijo, cuando de pronto, ella se percató que a un lado de ella había un hombre colgado de unos palos del juego, estaba vestido de payaso y se acercaba lentamente hacia Ana, cuando llegó hasta ella tomó su bolsita donde la pequeña guardaba sus Kidzos (dinero que usan en kidzania), después huyó de ahí metiéndose hacia los túneles y no pudo verlo más. Ella se asustó pero intentó calmarse hasta que regresó su madre y le contó lo sucedido, para esto a un lado de ellas pasaron un grupo de niños gritando y correteando al supuesto payaso, del cual también habían sido víctimas, pero no lo veían por ningún lado. Ana Wong desconcertada se lo describió pero aún así la empleada insistió que jamás hubo uno y que no eran parte de la compañía...

LOS DUENDES

Son criaturas mitológicas fantásticas de forma humanoide pero del tamaño de un niño pequeño que están presentes en el folclore de muchas culturas. La etimología de su nombre proviene de la expresión "duen de casa" o "dueño de casa", por el carácter entrometido de los duendes al "apoderarse" de los hogares y encantarlos, o bien del árabe "duar de la casa" ("que habita, habitante").

En México, hace varios siglos, poco antes de la guerra de Conquista, el suelo de todo el territorio mexicano se conmocionó y salieron de su sopor eterno. Sus almas surgieron por los poros de la tierra, los manantiales y las grietas entre los montes, para asistir a una extraña reunión nocturna convocada por Chane, el Dios del agua y la tierra.

Esos espíritus de los ancestros tomaron la forma de hombrecillos para aparecerse en el mundo de los vivos.

Se reunieron alrededor de una hoguera: bailaban, saltaban, se correteaban unos a otros levantando torbellinos de aire, reían y lanzaban agudos gemidos que se extendieron por los campos:

estaban frenéticos de alegría por haber recobrado la existencia.

Unos indios que pasaban cerca de ahí escucharon la escalofriante algarabía que surgía del corazón del monte y corrieron despavoridos a sus casas. El dios Chane intentó poner orden.

—¡Silencio! No los saqué del mundo de los muertos para venir a divertirse, sino para llevar a cabo una importante misión entre los hombres.

Los duendes siguieron con su relajo sin prestarle atención.

—¡No se hagan guajes! —gritó exasperado el dios.

—Ahora sí me escucharán —rugió Chane. Levantó sus poderosos brazos y paralizó de golpe a los duendes, que en extrañas posturas (uno con la pierna levantada, otro con los brazos retorcidos, alguno más con la cabeza girada y la lengua de fuera) quedaron convertidos en estatuillas de barro, como las que aún pueden encontrarse entre las ruinas arqueológicas o enterradas en los sembradíos.

—Vendrán hombres de muy lejos a contagiar enfermedades, a destruir las milpas y a robarse el tesoro de nuestras pirámides y

templos. Ustedes deben ahuyentarlos, y ayudar así a nuestra gente. Podrán asustar, encantar, enfermar o curar a los niños, proteger o robar la mente de los hombres y devorar el alma de quienes no respeten a la naturaleza o las sabias costumbres de antaño.

Los hombrecillos asintieron maliciosamente, fingiendo que obedecerían el mandato del dios. Chane, satisfecho, les devolvió la movilidad.

—Ustedes, los que están a mi derecha, serán llamados "Chaneques" y se dispersarán por las regiones del centro y del este. Ustedes, los que se encuentran a mis espaldas se apodararán "Aluxes", e irán al sur. Como el camino es largo, calzarán resistentes alpargatas y llevarán arcabuces para cazar conejos. Y por último, los que tienen el cuerpo cubierto de granos viajarán hacia el oeste e irán esparciendo sus granos por la vegetación, para que la gente sepa que ustedes andan por ahí, vigilando. Pero eso sí, absolutamente todos deben portarse bien.

—Nosotros no estamos de acuerdo —farfulló el chaneque líder poniendo las manos en la cintura en gesto desafiante—. Salimos de las profundidades para castigar a los humanos, no sólo a los feroces conquistadores sino también a los nativos que ya se olvidaron de rezar por nosotros, sus ancestros. Y como no pensamos volver al infierno, robaremos las mentes y el espíritu de todos aquellos que podamos, e incluso, devoraremos sus almas para seguir con vida siempre.

—¡Síiiii! —gritaron a coro los chaneques negros, rodeando al dios Chane.

El dios montó en cólera: —¡Cómo se atreven a rebelarse! —clamó con voz atronadora y haciendo temblar la tierra

—. ¡Volverán todos al subsuelo!

Los aluxes, asustados ante aquella reacción del dios, fueron dando pasitos hacia atrás y en un santiamén salieron huyendo hacia el sur, en medio de vertiginosos remolinos. —¡Aunque seas dios, no puedes regresar el tiempo! —gruñó otro de los chaneques negros—. Nos has liberado de la muerte y no volveremos atrás. Iremos a escondernos a las selvas de Tabasco, y desde hoy, los vivos temblarán a nuestro paso.



La Orden de los Iluminados (Illuminatenorden en el original alemán, compuesto derivado del latín illuminati, 'iluminados', y orden) es el nombre dado a varios grupos. Históricamente se refiere a la organización Illuminati de Baviera, una sociedad secreta de la época de la Ilustración, fundada el 1 de mayo de 1776, aunque el 12 de agosto es cuando se celebra el día internacional de los iluminatis. Manifestaba oponerse a la influencia religiosa y los abusos de poder del Estado. El gobierno de Baviera prohibió la organización de los Illuminati (junto con otras sociedades secretas), y esta se disolvió en 1785.

Al no sobrevivir su supresión por parte del gobierno de Baviera se considera que el rol asignado como conspiradores por parte de Barruel y Robison deben considerarse, por tanto, invención de dichos escritores. Teóricos de la conspiración como Mark Dice han sostenido que los Illuminati han sobrevivido hasta nuestros días. Muchas teorías de la conspiración proponen que los acontecimientos mundiales están siendo controlados y manipulados por una sociedad secreta auto-denominada los Illuminati. Los teóricos de la conspiración que adhieren a tales ideas han afirmado que muchas personas notables eran o son miembros de los Illuminati. Los presidentes de Estados Unidos son un objetivo común de tales afirmaciones.

