

Muestra
“Entretejando Voces”
TRADICIÓN Y SOCIEDAD
(Expresión en el ámbito Textil)

Proyecto Trabajo Final de
Graduación,

Modalidad Evento Especializado

**Leyendas e Imaginario
Femenino,
lenguaje en el textil**

Lil Campos Obando

2019



Universidad Nacional de Costa Rica

Centro de Investigación Docencia y Extensión Artística

Escuela de Arte y Comunicación Visual

Muestra

“Entretejando Voces”

TRADICIÓN Y SOCIEDAD

(Expresión en el ámbito Textil)

Proyecto Trabajo Final de Graduación,

Modalidad Evento Especializado

**Leyendas e Imaginario Femenino,
lenguaje en el textil**

Lil Campos Obando

Docente: Master W. Alexis Bustamante Rodríguez

Asesoría Técnica: Master Paulina Ortiz

2019

Tabla de Contenidos

Introducción	4
Justificación	5
Estado de la Cuestión	7
Problema	17
Objetivos	17
Marco Teórico	18
Capítulo 1: Las leyendas en el contexto cultural de Latinoamérica	18
1.a Función de la leyenda en la cultura popular	18
1.b Arquetipos femeninos de la leyenda latinoamericana	20
1.c Lo nocturno como manifestación del terror	26
Capítulo 2: Arquetipos femeninos en el imaginario costarricense a través de su folklore	29
2.a La leyenda costarricense en su contexto histórico	29
2.b El papel femenino a inicios de la República	29

2.c Tipologías femeninas en las leyendas costarricenses	31
Capítulo 3: Wearable art e indumentaria como medios expresivos y simbólicos	38
3.a Wearable art vs moda: discusión entorno a los conceptos	38
3.b Construcciones simbólicas a través del cuerpo y su indumentaria	39
3.c Indumentaria en el contexto de las leyendas costarricenses	42
Metodología	47
Proceso y Registro	48
Lugar y Requerimientos	89
Conclusión	91
Anexos	92
Referentes Bibliográficos	134

Introducción

Primeramente se debe de aclarar que la Muestra “Entretejiendo Voces” TRADICIÓN Y SOCIEDAD (Expresión en el ámbito Textil), es el nombre de la muestra que se presentará en conjunto con Susan Solano en la Galería Sophia Wanamaker, mientras que el título **Leyendas e Imaginario Femenino, lenguaje en el textil**, es el título correspondiente a este proyecto.

Existen en Costa Rica como parte de la expresión popular, las leyendas costarricenses. Como indica Elías Zeledón (1998), principal compilador de este fenómeno en Costa Rica:

La leyenda se ubica dentro del folclor narrativo popular, que refiere algún suceso maravilloso irreal, pero con huellas de realidad, donde se determinan, temas de héroes, de la historia de la patria, de seres mitológicos, de alma en pena, de seres sobrenaturales, o sobre orígenes de hechos varios, que se considera que realmente sucedieron y en los cuales se cree. (pp. 15,16)

La naturaleza principal de las leyendas es la comunicación de ideas de la sociedad a la que pertenecen, mediante la transmisión de mensajes morales y educativos. Como menciona Palma (1992), “los mitos, cuentos y leyendas expresan, bajo una forma simbólica, los contenidos inconscientes de los valores sociales. Ellos cumplen un rol

primordial en el funcionamiento de las relaciones sociales entre los sexos (p.7)”

Entre las problemáticas relacionadas con el tema se encuentra que la mayor parte de los abordajes realizados con anterioridad en el país sobre el tema son poco formales por encontrarse relacionados con la cultura popular. Como mencionan Chacón y Dobles (1992), “establecen una especie de homologación entre la conciencia colectiva que expresa el folklore literario y la conciencia que se le atribuye a los niños. Esto da como resultado la puerilización del folklore disfrazada de una supuesta recuperación y valorización de los materiales literarios (p. 27). De esta manera estos materiales se subestiman, por lo que tampoco trascienden al ámbito de los lenguajes visuales producidos por personas más “letradas”. A pesar de esto, sí existen tesis que investigan este fenómeno, pero no llegan a divulgarse en su totalidad en ámbitos no especializados.

Aunado al tratamiento poco formal y a las pocas investigaciones sobre el tema, se encuentra una deficiencia en el análisis de los imaginarios presentes en las leyendas. Vega-Centeno (2003), define imaginario como “el conjunto de imágenes, símbolos y representaciones míticas de una sociedad”, en otras palabras es el conjunto de concepciones sobre un tema, en una sociedad determinada. Esto se encuentra estrechamente relacionado con la transmisión de mensajes morales que genera la leyenda.

Como resultado del análisis de estas problemáticas nace la necesidad de investigar estas concepciones en torno a la

mujer en las leyendas, para esto se propone diseñar una propuesta de *wearable art*¹ que exprese los imaginarios femeninos presentes en las leyendas costarricenses, caracterizándolas (atribuyéndoles características que constituyen al personaje, distinguiéndolas de las demás), desde los parámetros del diseño textil para propiciar la revalorización de la tradición oral.