El grupo buscaba reemplazar el cristianismo y promover la razón, la libertad, la educación y la filantropía. Los Illuminati por años intentaron mantenerse en secreto, pero su fin llegó en 1785 (casi 10 años después) tras haber sido desmantelados por el Gobierno de Baviera. Algunos de sus miembros terminaron encarcelados y Weishaupt (su fundador) fue expulsado de Baviera.

The Illuminatus! Trilogy, escrita por Robert Shea y Robert Anton Wilson y publicada en 1975, cuenta la historia de una antigua sociedad secreta (la de los Illuminati) que gobierna desde las sombras.

Los autores Tom Phillips y Jonn Elledge en su libro Conspiracy, que reúne las historias de las principales teorías de conspiración, cuentan que Robert Anton Wilson desarrolló su interés por las conspiraciones desde que trabajaba como editor de la revista.

LOS ILLUMINATI DOMINAN EL MUNDO

El planteamiento de esta religión satírica es la última pieza que les falta a Robert Anton Wilson y a Robert Shea para su obra The Illuminatus! Trilogy (1975), que narra las aventuras y desventuras de los Illuminati, un grupo de élite que gobierna el mundo desde las sombras y que tiene en los seguidores del discordianismo a sus principales oponentes. Una lucha entre el bien y el mal por el orden mundial.

En los libros de Wilson y Shea se habla de una antigua sociedad secreta que ha llegado hasta nuestros días y se esboza un buen puñado de teorías conspirativas, desde la "verdad" de los asesinatos de John F. Kennedy, Robert F. Kennedy o Martin Luther King al por qué hay una pirámide en un billete de un dólar.

La trilogía se convierte todo un éxito y, pese a que Wilson ha reiterado que se trata de una

novela, asienta las bases del modelo genérico de estas teorías: difundir por todos los canales posibles cualquier tipo de información falsa, por muy descabellada que sea, que ofrezca una explicación alternativa del mundo. Siempre hay alguien al otro lado dispuesto a defender esas posiciones, especialmente en los extremos más polarizados de la sociedad.

ILUMINATIS

SIRENAS

En la mitología griega, las sirenas eran criaturas híbridas con cuerpo de ave y rostro de mujer que atraían a los marineros con sus hipnóticos cantos, conduciéndolos a un destino fatal. Homero las mencionó por primera vez en su célebre Odisea, dando paso a infinidad de leyendas e historias fabulosas.

La imagen que tenemos en la actualidad de las sirenas — mitad mujer, mitad pez— dista mucho de su forma clásica alada. Pero, ¿de dónde surgieron exactamente las sirenas?

La primera obra escrita en la que aparecen las sirenas es la Odisea de Homero. El canto XII de este poema épico —compuesto, según se cree, en el siglo VIII a. C.— muestra a Odiseo (Ulises) enfrentándose a las misteriosas sirenas durante su viaje. Según cuenta la leyenda, si un hombre es capaz de resistir la voz de una sirena, esta debe morir. Al verse ignoradas y vencidas, las bellas criaturas perdieron su don y se precipitaron al fondo del mar.

Las sirenas aparecen en numerosos mitos griegos.

Afrodita también participa en uno. Se dice que, presa de la envidia, la divinidad griega les arrebató su gran belleza, aunque hay quienes interpretan tal acción como una condena porque las sirenas despreciaban las artes del amor.

Según el poeta griego Hesíodo, estas figuras de aspecto siniestro vivían en una isla rocosa llamada Antemoesa (que significa "rica en flores") donde aguardaban a sus presas para devorarlas. Alrededor de su isla se extendían los cadáveres de los navegantes muertos, pero algunos estudiosos consideran la posibilidad de que las sirenas se limitasen a atraer a los viajeros sin ánimo de matarlos. Embargados por el éxtasis de sus cantos y la música de las liras y flautas, los hombres tal vez acabasen muriendo de inanición.

¿Cuándo derivaron las alas de las sirenas en una cola de pez?

Se desconoce qué fue lo que provocó tal transformación, pero todo indica que el cuerpo de estas criaturas pasó a convertirse en pisciforme debido a su asociación con el mar.

El primer testimonio que muestra a las sirenas con cola de pez se halla en el Liber Monstrorum, que data de finales del siglo VII o principios del siglo VIII. Desde la cabeza hasta el ombligo, tenían cuerpo femenino, dando paso a una larga cola escamosa idéntica a la de los peces para poder moverse por las profundidades marinas.

Recogiendo las leyendas de la antigüedad, los cristianos de la Edad Media asociaron las sirenas a la tentación carnal. Desde su moral, el héroe Odiseo encarnaba la virtud al evitar el pecado femenino. Por su parte, el espejo que frecuentemente portaban las sirenas representaba la vanidad humana.

La evolución de estos seres mitológicos ha sido muy amplia y variada a lo largo de los siglos. Sin embargo, lejos de la imagen lujuriosa que recibieron en el medievo, las sirenas de la antigüedad estaban muy probablemente vinculadas con el Más allá. Iconográficamente, eran figuras funerarias que representaban a los espíritus de los muertos, transportando sus almas al frío y oscuro Hades.

NIÑOS DE OJOS NEGROS

La leyenda de los Black-Eyed Kids (BEK) ha circulado ampliamente durante años en los Estados Unidos y en otras partes del mundo como una inquietante leyenda urbana. Estos niños, caracterizados por sus ojos completamente negros, suelen aparecer de dos maneras distintas.

En primer lugar, abordan a personas en lugares solitarios, como restaurantes en carreteras apartadas o bosques, pidiendo ser llevados a un destino específico en caso de que la persona tenga un automóvil.

Durante el viaje, permanecen en silencio y, al llegar, desaparecen en la oscuridad. La segunda forma de aparición involucra tocar puertas de casas para solicitar permiso para entrar, generalmente con el pretexto de realizar una llamada telefónica o beber agua.

Es mitad de la noche. Afuera todo es silencio. De pronto, alguien llama a la puerta. Desconcertada, la mujer se levanta del sillón donde leía para abrir la puerta. Ante ella se encuentran dos niños que no tienen más de diez años. La miran fijamente y le piden permiso para entrar. Cuando la mujer se fija en sus ojos se da cuenta de que no hay color en ellos. Con horror se da cuenta de que la leyenda de los niños de ojos negros (Black-Eyed Kids, BEK) es verdad.