Se plantea un abordaje desde el textil, específicamente con el *wearable art*, para crear piezas artísticas más cercanas al espectador. El proyecto posee un enfoque novedoso, ya que no se conoce abordaje de las leyendas costarricenses desde el *wearable art*, mediante texturas y un lenguaje visual, proponiendo una realización en tamaño natural, con intención de provocar un impacto visual mayor hacia el espectador.

¹ Arte “vestible”. Contempla los textiles hechos a mano, creados desde procesos tradicionales que fueron luego convertidos en ropa única hecha por un artista textil. (Mizrahi, 2011, pp. 138 - 139)

Justificación

Las leyendas, como la mayoría de expresiones populares, se han ido deteriorando con la globalización. Este proyecto no solo fomenta la revalorización de la leyenda, sino también la reactivación de proyectos relacionados con el folclore costarricense para lograr un enriquecimiento de la cultura. De esta manera, se busca salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial, el cual se transmite de generación en generación creando un sentimiento de identidad (UNESCO, 2003).

A pesar de que en el país se han realizado esfuerzos por mantener vivas las tradiciones, como las listas realizadas por el Ministerio de Cultura y Juventud, que cuenta con 123 manifestaciones festivas y el trabajo del ICOMOS (Consejo Internacional de Monumentos y Sitios), aún es necesario un arduo trabajo para la revalorización de las tradiciones, lo cual puede ser reforzado por medio de un abordaje desde las artes visuales.

Es de suma importancia conocer el pasado del país y sus raíces para comprender el presente y cómo se transformaron las creencias y costumbres. Si bien se busca reivindicar las tradiciones orales, también es necesario evaluar y reflexionar sobre el imaginario costarricense, en este caso, el imaginario femenino, este nace con la República y aún permea la mentalidad costarricense.

El público además se verá atraído por una propuesta artística y de diseño textil que posee lenguajes visuales fáciles de decodificar para una población que no se encuentre relacionada con el campo de las artes. Lo anterior es logrado mediante la aplicación de herramientas visuales y el estudio propio del textil, que apele a las sensaciones y a la experiencia mediante las texturas y los materiales.

La propuesta pretende crear un apoyo en el campo cultural costarricense, puesto que se pretende revalorar la importancia del textil en la indumentaria con la aplicación de materiales que permitan crear una reinterpretación de las leyendas costarricenses. Esta propuesta busca que las piezas de *wearable art* no solo comuniquen la historia del personaje, sino que mediante el uso de las técnicas y la escala, el público se sentirá más identificado, esto por el diálogo sujeto-espectador. Además se busca difundir el arte textil costarricense con la exploración del *wearable art* para apelar a las sensaciones del público.

Se plantea la utilización del *wearable art*, ya que este utiliza materiales y técnicas con un enfoque artesanal para la creación de piezas únicas. Como indica Mizrahi (2011):

La matriz artesanal que subyace toda producción de *wearable art*, se encuentra en sus cimientos, ya que este tipo de práctica nace como una lucha en contra de la masificación e industrialización de las prendas de vestir hacia fines del siglo XIX.

Ambos, moda y *art to wear*, siempre se acercaron de un modo u otro al arte. Por una parte, el *wearable art*

adoptó el modelo de creación de las *Arts & Crafts* a través de la exploración y la maestría del uso de los materiales y técnicas. La moda, por su parte, se acercó al arte adoptando muchas veces el imaginario de las Bellas Artes y viceversa. (p. 141)

Este proyecto se realizará mediante el empleo de la metodología propuesta por Bruce Archer, la cual plantea tres fases: analítica (que comprende el anteproyecto y el marco teórico), creativa (formulación de ideas, bocetos y pruebas de materiales) y ejecutiva (pruebas y realización de las piezas). La metodología propuesta por Archer permite una exploración de materiales y técnicas pertinentes para este proyecto, con lo cual se podrá solventar el abordaje y caracterización de las leyendas costarricenses por medio de las técnicas y las texturas presentes en el *wearable art*.

Estado de la cuestión

Como se mencionó anteriormente, las leyendas costarricenses han sido poco abordadas, especialmente en las artes visuales y el diseño textil, a pesar de esto en la última década ha aumentado el interés en generar proyectos y textos sobre este fenómeno. Como parte de la indagación se analizaron tesis y proyectos de diseño enfocados en leyendas costarricenses y el textil, para considerar aportes tanto teóricos como de diseño. Estos se organizaron en orden cronológico, de más reciente a más antiguo, por región (nacional o internacional) y por temáticas.

Costa Rica

Leyendas

- *Trazos de leyendas: juegos de mesa*, 2017

Autor: Sebastián Verdesia Cambroner

Proyecto de Graduación, Licenciatura en Diseño Publicitario, Universidad Veritas.

Su objetivo es utilizar un medio no tradicional para dar a conocer las leyendas costarricenses tradicionales utilizando la ilustración como recurso gráfico principal. Su metodología de diseño se conformó por los siguientes pasos que podrían funcionar como referentes: selección del corpus, búsqueda y selección de relatos, ilustración de cada leyenda y selección de ilustraciones. Además presenta un uso de presupuestos, estos son gran ayuda para presentar el proyecto a socios

estratégicos y para mantener el orden en el desarrollo del mismo.