Quienes aseguran haberlos visto también destacan su vestimenta a menudo anticuada o con sudaderas con capucha que cubren sus rostros. La sensación que provocan en las personas es de miedo, incomodidad y pesar, a veces acompañada por la percepción de que los niños pueden entrar en sus mentes y controlarlas. Algunos testigos han desaparecido sin dejar rastro después de encuentros con los BEK.

La leyenda se originó en 1996, cuando el periodista Brian Bethel informó el primer avistamiento en Texas. Desde entonces, las historias de estos niños se han difundido

por

Estados Unidos y otros países, especialmente en sitios dedicados a leyendas urbanas y creepypastas. El investigador paranormal G. Michael Vasey, autor de "The Chilling, True Terror of the Black-Eyed Kids: A Monster Compilation," sostiene que estas criaturas, presentes en leyendas de diversas culturas a lo largo de la historia, son comedores de almas que se alimentan de la energía vital de las personas. Al ingresar a las casas, obtienen permiso para robar o alimentarse de almas, causando efectos secundarios como sangrados nasales y molestias en aquellos que los han visto. Aunque la mayoría de las historias provienen de los Estados Unidos, existen relatos similares en otros países como Francia, el Reino Unido, Irlanda y Australia.



ALIENS

¿REALIDAD O FICCIÓN?

LA PREGUNTA SOBRE LA EXISTENCIA DE VIDA EXTRATERRESTRE PERMANECE TODAÍA SIN UNA RESPUESTA.

EL INICIO DE LA PREGUNTA Sin respuesta

La búsqueda de vida extraterrestre es una vieja e inevitable ambición de la ciencia que ha intrigado al ser humano desde tiempos remotos y hoy en día es algo que continúa dándole vueltas la ciencia moderna. De hecho, según un artículo de Scientific America, la idea existe desde el año 200 d.C, estamos hablando de que la primera especulación sobre lo que llamaríamos "extraterrestres" se remonta a las especulaciones atomistas populares entre los filósofos epicúreos de la antigua Grecia y sus discípulos romanos.

Metrodoro de Quíos, discípulo de Epicuro, consideraba que la idea de que nuestro "mundo" fuera el único era tan improbable como "si una sola espiga de trigo creciera en una vasta llanura". Como lo expresó el poeta epicúreo romano Lucrecio: "Nada en el universo es único y está solo y, por lo tanto, en otras regiones debe haber otras tierras habitadas por diferentes tribus de hombres y razas de bestias".

Pero, ¿qué evidencias o pistas ha mostrado la historia a través de todas las eras del hombre?

EL PLATILLO VOLADOR: & Kenneth Arnold

Kenneth A. Arnold fue un piloto privado de Boise, Idaho (Estados Unidos), que contempló el que está considerado como el primer avistamiento de un ovni en los Estados Unidos, a pesar de haber sido precedido por otros incidentes similares aunque menos divulgados.

“CONTEMPLÓ EL QUE ESTÁ CONSIDERADO COMO EL PRIMER AVISTAMIENTO DE UN OVNI EN LOS ESTADOS UNIDOS.”

El 24 de junio de 1947 Arnold aseguró haber visto 9 objetos inusuales volando en cadena cerca de Mount Rainier, Washington, mientras se encontraba buscando una aeronave militar extraviada a bordo de un CallAir A-2. Describió los objetos como sumamente brillantes por el reflejo de la luz solar, con un vuelo errático y con una "tremenda velocidad... volaban erráticamente, como un plato lanzado al agua", y así fue como nació el término "platillo volador". Otro término común para describir lo que Arnold vio es "discos voladores". Arnold se sintió malinterpretado ya

que su descripción se refería más al movimiento de los objetos que a su forma.

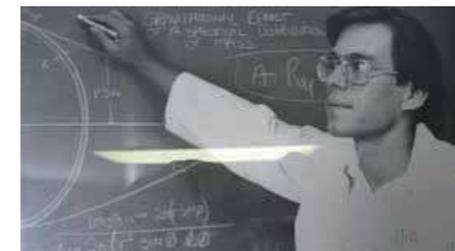
Después de su avistamiento Arnold aterrizó en Yakima, Washington, donde hizo un informe de rutina al representante de la Administración de Aeronáutica Civil. En su camino de regreso a Boise se detuvo en Pendleton, Oregon, donde repitió su historia a un grupo de personas en el que se encontraba un reportero de periódico. La historia de Arnold fue ampliamente divulgada por Associated Press y por otras agencias de noticias.

La Fuerza Aérea de EE. UU. considera el caso de Arnold como un espejismo; esta es una de las explicaciones que han sido formuladas por los críticos.



ÁREA 51: ¿malentendido o secreto?

El Área 51 quedó vinculada para siempre a los alienígenas en 1989, cuando un hombre que sostenía haber trabajado en el Área 51, Robert Lazar, dio una entrevista anónima a un medio de Las Vegas. Lazar alegaba que el Área 51 albergaba y estudiaba naves alienígenas y que su trabajo consistía en recrear la tecnología para su uso militar.



Bob Lazar afirmaba que fue introducido inicialmente para trabajar en S-4 por Edward Teller. Sus tareas habrían consistido en investigaciones científicas del sistema de propulsión de uno de nueve platillos volantes, como una parte general del proyecto de ingeniería inversa en curso que tenía lugar en S-4. Sin embargo, La credibilidad de Lazar sufrió un duro revés cuando se descubrió que las escuelas y universidades a las que afirmaba haber asistido no tenían constancia alguna de él, y que nadie de la comunidad científica recuerda siquiera haberle conocido.

¿Cuál era el propósito de mantener secreto El Área 51? Cuando la CIA comenzó a desarrollar aviones de reconocimiento espía durante la Guerra Fría, el entonces director de la CIA, Richard Bissell, Jr., se dio cuenta de que se necesitaba una base privada para construir y probar prototipos. En 1955, él y la diseñadora de aviones de Lockheed, Kelly Johnson, seleccionaron el apartado aeródromo de Groom Lake como su sede. La Comisión de Energía Atómica agregó la base al mapa existente del sitio de pruebas de Nevada y etiquetó el sitio como Área 51.

El Área 51 sigue siendo una base activa que desarrolla tecnología militar de última generación. Los historiadores saben qué tipos de aeronaves

se desarrollaban hasta los años 70, pero lo que vino después es máximo secreto. Pasarán como mínimo unas cuantas décadas hasta que la labor actual se desclasifique y se revele al público.

ABDUCCIONES: ¿somos observados?