A pesar de que este proyecto se encuentra enfocado en la leyenda, Verdesia aborda de manera más profunda el mito, relaciona este término también con el símbolo y el rito, siendo *El hombre y sus símbolos* de Carl Jung y un texto de 1986 no identificado de Mircea Eliade, sus principales fuentes. Si bien en este proyecto se abordará el mito como otra forma de folklore narrativo, la profundización de este y otros términos relacionados es poco funcional e innecesario para la comprensión del documento.

Verdesia describe el origen etimológico del folklore utilizando como base el texto ya mencionado de Jung. Para el abordaje de la leyenda y sus clasificaciones utiliza una fuente no formal, la cual a su vez utiliza la clasificación propuesta por Rosa Alicia Ramos en *Las narraciones breves de Ramón del Valle-Inclán*.

Ramos propone tres tipos de leyendas: figurat (incidente sobre un ser sobrenatural, con datos inconcretos y el conocimiento del narrador no es de primera mano), memorat (relata encuentros con seres no humanos en primera persona) y anti-leyenda (describe historias sobrenaturales pero plantean una explicación racional). Esta clasificación es trivial, puesto que no se divide por temáticas sino por la forma en la que es comunicada, lo cual contradice la naturaleza fluctuante del folklore oral, por lo cual no es funcional para este proyecto.

LISTA DE CARTAS	
8	EL ESPANTAJO AZUL Al descartar esta carta queda eliminado.
7	EL PADRE SIN CABEZA Descarte si tiene La Carreta o el ataúd.
6	LOS DUENDES Intercambie su mano con otro.
5	EL ATAÚD VOLADOR Un jugador/a descarta su mano.
4	EL VIEJO DEL MONTE Protegido hasta el siguiente turno.
3	LA CARRETA SIN BUEYES Compare la mano. El menor sale.
2	LA TULEVIEJA Vea la mano de otro jugador.
1	LA MONA Adivine la mano de un jugador.
0	EI BORRACHO Una vida extra en esta partida.
0	EI APARECIDO Reutilice una carta descartada.

Figura 1. Lista de Cartas. En Trazos de leyendas: juegos de mesa. (p. 97), por Sebastián Verdesia, 2017, (Proyecto de graduación de licenciatura en Diseño Publicitario). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.



Figura 2: La Tulevieja. En Trazos de leyendas: juegos de mesa. (p. 99), por Sebastián Verdesia, 2017, (Proyecto de graduación de licenciatura en Diseño Publicitario). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.

- *Costa Rica Leyenda, 2016.*

Autor: Sofía Alfaro Bustamante

Proyecto de Graduación, Licenciatura en Diseño Publicitario, Universidad Veritas.

Su objetivo es investigar el papel de las leyendas costarricenses en la cultura e identidad nacional, así como la situación actual de la literatura. Posee un diagnóstico de la situación de la cultura en Costa Rica, la cual es de suma importancia para comprender el contexto en el cual se insertará el proyecto. Un importante aporte metodológico es el análisis del mercado relevante por medio de entrevistas y la identificación de diferentes instituciones como mercados. El desarrollo del proyecto se dividió en tres etapas: creación de la imagen y la identidad, la producción del libro y la estrategia de difusión. Posee también una guía para realización de encuestas y entrevistas, lo cual es de suma importancia para el abordaje de los diseños de cada personaje.

A pesar de tener otro enfoque (ilustración y libros pop-up), Alfaro posee referentes teóricos importantes que podrían ser de utilidad para este proyecto. Primeramente Ligia Carvajal Mena en Matices del patrimonio cultural costarricense: un esfuerzo para preservar lo nuestro, aborda términos como la cultura, el patrimonio y la identidad en el contexto costarricense. El enfoque de Carvajal puede ser enriquecedor y apoyar el enfoque de este proyecto, Carvajal comenta: “El mito y la leyenda además de ser productos culturales, se convierten en agentes reproductores de la cultura ya sea porque se transmiten oralmente o a través de la mediación

escrita y de la imagen. Como formadores de la cultura, también son didácticos” (2008, p.36).

Alfaro también utiliza como referente a Leonel Arias Sandoval en La identidad nacional en tiempos de globalización, este texto es de importancia para sustentar los comentarios en torno a la identidad y el imaginario costarricense.

Las leyendas y su valor didáctico de Pascuala Morote Magán aporta una visión didáctica para comprender el valor de mantener vivas las tradiciones, que si bien es importante para estudiar una visión general de la importancia de la leyenda, también plantea relaciones como leyenda, mito y romance las cuales no son funcionales para el abordaje planteado.



Figura 3: Portada: Zárate. En *Costa Rica Leyenda* (p. 102), por Sofía Alfaro Bustamante, 2016, (Proyecto de graduación de licenciatura en Diseño Publicitario). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.



Figura 4: Interior del libro: Zárata. En *Costa Rica Leyenda* (p. 113), por Sofía Alfaro Bustamante, 2016, (Proyecto de graduación de licenciatura en Diseño Publicitario). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.

- *Espantos: Aplicaciones gráficas para una selección de leyendas costarricenses*, 2012

Autor: Christian Brenes Ramirez, Mariano Chinchilla Chavarría, Daniela Rodríguez Solís

Trabajo final de graduación, Licenciatura en diseño gráfico. Bellas Artes, Universidad de Costa Rica.

Su fin es desarrollar, mediante aplicaciones gráficas, la imagen visual de una determinada selección de leyendas. Presenta una amplia recopilación de datos sobre libros ilustrados de leyendas costarricenses. Su marco metodológico se desarrolla en cuatro etapas: proceso de investigación y recopilación referente al patrimonio costarricense, concretar la línea gráfica, diseño y revisión de material, esta metodología podría ser un referente para el proyecto si se aumentara con etapas enfocadas en la exploración textil. Según lo observado se cree que se debe tener cuidado con la selección de referentes y la recopilación de datos, en este proyecto se hizo una continua referencia a proyectos extranjeros que contradice el objetivo de promover sentimientos de orgullo y pertenencia para contrarrestar el efecto de producciones extranjeras en los costarricenses, además no posee amplias referencias teóricas. Si bien se desarrolló en el 2012, el producto final se publicó hasta el 2017, por lo cual es importante realizar un estudio de alcances para el tiempo establecido.

En el documento se abordan referentes teóricos enfocados en la composición de los libros, la cultura mediática digital, material multimedia y recopilaciones de productos extranjeros y nacionales. A pesar de esto, explica brevemente la cultura

popular y el paisaje típico, siendo *Eugenia Zavaleta con Haciendo patria con el paisaje costarricense: la consolidación de un arte nacional en la década de 1930*, el referente teórico que podría enriquecer este proyecto. El paisaje rural con casas de adobe en la pintura de finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, ayudó a definir la identidad de los costarricenses, creando un imaginario social.



Figura 5: Portada: Espantos de Costa Rica. En Espantos de Costa Rica, por, Christian Brenes Ramirez, Mariano Chinchilla Chavarría, Daniela Rodríguez Solís, 2017.

- *Nuevo Bestiario Costarricense*, 2009
Autor: José Pablo Román González
Trabajo final de graduación, Licenciatura en grabado.
Bellas Artes, Universidad de Costa Rica.

Su objetivo es diseñar una colección de obra gráfica a partir de una reinterpretación de personajes de bestiario costarricense con el fin de aportar una propuesta de imagen del monstruo tradicional. Román divide su metodología proyectual de la siguiente forma, que podría ser de utilidad para el proyecto a realizar: esclarecer conceptos básicos, confección de lista sobre personajes y sus aspectos físicos respectivos, realización de entrevistas, bocetos, búsqueda de técnicas adecuadas, redacción de textos para acompañar el texto y ensamblaje final.

Román crea tablas con características de los personajes de leyendas costarricenses, cada tabla pertenece a un libro consultado, estos fueron: *Leyendas costarricenses* de Elías Zeledón, *Leyendas ticas de la tierra, los animales, las cosas, la religión y la magia* de Elías Zeledón, *Historias Matambugueñas: una antología de historias, recetas típicas y remedios caseros recogida en la comunidad de Matambú* de Karen Stocker, *Sortilegios de Viejas Raíces: Leyendas* de Elías Zeledón, *Leyendas... entre sombras, tomo 1 y 2* de Eduardo Chaves Montero. Estas tablas recopilatorias son una herramienta que podría ser implementada en el proyecto para tener una mejor comprensión de cada personaje e historia.

Entre los referentes teóricos, se estudia *La travesía azarosa de los textos. Folklore Literario y Literatura folklórica en Costa Rica* de Dobles y Chacón, y *Ensayos sobre patrimonio y cultura popular* de Barzuna, en los cuales se exponen ideas como la proyección popular, un concepto de suma importancia, ya que se trata de una readaptación en la cual el autor se basa en motivos del saber popular, el cual es el fin de este proyecto.



Figura 6: El cadejos, por José Pablo Román González, 2009.

Textiles

A través de los años (Over the Years) An Aesthetic Representation of the Socioeconomic History of Costa Rica

Autor: Katherine Rodriguez-Hernandez

Tesis, Maestría en Textile & Apparel Design.
Universidad de Nebraska, Estados Unidos.

Su objetivo es desarrollar una colección de cinco trajes conceptuales que funcionan como objetos educativos y epistémicos para educar a un público sobre la actividad económica y modelos políticos de Costa Rica, esto culminó con la exhibición de las piezas en una galería que funcionará como una técnica educativa complementaria. Se trabajaron tres componentes fundamentales por separado: la impresión digital, la confección de las prendas y la exhibición.

Un aporte importante para este proyecto es la utilización de tablas con los elementos de inspiración para cada pieza y cantidad de materiales y técnicas utilizadas. Al culminar con una exhibición, la tesis presenta aspectos museográficos y de montaje que pueden enriquecer el montaje de este proyecto.

Al ser una tesis enfocada en representaciones sobre la actividad económica de Costa Rica y a pesar de poseer un breve capítulo sobre la indumentaria como objeto conceptual y comunicativo, este se enfoca en la indumentaria más que en wearable art, por esto los referentes teóricos no son afines con este proyecto.