Además del Área 51, otro concepto que poco a poco empezó a cambiar nuestras opiniones fueron las afirmaciones de secuestro. La abducción extraterrestre es lo que hizo que la gente pasara de la curiosidad al miedo. Los extraterrestres habían pasado de ser seres etéreos de planetas distantes a ser criaturas tecnológicamente avanzadas que observaban cada uno de nuestros movimientos, visitando nuestra raza despistada y nuestro planeta vulnerable.

Los informes de abducciones comenzaron ya en la década de 1950, cuando el brasileño Antônio Vilas-Boas hizo la primera afirmación de abducción extraterrestre que atrajo amplia atención. Según el Pacific Standard, Antônio vio luces centelleantes en el cielo y seres que parecían "humanoides de cinco pies de altura, vestidos con un mono y un casco". Antes de darse cuenta, estaba a bordo de la nave. Si bien esta serie de hechos puede parecer extraña, el hombre murió jurando que decía la verdad.

“ANTONIO VIO LUCES CENTELLANTES EN EL CIELO Y SERES QUE PARECÍAN HUMANOIDES DE 5 PIES DE ALTURA.”

Otro caso titulado The Hill Abductions llamó la atención de muchas personas en 1961. Este caso atrajo más atención debido a las personas involucradas. Barney Hill era trabajador postal y líder de derechos civiles, mientras que Betty, su esposa, era trabajadora social y defensora de los derechos civiles.

Lo que destaca de esto es que, a diferencia de Antônio, cuyas afirmaciones pueden parecer inicialmente descabelladas porque nadie pudo corroborar su historia, The Hill Abduction involucró a dos personas con la misma experiencia. En resumen, su encuentro con



los extraterrestres fue mucho más amigable, ya que estos extraterrestres estaban más interesados en estudiarlos.

VIDA EN OTRO PLANETA: una pista clave

Los investigadores han descubierto más de 4.000 exoplanetas, incluidos algunos planetas similares a la Tierra que pueden tener potencial para albergar vida. Estos planetas pueden ser la clave para responder a las preguntas: ¿son reales los extraterrestres y existen?

Aunque la vida puede adoptar muchas formas, siempre se basará en los mismos principios físicos y químicos que subyacen al universo. La misma conexión se aplica a la construcción de una civilización; Cualquier tecnología que utilice una civilización extraterrestre se basará en la física y la química. Eso significa que los investigadores pueden usar lo que han aprendido en los laboratorios terrestres para guiar su pensamiento sobre lo que pudo haber sucedido en otras partes del universo y responder a la pregunta: ¿existen los extraterrestres?

En un universo tan incomprensiblemente grande, tendría sentido que no seamos los únicos seres vivos en un pequeño planeta en una diminuta galaxia entre tantos. Si bien todavía no hemos visto evidencia real de la existencia de extraterrestres, tampoco hemos visto evidencia de su ausencia.



La Llorona

Descripción física de la Llorona: Conocida popularmente como una mujer fantasmagórica de gran belleza, vestida de blanco, de cabellera larga y oscura, que suele cubrir su rostro con un velo.

La leyenda más conocida: Relata que era una mujer muy humilde que logró casarse con un joven noble y con el cual tuvo tres hijos.

Un día el hombre los abandonó sin razón aparente, pero ella se da cuenta de que se fue para casarse con otra. En un intento por despejar su mente, lleva a sus hijos a pasear a orillas del río, sin embargo, entra en un estado de absoluta ira y resentimiento y los ahoga uno a uno hasta que pierden la vida. Al volver en sí, se da cuenta de lo que hizo pero ya era demasiado tarde, en su locura por lo cometido se sumerge ella misma al río mientras suelta un grito de lamento por sus pequeños hijos.

Se dice que el espíritu de la llorona atrae a los niños que se portan mal para llevarlos al río como una ofrenda para conseguir el perdón por sus hijos y que a los adultos los seduce con su belleza para vengarse de aquel hombre que la traicionó.

Cuando alguien trata de quitarle su velo de la cara descubren un rostro pálido, demacrado, con ojos tan aterradores capaces de ver hasta lo más profundo de tu alma y los atrapa en sus lamentos, “¡ay, mis hijos!”.

Si alguna vez el ambiente se pone tenso y escuchas sus lamentos cerca no te debes preocupar, eso significa que está muy lejos, pero, si escuchas sus lamentos a la distancia, probablemente ya esté detrás de ti...

Se cuenta que La Llorona es una mujer que deambula por las calles de la Ciudad de México en busca de sus hijos, a los que ella misma asesinó, enloquecida, durante una noche. Dicen que aparece en lugares por donde alguna vez pasó un río. También se dice que es una mujer muy bella vestida de blanco. Otros mencionan que sólo se alcanza a ver su silueta que flota.

En lo único que coinciden es que siempre que se deja ver se escucha un largo y aterrador grito: «¡Ay, mis hijos!».

Origen: Existe un libro antiguo escrito por un fraile español, en éste se relatan misteriosos encuentros con criaturas que alertaron en sus tiempos a la población mexicana. En este libro se mencionaba una criatura llamada Cihualcoatl.

La primera aparición de Cihualcoatl ocurrió diez años antes de la llegada de los españoles y fue tomada como un presagio funesto que anunciaba la caída de Tenochtitlán. Por las noches se podía escuchar a una mujer que iba llorando y gritando “ay mis hijos, ¿a dónde voy a llevarlos?”, lo cual suponía, era en son de preocupación por el mal augurio y predicción de la llegada de los españoles.

Se especula que la Llorona es la evolución de la leyenda de la Cihualcoatl a través del tiempo, que ha pasado por modificaciones y adaptaciones según las regiones del México actual.

ORIGEN

Los reptilianos son supuestos humanoides reptiles, que desempeñan un papel destacado en la fantasía y la ciencia ficción, ufología y teorías de la conspiración. La idea de los reptiles fue popularizada por **David Icke**, un teórico de la conspiración que afirma que los extraterrestres reptiles que cambian de forma controlan la Tierra al tomar forma humana y ganar poder político para manipular las sociedades humanas. Icke ha declarado en múltiples ocasiones que muchos líderes mundiales son, o están poseídos por, los llamados reptiles.