Figura 7: Pre-columbian Period - Lo que Fuimos. En *A través de los años (Over the Years) An Aesthetic Representation of the Socioeconomic History of Costa Rica* (p. 65), por Katherine Rodriguez-Hernandez, 2017, (Proyecto de graduación de Maestría en Arte). The University of Nebraska-Lincoln, Nebraska, Estados Unidos.



Figura 8: Banana Enclave - Yunai. En *A través de los años (Over the Years) An Aesthetic Representation of the Socioeconomic History of Costa Rica* (p. 67), por Katherine Rodriguez-Hernandez, 2017, (Proyecto de graduación de Maestría en Arte). The University of Nebraska-Lincoln, Nebraska, Estados Unidos.

Mujeres en las Leyendas

- *Estereotipos de masculinidad y feminidad en un corpus de leyendas*

Autor: Beathriz Ulloa Arias

Seminario de graduación, Licenciatura en Filología Española. Universidad de Costa Rica.

Su finalidad es determinar elementos socioculturales en la concepción de los estereotipos de masculinidad y feminidad, con el fin de categorizar las estructuras de género dentro de un corpus.

Posee un marco teórico que puede enriquecer mucho este proyecto. Uno de sus referentes es Ralph Linton en su texto *Cultura y personalidad*, el cual explica la existencia de los patrones culturales, además analiza también los arquetipos de Jung. Nuria Mendez, en su texto *Un acercamiento al cuento infantil desde la perspectiva de género. Estereotipos en el cuento infantil*

en la cual se explica cómo los arquetipos de identidad femenina se construyen a partir de los roles de madre y esposa, el cual refuerza puntos teóricos de este proyecto.

Ulloa analiza los estereotipos a partir de las motivernas que propone, extrayendo citas que exponen la presencia de estructuras estereotipadas y determina los factores que provocan la incidencia de los roles y patrones conductuales de los géneros en las leyendas tradicionales. Sus movitemas son: Mujer bestia - Hombre bestia, Mujer maldita - Hombre

maldito, Mujer demonio - Mujer ángel y Hombre Héroe - Hombre perverso.

Según lo analizado, se puede observar que los proyectos visuales que se enfocan en las leyendas utilizan la ilustración como medio, ya sea para juegos o libros, por lo cual un enfoque desde el textil puede enriquecer esta temática a nivel nacional.

Si bien algunos de estos proyectos desean crear un objeto con esencia costarricense, utilizan lenguajes visuales muy europeizados, esto es un importante aporte, ya que evita que se repitan los mismos errores. Por otro lado, presentan referentes teóricos y metodológicos que pueden enriquecer este proyecto.

Cabe destacar que además de los trabajos de graduación, existen algunos proyectos nacionales que han utilizado las leyendas como tema central.

- Tren de Leyendas y Tradiciones Costarricenses
Organizado por America Travel, en el marco de Tren a la tica, contó con su tercera edición en el 2006. Se realizaron viajes en tren todos los domingos del mes de octubre como forma de revalorizar las leyendas y apaciguar el creciente interés por Halloween. Los viajes eran interactivos y contaban con actores vestidos de las leyendas más importantes. (Arce, 2006)

- Casa de Mitos y Leyendas Costarricenses en Cartago
Se realizó una única vez en el 2015, como parte de las celebraciones del día de la firma de la independencia y fue organizada por la Municipalidad de Cartago. La casa consistía en un laberinto en el cual se podían encontrar el cadejos, la llorona, la muerte, la vieja del monte y el padre sin cabeza. (La nación, 2015)

Internacional

Leyendas

- *Museo de Leyendas y Tradiciones, León, Nicaragua*
Este museo se fundó 1993, bajo el nombre “Joaquín de Arrechavala” por iniciativa de Carmen Toruño López. El museo es una antigua cárcel que se utiliza como salas de exhibición. Toruño quien no tenía formación artística, creó representaciones tridimensionales sobre las leyendas, estas se encuentran montadas en maniquíes muy rudimentarios, al igual que sus vestimentas.
Si bien el aspecto es un poco tosco, el montaje posee sonido y se encuentra en un ambiente oscuro, con lo que crea una experiencia basada en las sensaciones, esto es de gran interés para el proyecto, puesto que se busca crear una experiencia similar desde el wearable art.



Figura 9: La Chancha Bruja, el Punche de Oro y El Padre sin Cabeza, por Orlando Valenzuela, para El Nuevo Diario, 2013.



Figura 10: Toma tu teta, por Sergio Otegui Palacios, 2016.

Mujeres en las Leyendas

El papel representado por la mujer dentro de las leyendas animísticas clásicas guatemaltecas, 2004.

Autor: Jacqueline Marisol Bulux Calderón

Tesis, Licenciatura en ciencias de la comunicación.
Universidad San Carlos de Guatemala, Guatemala.

Presenta una amplia explicación sobre las leyendas en el marco del folklore como ciencia. Además investiga cómo la leyenda muestra las concepciones sobre la mujer, esto mediante el estudio de los modelos positivos y negativos de la mujer para luego analizar las leyendas desde la semiótica.

La tesis de Bulux no solo presenta referentes teóricos indispensables para este proyecto, sino que es también una fuente principal. Para el análisis de las leyendas como fenómenos se utiliza principalmente *Leyendas y Casos de Tradición Oral de la Ciudad de Guatemala*, el cual es el punto de partida para el estudio de las leyendas y cualquier forma de folklore, puesto que aborda los fenómenos presentes en el folklore, sus definiciones de forma clara, abarcando también sus categorías, origen etimológico y ejemplos de sus aplicaciones.

Para el abordaje de las concepciones entorno a la mujer, también utiliza diversos ensayos del libro *Machos Mistresses and Madonnas. Contesting the power of Latin America Gender Imagery*, editado por Marit Melhuus y Kristi Anne Stølen. A pesar de ser una de las fuentes principales de Bulux, se enfoca en una interpretación actual de las relaciones de

género en Latinoamérica, la cual no es funcional para el proyecto que busca comprender la dinámica de la mujer a inicios de la República.

Además de sus referentes teóricos, Bulux es de gran importancia para este proyecto por su análisis semiótico de las leyendas femeninas, el cual a pesar de no abarcar todas las leyendas de interés para este proyecto, realiza un análisis exhaustivo, lo cual facilita su comprensión y funciona como referente para las interpretaciones a generar en este proyecto.

Ambos proyectos internacionales son de gran ayuda y un referente importante, puesto que se busca amalgamar tanto las caracterizaciones tridimensionales como la mujer presente en las leyendas costarricenses.

Problema

¿De qué manera se puede representar el imaginario femenino subyacente en las leyendas costarricenses por medio de recursos textiles y el *wearable art* para promover su revalorización?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una propuesta de *wearable art* que exprese los imaginarios femeninos presentes en las leyendas costarricenses, caracterizándolos desde los parámetros del diseño textil para propiciar la revalorización de la tradición oral.

Objetivos Específicos

- Analizar los usos y funciones de las leyendas en el contexto de la narrativa latinoamericana
- Determinar la importancia de los imaginarios en la constitución de la identidad
- Determinar arquetipos e imaginarios de lo femenino en leyendas representativas de la narrativa costarricense.
- Analizar los personajes, sus historias y significados, y experimentar con técnicas textiles formas acertadas de comunicarse visualmente.
- Definir los componentes del diseño textil por leyenda.

- Generar y producir una propuesta del *wearable art* basada en las leyendas femeninas, que permitan caracterizarlas y comunicar sus historias.

Marco Teórico

Dado que el presente trabajo investigativo se centrará en el imaginario femenino subyacente en las leyendas costarricenses, es necesario abordar las temáticas principales de manera independiente, para estas se dedicarán tres capítulos: Las leyendas en el contexto cultural de Latinoamérica, Arquetipos femeninos en el imaginario costarricense a través de su folklore y Wearable art e indumentaria como medios expresivos y simbólicos.

1. Las leyendas en el contexto cultural de Latinoamérica

1.a. Función de la leyenda en la cultura popular

Al hablar sobre leyendas, es necesario definir el marco en el que se desarrollan, tanto la cultura popular como el folklore. Para Fernández Poncela, la cultura es “herencia social, un conjunto de patrones, una configuración de la conducta aprendida, compartida, modificada - es dinámica- y transmitida de generación en generación por los miembros de la colectividad” (2000, p. 13). Calvo posee una concepción similar y afirma que la cultura es “un conjunto de modos o formas de vida creados por la sociedad (...), en el curso de su historia; lo que vendría a ser la expresión de procesos sociales” (2001, p. 88). De esta, deriva la cultura popular, la cual plasma los pensamientos y modos de vida de las clases populares o “no letradas” y que contraria a la cultura oficial, no se reproduce mediante textos escritos (Calvo, 2001).

Dentro de la cultura popular se encuentra circunscrito el folklore, este término fue acuñado por William John Thoms en 1846 y etimológicamente significa “la voz del pueblo” (Fernández Poncela, 2001). El folklore se ha interpretado de diferentes formas, Poviña afirma que “es la ciencia que estudia todas las manifestaciones tradicionales y espontáneas de la mentalidad popular” (1944, p. 25), mientras que Dobles y Chacón, plantean que es “un fenómeno cultural, expresión de una parte de la cultura popular tradicional, pero en el sentido de tradición dinámica” (1992, 9). Por último, siendo esta la definición que más concuerda con la visión de este proyecto, Fernández Poncela (2001), señala:

Se trata del patrimonio, la totalidad de bienes culturales que caracterizan las funciones vitales de una sociedad: vida material (suelo, comida, vestido, habitación, trabajo, etc.), social (familia, comunidad, asociaciones) y mental (creencias religiosas, ritos y cultos, imagen del mundo, artes plásticas, música, canto, medicina, ciencia y elocuencia). (p.17)

Existen diferentes tipos de folklore, entre estos el narrativo. Bulux (2004), expone la diferencia de los diferentes tipos del folklore narrativo basándose en diversos autores, pero principalmente utilizando el Diccionario de la Teoría Folklórica de Paulo de Carvalho Neto. Las principales expresiones que suelen confundirse son el mito, el cuento y la leyenda.