YA ESTAN ENTRE NOSOTROS



REPTILIAN



Michael Barkun, profesor de ciencias políticas en la Universidad de Syracuse, postula que la idea de una conspiración reptiliana se originó en la ficción del creador de Conan el Bárbaro, Robert E. Howard, en su



AS



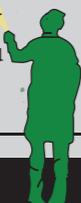
cuento "El Reino de las Sombras"; publicado en Weird Tales en agosto de 1929. Esta historia se basó en ideas teosóficas de los "mundos perdidos" de la Atlántida y Lemuria. Los "hombres serpiente" de Howard fueron descritos



A MAN



como humanoides (con cuerpos humanos y cabezas de serpiente) que eran capaces de imitar a los humanos a voluntad, vivían en pasajes subterráneos y usaban sus habilidades de cambio de forma y control mental para infiltrarse en la humanidad y controlar a los altos mandos políticos.



REPTILIANOS REPTILIANOS REPTIL

REPTILIANOS REPTILIANOS REPTILIANOS



REPTILIANOS EN LA CULTURA POPULAR

La creencia en los reptilianos tiene raíces en la mitología y en antiguas representaciones artísticas de criaturas humanoides con características reptiles. Sin embargo, en la cultura popular moderna, la idea de los reptilianos como entidades extraterrestres o seres subterráneos ha ganado prominencia.

Algunos defensores de la teoría de los reptilianos afirman que esta creencia se basa en supuestas pruebas, como testimonios de abducidos por extraterrestres, avistamientos de figuras reptilianas y



teorías sobre la manipulación genética. Sin embargo, es importante señalar que, hasta el momento, la evidencia científica respaldada no sustenta afirmaciones pues se basan en especulación infundadas ciegamente.

EXPLICACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIOLÓGICAS

Desde una perspectiva científica, las creencias en los reptilianos pueden entenderse como fenómenos psicológicos y sociológicos.

Algunos expertos sugieren que la creencia en este tipo de seres puede ser atribuida a la capacidad humana de encontrar patrones y significado en el caos que vive a diario. Además, la difusión de estas teorías puede ser explicada por la necesidad de explicaciones simples y conspirativas para los problemas y la complejidad del mundo actual.

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION

MK ULTRA

LOS EXPERIMENTOS DE CONTROL MENTAL DE LA CIA EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

El proyecto MK Ultra, conocido en ocasiones como programa de control mental de la CIA, es el nombre en clave dado a un programa secreto e ilegal diseñado y ejecutado por la Agencia Central de Inteligencia de los Estados Unidos (CIA) para experimentación en seres humanos, sin su debido consentimiento. Estos ensayos en humanos estaban destinados a identificar y desarrollar nuevas sustancias y procedimientos para utilizarlos en interrogatorios y torturas, con el fin de debilitar al individuo y forzarlo a confesar a partir de técnicas de control mental. Fue organizado por la División de Inteligencia Científica de la CIA en coordinación con el Cuerpo Químico de la Dirección de Operaciones Especiales del Ejército de Estados Unidos.

ORIGENES

El programa MK Ultra se inició por orden de Allen Dulles, el director de la CIA, en 1953. El primer jefe del programa fue Sidney Gottlieb. El objetivo principal era producir una droga que obligara al sujeto a decir la verdad. Pero había aproximadamente 150 proyectos de investigación en el programa, y aún no se conoce el propósito de todos ellos.



Nueva York, Los Angeles, Chicago

LA CIA Y EL LSD

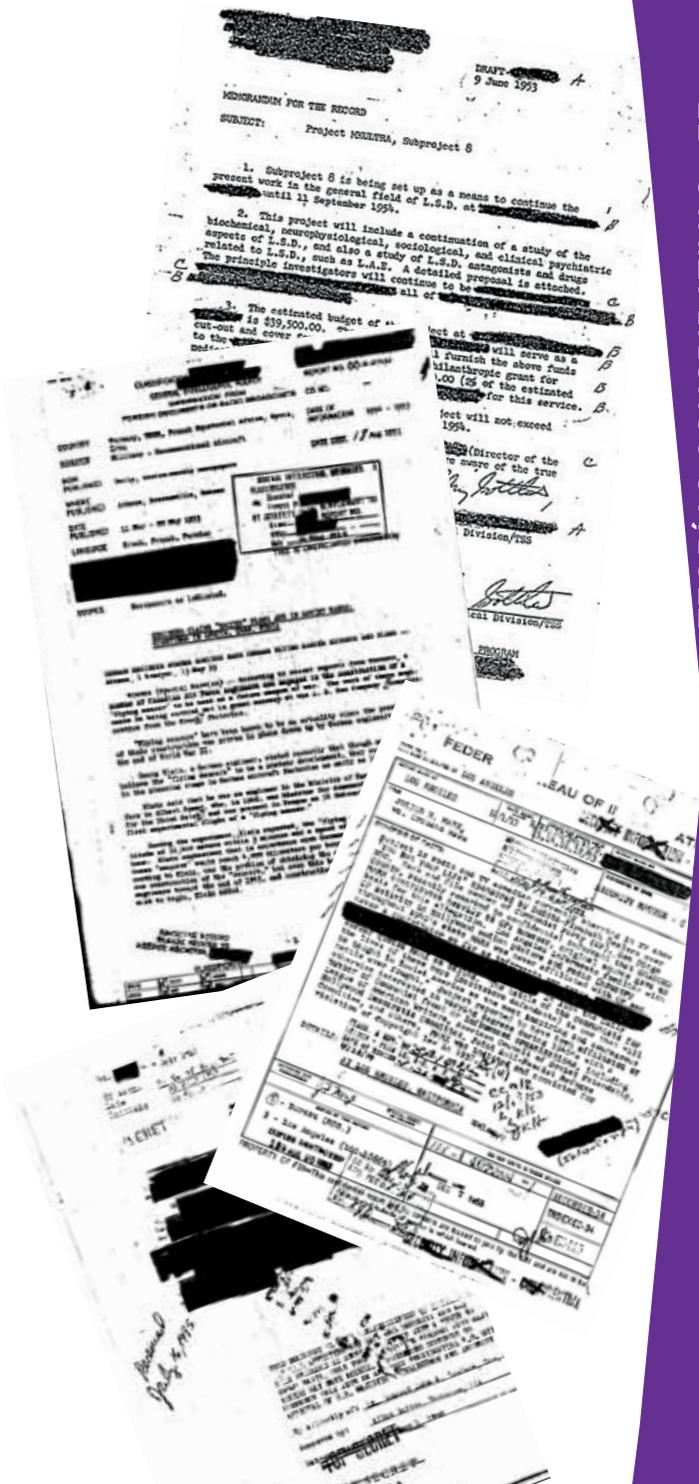
Los primeros esfuerzos de la CIA se centraron en el LSD-25, que más tarde llegó a dominar muchos de los programas de MKUltra. La CIA quería saber si podían hacer que los espías soviéticos desertaran en contra de su voluntad y si los soviéticos podían hacer lo mismo con los propios operativos de la CIA.