El mito consiste en la personificación de un ser inexistente, es la representación mental e irreal de un elemento con formas humanas principalmente, el cual posee poderes extraordinarios como la metamorfosis. Mientras que el cuento, algunas veces anónimo y oral, narra sucesos ficticios, posee un principio, un desenlace y un final. Se diferencia de la leyenda principalmente por utilizar personajes de la cotidianidad.

La leyenda por otro lado, es “la narración irreal, pero con huellas de verdad, ligada a un área o a una sociedad, sobre temas de héroes, de la historia patria, de seres mitológicos, de almas en pena, de seres sobrenaturales, o sobre los orígenes de hechos varios” (Carvalho Neto citado por Lara p. XXXII). Las huellas de verdad antes mencionadas pueden ser nombres de los personajes, situaciones históricas, lugares o fechas.

Tanto Bulux (2004) como Lara (1984), utilizan las categorías propuestas por De Carvalho-Neto y Van Gennep para el estudio de los diferentes tipos de leyendas.

De Carvalho-Neto (1977), clasifica las leyendas de la siguiente manera:

- Heroicas: Leyenda sobre un héroe civilizador.
- Históricas: Leyenda sobre hechos históricos.
- Mitológicas: Leyenda sobre un mito.
- Animísticas: Leyenda de almas o espíritus en pena, quienes vagan en el espacio emitiendo gemidos y llantos dolorosos.

- Religiosas: Leyenda con intervención de los dioses o de santos.
- Etiológicas: Leyenda sobre los orígenes, puede ser del universo, la humanidad, de la fauna o de lugares.

Van Gennep (citado por Lara, 1984), propone una clasificación muy parecida, omitiendo las mitológicas y limitando las religiosas a “de santos”.

Las leyendas cumplen un papel de suma importancia dentro de la cultura popular, ya que comunican los pensamientos de la comunidad y al ser dinámicas, se transforman junto con esta. La tradición oral se conserva en la memoria de los pueblos, ya que se transmite de generación en generación. Según Fernández Poncela (2001), “los discursos y mitos sociales ordenan y disciplinan formas de ser y de ver el mundo, justifican y legitiman modelos sociales y culturales, entre ellos la desigualdad social y étnica. Su repetición logra eficacia simbólica y reproduce sentencias” (p. 31). Además indica que la tradición oral es un mecanismo de transmisión de mensajes morales, explicativos, educativos fundamentalmente, además destaca que en las leyendas, al tener un fin moralizante, parte de estos mensajes transmitidos es que el castigo siempre cae sobre quienes quebrantan las leyes humanas o divinas.

1.b. Arquetipos femeninos de la leyenda latinoamericana

Las leyendas al ser transmisoras de mensajes, no solo transmiten tradiciones, celebraciones o supersticiones, difunden también los pensamientos más arraigados de la comunidad a la que pertenece, entre estos, el papel tanto del hombre como de la mujer.

No siempre se está consciente de estos pensamientos, Jung llama a los contenidos mentales olvidados o reprimidos, inconscientes. Una parte de estos son personales, denominados “inconscientes personales”, pero otros “descansan sobre otro más profundo que no se origina en la experiencia y la adquisición personal, sino que es innato” (1970, p. 10), conforman el inconsciente colectivo. Se denomina colectivo ya que es universal y posee contenidos y formas de comportamiento que son los mismos en todas partes y en todos los individuos.

Para Jung (1970):

Sólo cabe hablar de un inconsciente cuando es posible verificar la existencia de contenidos del mismo. Los contenidos de lo inconsciente personal son en lo fundamental los llamados complejos de carga afectiva, que forman parte de la intimidad de la vida anímica. En cambio, a los contenidos de lo inconsciente colectivo los denominados arquetipos. (p. 10)

De esta manera, los arquetipos forman parte del inconsciente colectivo y son ideas preconcebidas que determinan el comportamiento de los individuos (Jung, 1970). Los

arquetipos son arcaicos o primitivos, por lo cual son universales, a pesar de esto, la forma en que se representan o interpretan, varía con el tiempo y el lugar geográfico.

Jung propone los siguientes arquetipos: ánima, ánimus, sombra, persona, sí-mismo, la madre, el padre, el héroe y el sabio. Se describirán a continuación el ánima y la madre, puesto que son los arquetipos que se enfocan en lo femenino, utilizando tanto los múltiples textos de Jung como un estudio sobre las categorías dicotómicas presentes en estas realizado por Saiz, Fernández y Estramiana. Estas categorías forman parte del equilibrio de opuestos formulado en la teoría junguiana.