HIPNOSIS

Documentos desclasificados de MKUltra indican que estudiaron la hipnosis a principios de la década de 1950. Los objetivos experimentales incluyeron la creación de “ansiedades hipnóticamente inducidas”, “aumento hipnóticamente inducido de la capacidad para aprender y recordar asuntos escritos complejos”, el estudio de la hipnosis y los exámenes de polígrafo, “aumento hipnóticamente inducido de la capacidad para observar y recordar disposiciones complejas de objetos físicos” y el estudio de la “relación entre la personalidad y la susceptibilidad a la hipnosis”. Realizaron experimentos con hipnosis inducida por drogas y con amnesia anterógrada y retrógrada bajo la influencia de tales sustancias.

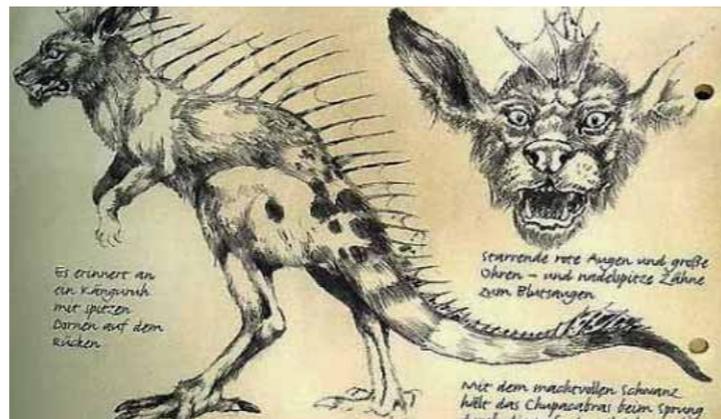
REVELACIONES

Las revelaciones sobre la CIA y el Ejército llevaron a que varios sujetos o sus sobrevivientes presentaran demandas contra el gobierno federal por llevar a cabo experimentos sin consentimiento informado. Aunque el gobierno buscó de manera agresiva, y a veces con éxito, evitar la responsabilidad legal, varios demandantes recibieron compensación mediante orden judicial, acuerdos extrajudiciales o actos del Congreso.



EL CHUPACABRAS

La leyenda de un misterioso monstruo que chupa la sangre del ganado se extendió desde mediados de los años 90 por México, el sudoeste de Estados Unidos e incluso China, cuando se denunció por primera vez la existencia de chupacabras en Puerto Rico. Se han reportado supuestos casos en lugares tan lejanos a la isla como Maine, al noreste de Estados Unidos, y Chile. Incluso en países como Rusia y Filipinas. Su fama en la cultura popular no se extingue y en 2023 el cineasta mexicano Jonás Cuarón estrenó Chupa, el cual fue una nueva visión del ser mitológico. ¿Pero qué hay de cierto y que es ficción detrás de la leyenda del chupacabras? Bautizado en honor a sus hábitos de alimentarse de sangre atacando a animales domésticos.



Según reseñaron en la 'BBC', la primera persona que vio al chupacabras fue Madeylen Tolentino, de Canóvanas, este de Puerto Rico, en 1995. Esta mujer lo describió como un ser terrorífico, parecido a un extraterrestre, que pasó al frente de su ventana. La historia tardaría solo unos meses en viajar a México. notas del chupacabras. Se cuenta que en ese otoño de 1994 cuando la puertorriqueña Madeylen Tolentino, vio pasar al monstruo desde su ventana: un horrible animal mitad canguro y mitad lagarto, de piel áspera, largos colmillos, garras afiladas y picos en la espalda. La criatura que parecía un personaje salido de una película de Guillermo del Toro, finalmente sería bautizado como "el chupacabras". Durante los años, se han escuchado terribles historias de este ser y sus descripciones físicas varían, pero normalmente se le describe como una criatura pesada, del tamaño de un oso pequeño y con una hilera de espinas, abarcando desde su cuello hasta la base de la cola.

Fue bautizado con este nombre, pues atacaba a animales domésticos en zonas rurales, especialmente cabras, y según cuenta la leyenda, les succionaba toda la sangre del cuerpo. Han descrito esta criatura como un reptil de un metro de longitud, aterrador, piel escamosa de color gris verdoso y espinas. Lo más terrorífico de las historias era el drenaje de sangre que el aparente animal dejaba entre las especies de granja y otras mascotas, y durante años los chupacabras han sido descritos como "coyotes sarnosos, perros

e híbridos de coyote-perro, o coydogs", indica Loren Coleman, director del Museo Internacional de Criptozoología de Portland, Maine. Todo inició en 1996, cuando un noticiero reportó que en un municipio de la sierra de Puebla fueron encontradas al menos 30 ovejas muertas por causas misteriosas. La historia se volvió más dramática cuando una doctora que acudió al lugar de los hechos afirmó que los animales no tenían sangre y sus guantes estaban aparentemente blancos. Al mismo tiempo en Puerto Rico, varias personas habían asegurado ver a el Chupacabras, por lo que se pensó que era el responsable de la tragedia en Puebla. Pero ¿por qué es tan espeluznante el Chupacabras?

Se dice que se lleva los ojos, la lengua e inclusive les extraen los dientes. Habitantes narran historias aterradoras sobre él, como una vez cuando una vaca perdió su ternero y las personas fueron a buscarlo. Al encontrar al ternero este balaba y descubrieron que le faltaban los ojos y la lengua, algo difícil de olvidar. La experiencia fue descrita como si algo lo estuviera devorando por dentro. Además se le atribuyen otras situaciones paranormales.

Según relata un artículo de la BBC, Madeylen Tolentino, de Canóvanas, Puerto Rico, fue la primer persona que habría visto a esta criatura por la ventana de su casa, y de acuerdo con su descripción, parecía un extraterrestre. Tras esta denuncia ocurrida en 1995, las personas comenzaron a relatar que el escalofriante monstruo tenía púas en su espalda,

da, largas garras y una altura de 1 metro y medio. Por el sensacionalismo de la nota, la leyenda del Chupacabras comenzó a circular por toda Latinoamérica, desatando el pánico entre la población; incluso en México hubo personas que reportaron haber sido atacados por la criatura. Incluso en el interior de Formosa, en Comandante Fontana durante el año 2012 se registró una importante mutilación de ganado, cercenamiento y amputaciones, situaciones difícil de explicar.



Lo extraño fue que no se encontró ni una gota de sangre. Aunque en principio se quiso atribuir esta espeluznante forma de morir a los extraterrestres se cree que se trata de un animal desconocido o poco común. Existe otra teoría que podría vincular la aparición de la criatura con los cambios políticos económicos que se vivieron en el año 2001 en el país.

LEYENDAS URBANAS HEMOSILLO

EL CASINO DEL DIABLO

El Casino del Diablo es una leyenda que se teje entre las sombras de Hermosillo, Sonora. En los años 50, en lo alto de una montaña, se alzaba un lujoso casino que brillaba como faro en la noche. Era un Country Club con un casino, bares y restaurantes. Pero un 31 de diciembre, todo cambió.

La historia se centra en Linda, una joven de 16 años ansiosa por asistir al baile de fin de año. Su madre, sin embargo, le negó el permiso. Linda, decidida a no perderse la celebración, escapó por la ventana. En el baile, se convirtió en la chica más llamativa y atrajo la atención de muchos jóvenes. Pero esperaba al más guapo del lugar.

Y entonces apareció él: un hombre alto, apuesto, con ojos oscuros. Linda aceptó su invitación a bailar. Sin embargo, algo extraño ocurrió. El calor se apoderó de ella, y al examinarse, descubrió que la mano del joven había dejado una marca en su ropa, como si la hubiera quemado. A pesar del miedo, Linda continuó bailando, pero el calor no cedía. De repente, algo pasó...

El diablo había entrado en escena. Ella había danzado con él, y tras la música de una orquesta, el casino se incendió. Desde entonces, el lugar permanece en ruinas, y nadie volvió a ver a la muchacha seducida por el demonio en el Casino del Diablo. El Casino del Diablo se encuentra en un cerro, visible para cualquier hermosillense. Aunque actualmente solo quedan las paredes del casino, este lugar tiene una historia intrigante y misteriosa. Fue construido como parte del proyecto urbanístico de la colonia Pitic a las afueras de la ciudad de Hermosillo, Sonora, en México.



Casino del Diablo en Hermosillo.

LA CUEVA DE LA SAUCEDA

En Hermosillo, se encuentra la famosa Cueva de la Saucedá. Según la leyenda, un astuto ladrón asaltaba a los incautos cerca de la temida "Curva de la Muerte". Tras su fallecimiento, se dice que su espíritu aún protege el tesoro oculto en la cueva, desafiando a quienes se aventuran a intentar llevarse algo de allí.

LA TUMBA DE CARLITOS

Tras el triste fallecimiento de un joven llamado Carlos Angulo, su tía oró fervientemente a Dios y le pidió a su sobrino que desde donde se encontrara, intercediera para la pronta recuperación de su primo.

Sorprendentemente, la petición fue respondida rápidamente, y ahora muchas personas acuden a Carlos en busca de su intercesión divina.



Cueva de la Saucedá en Hermosillo.



Ilustración de la escena

EL HOMBRE REPTIL

Durante los años 2000 a 2004, los habitantes de San Luis Río Colorado afirmaban haber avistado a una misteriosa criatura conocida como el "Hombre Reptil". Descrito como un ser similar a un reptil, de tamaño casi humano, se decía que se alimentaba de gallinas y poseía la capacidad de saltar grandes distancias a una velocidad sorprendente. La cueva es fácil de encontrar, la misma tiene su ubicación en Saucedá, de Hermosillo.

Desde el momento donde la gente se enteró que podían ir a tomar las riquezas que este hombre había tenido hasta su muerte escondidas en algún sitio de la cueva, han intentado entrar paratomarlas, pero según lo que dice la leyenda, cada persona que ha entrado para llevarse algo ha perdido la vida de manera terrible, dicen que el fantasma aún cuida sus cosas y por eso es que nadie las puede tomar.

NAHUALES

Los nahuales son parte importante de la mitología mexicana. Se dice que son personas que pueden transformarse en animales o en otros seres, como bolas de fuego. Estas personas tienen una conexión especial con su espíritu animal, llamado toná o tonalli, que nace al mismo tiempo que ellos y lo acompaña durante toda su vida. Estos pueden ser buenos o malos, dependiendo de cómo usen su poder. Algunos lo usan para ayudar a los demás, para predecir el futuro o para atraer la lluvia. Otros lo usan para hacer daño, para robar almas o para vengarse.

Los nahuales existen desde la época prehispánica y hay muchas leyendas sobre ellos en diferentes culturas indígenas. Algunos personajes famosos que se creía que eran nahuales son Tecum Uman y Huitzilopochtli.

CHANEQUES

Los chaneques son seres mitológicos que pertenecen a la cultura de los pueblos indígenas de México, especialmente los nahuas y los zapotecas. Se dice que son pequeños, de unos 30 centímetros de altura, con piel verde o café y cabello largo y enredado.

Viven en los bosques, las cuevas, los ríos y las lagunas, donde cuidan de la naturaleza y de los animales. Los chaneques son traviesos y les gusta jugar con los humanos, a veces haciéndoles bromas pesadas o hasta perdiéndoles sus cosas. Pueden ser benéficos o maléficos, dependiendo de cómo los traten las personas. Si alguien respeta su territorio y les ofrece ofrendas, los chaneques pueden darle suerte, salud o riqueza. Pero si alguien los ofende o daña su hábitat, los chaneques pueden castigarlo con enfermedades, accidentes o incluso la muerte. Los chaneques son parte de la tradición de muchos pueblos originarios de México, que los consideran guardianes de la vida y el equilibrio ecológico.



Transformación de un Nahual.

También llamados "Duendes". Aunque aún no tenemos evidencia científica de su existencia, estos siguen fascinando a muchas personas que creen en su magia y su misterio.

Se dice que les gusta esconderse entre las plantas y las piedras. Para encontrar un chaneque, hay que tener mucha paciencia y respeto por la naturaleza.

Otros consejos son:

- Buscar en lugares donde haya agua.
- Llevar ofrendas como maíz, miel o frutas.
- No hacer ruido ni molestar a los animales.
- Escuchar con atención los sonidos del bosque.
- No tener miedo ni malas intenciones.

Los chaneques pueden percibir las emociones de las personas. A veces también se les antoja entrar en las casas de las personas y hacer travesuras, tales como esconder las cosas, romper los muebles o asustarte por las noches.

Para evitar que un chaneque se quede en tu casa, lo primero que debes hacer es respetar el ambiente, no tirar basura, ni contaminar el agua. Así el chaneque no tendrá motivos para vengarse de ti.

Además, puedes poner algunos objetos para alejarlos, como espejos, cruces, ajos o sal. Estos elementos les molestan y les hacen sentir incómodos.



Figura de un Duende o Chaneque.

Otra forma de deshacerte de un chaneque es pedirle ayuda a un curandero o a un chamán. Estas personas tienen conocimientos sobre la magia y los rituales para comunicarse con los espíritus. Como ves, son seres muy especiales y curiosos que pueden ser amigos como enemigos.

LA DAMA DE NEGRO

La leyenda de la dama de negro es una historia que se cuenta en México desde hace siglos. Se dice que se trata de una mujer que murió en un convento y que ahora vaga por las noches buscando venganza.

Algunos dicen que fue una monja que se enamoró de un hombre y que fue castigada por sus pecados. Otros dicen que fue una novia que fue abandonada en el altar y que se suicidó de dolor.

La dama de negro se caracteriza por vestir un vestido negro y un velo que le cubre el rostro. Su aspecto es fantasmal y su voz es escalofriante. Se dice que se aparece en lugares solitarios y oscuros, como los cementerios, iglesias, calles y casas abandonadas. Su presencia anuncia la muerte o la desgracia de quien la ve. Algunos testimonios afirman que la dama de negro los ha perseguido, tocado o incluso arañado. Otra versión de la leyenda se remonta al siglo XVII, cuando una mujer llamada María de la Cruz fue acusada de brujería y quemada



La Dama de Negro.

en la hoguera por la Inquisición. Se dice que su espíritu aun vaga por las calles de la Ciudad de México, buscando venganza contra los descendientes de sus verdugos.

Muchas personas han intentado explicar este gran fenómeno con argumentos racionales, como fuente de alucinaciones, sugerencias o bromas. Sin embargo, nadie ha podido comprobar su verdadera naturaleza ni su propósito. Lo único que se sabe es que la dama de negro es una leyenda que forma parte de la cultura popular mexicana y que sigue causando miedo quienes la escuchan o la ven.

EL CHARRO NEGRO

La leyenda del charro negro es otra de las populares en México. Se trata de un jinete vestido de negro que recorre las zonas rurales del país en busca de alguien que tome su lugar en el infierno.

Según la leyenda, el charro negro fue un hombre muy ambicioso y avaro que invocó al diablo para pedirle riqueza a cambio de su alma. Sin embargo, al llegar el momento de pagar su deuda, intentó escapar con una bolsa de oro, pero fue alcanzado por Lucifer, quien lo condenó a vagar por la eternidad como su cobrador.

Otra versión de la leyenda cuenta que en realidad es el diablo disfrazado, el cual busca almas para llevárselas al infierno. El charro negro se aparece por las noches a los viajeros solitarios, especialmente a los que tienen algún pecado o vicio, y les ofrece dinero o favores a cambio de su compañía o de algún objeto personal.

Si la persona acepta el trato, queda atrapada en un pacto infernal que solo puede romperse si alguien más toma su lugar. Si se rechaza el trato, el charro negro se enfurece y ataca con su látigo o su espada.



Representación del Charro Negro.

La leyenda del charro negro es una forma de advertir sobre los peligros de la ambición, la codicia y sobre la tentación. Además es una forma de recordar que el diablo puede tomar muchas formas para engañar a los incautos.

Para evitar su encuentro, se recomienda llevar ajo o rezar, pues el charro negro teme al poder divino.

Las personas que lo han visto cuentan que su aspecto se trata un hombre alto y delgado con gran sombrero, capa, botas y espuelas. Su rostro está oculto por una máscara, y sus ojos brillan con un fuego infernal. Su caballo es negro, y deja huellas de fuego al pasar.

LA PASCUALITA

La Pascualita es una leyenda mexicana que se originó en la ciudad de Chihuahua, al norte del país.

Según la leyenda, la Pascualita era una joven que iba a casarse con el amor de su vida, pero el día de su boda fue mordida por una araña venenosa y murió.

Su madre, que era dueña de una tienda de novias llamada "La Popular", estaba tan devastada que mandó a hacer un maniquí con el rostro y el cuerpo de su hija, al cual vistió con el vestido de novia que ella había elegido. El maniquí fue colocado en el escaparate del local, donde causó sensación por su realismo y belleza. Muchas personas creyeron que se trataba de una mujer disecada, y empezaron a circular rumores de que la Pascualita cobraba vida por las noches, o que seguía esperando a su novio en el altar.



Maniquí de la Pascualita.

Algunas de sus características son:

- Ha estado en exhibición durante más de 90 años.
- Sus manos parecen sorprendentemente reales, con arrugas, venas y uñas desgastadas.
- Su extraño color de piel, mejillas, ojos y cabello natural han hecho que la gente se sienta incomoda.
- Empleados de la tienda afirmaron haber visto mover sus ojos o sus manos, otros se negaron a cambiarle el vestido por miedo a su reacción.

La leyenda se hizo tan famosa que la Pascualita fue apodada "la novia eterna" o "la novia de México", y se convirtió en un atractivo turístico y cultural.

La Pascualita sigue en el mismo lugar desde entonces, y aunque su madre nunca confirmó ni negó la historia, muchos siguen creyendo que se trata de una mujer preservada por el amor.



GANATE UNA
wacom[®]
Intuos



El saber de mis hijos

CONVOCATORIA PUNTO Y LINEA

Si eres alumno
de diseño
gráfico,
participa

Correo: puntoylineaunison@gmail.com

LEYENDAS URBANAS

Se evaluará

Creatividad

Pertinencia

Calidad

Composición

Diseño: Danna Michelle López Estardante

punto y
línea

Año 12 | Número 2 | Octubre-Diciembre de 2023



CUENTA LA LEYENDA...