Para Jung el ánima es la parte femenina del varón (siendo el animus la parte masculina de la mujer), la cual opera sobre emociones, otorgando virtudes relacionadas con la mujer (1954). Menciona que “no debe de ser confundido con ninguno de los conceptos de alma cristiano-dogmáticos”. Entre las categorías dicotómicas se encuentran:

- Vieja / Joven: Jung, (citado por Saiz, Fernández y Estramiana, 2007), explica que un hombre infantil suele tener una figura de ánima maternal, mientras que uno maduro posee un ánima joven, creando una especie de equilibrio.
- Hada buena / Bruja: Parte del miedo que provocan las mujeres proviene de la proyección del anima. Como exponen Saiz, Fernández y Estramiana (2007), el hada está relacionada con la bondad de dar dones, mientras que la bruja es malvada y los arrebatada, entre estas se

encuentran las sirenas, arpías y las Gorgonas, este aspecto negativo “evidencia el miedo que una sociedad dominada por hombres ha depositado en la mujer (...), ha sido objeto de proyección (...) del temor a lo desconocido, lo maligno, inesperado e incontrolado” (p. 142).

- Santa / Seductora: Presenta una similitud con los conceptos de amor sacro y profano, una refleja los elementos relacionados con la virtud y la otra con el pecado. “La mujer tentadora continúa siendo un chivo expiatorio en el que caen las culpas de las desgracias del hombre” (Saiz, Fernández y Estramiana, 2007, p. 143)

Por otro lado, el arquetipo de madre pasa del ámbito personal para llegar a uno colectivo, pero a pesar de ser universal, esa imagen sufre modificaciones experiencia práctica individual. Los los símbolos como en los demás arquetipos, pueden tener un sentido positivo o negativo, con esto Jung fórmula “la oposición existente entre sus distintas características contraponiendo la madre amante y la madre terrible” (1970, p.75). También indica que los tres aspectos esenciales de la madre: su bondad protectora y sustentadora, su emocionalidad orgiástica y su oscuridad inframundana. Para Jung la madre se presenta en formas típicas como: “la madre y abuela personales; la madrastra y la suegra; cualquier mujer con la cual se está en relación, incluyendo también el aya o niñera; (...) la Virgen (como madre rejuvenecida, por ejemplo: Demeter y Ceres)” (1970, p. 75).

Para Jung (1970), la madre se puede agrupar con las siguientes características:

- lo materno, la autoridad mágica, la sabiduría y la altura espiritual que está más allá del entendimiento: en esta categoría destacan figuras alegóricas con atributos como la justicia o la filosofía.
- lo bondadoso, protector, sustentador, dispensador de crecimiento, fertilidad y alimento: relacionada con la reproducción y protección.
- transformación mágica, renacimiento, impulso o instinto benéfico: representaciones de la mujer como dadivosa, presenta características de la transformación o renacer.
- lo secreto, lo oculto, lo sombrío, el abismo. el mundo de los muertos, lo que devora, seduce y envenena, lo que provoca miedo y no permite evasión: creadora de las desgracias de los hombres, aliada de lo oculto y daña al inocente (Saiz, Fernández y Estramiana, 2007).

Retomando la idea de los arquetipos como universales, pero las formas en las que se proyectan como variables, Vega-Centeno (2003), denomina el “conjunto de imágenes, símbolos y representaciones míticas de una sociedad” (p. 65), como imaginario. El imaginario social fue un término acuñado por Cornelius Castoriadis en 1975. Fressard (2006) comenta que este término viene a caracterizar las sociedades humanas como creación ontológica de un modo de ser sui generis, absolutamente irreducible al de otros entes. Designa, también, al mundo singular una y otra vez creado por una sociedad como su mundo propio.

Además Vega- Centeno, define el imaginario femenino como el “conjunto de imágenes, símbolos y representaciones míticas de la mujer como miembro de una comunidad, las cuales habrían sido producidas por las mujeres mismas como expresión de su particular forma de existir como grupo dentro de una sociedad” (2003, 66). Se difiere de la afirmación de Vega-Centeno sobre el imaginario femenino como producto exclusivamente creado por las mujeres mismas, porque partiendo de la definición de imaginario proporcionada por la autora, este es producido por una sociedad, que si bien parte de esta se encuentra conformada por mujeres, un consenso entre ellas tampoco podría tomarse como una “representación mítica” de una sociedad, sino más bien de una agrupación, que no es lo que se busca en este estudio.

Como se mencionó anteriormente, las leyendas transmiten ideas de las sociedades, por esto también transmiten los imaginarios que poseen arraigados. En América Latina, con la conquista española y la imposición de la religión católica, surge un cambio en el pensamiento de las sociedades precolombinas. Como menciona Lara, “las influencias indígenas y europeas se entrecruzan, se funden unas veces, o bien, caminan por senderos separados” (1984, p. XXXVIII).

Entre las leyendas animísticas presentes en América Latina, se encuentran las que Lara (1894), llama “clásicas”:

Se refiere a espíritus universales, presentes en las mentes de los pueblos de Hispanoamérica, posiblemente como una herencia de las consejas

españolas, que a su vez remontan a tiempos imprevisibles. Las he llamado clásicas porque pertenecen, no obstante el tiempo y los cambios sufridos por los pueblos hispanoamericanos. (...) Son clásicas porque pertenecen, no obstante todo aquello, no fuera, sino dentro, muy dentro de la conciencia individual.” (1984, p. 27)

Entre estas se encuentran La Siguanaba, el Cadejo, el Tzitzimite, La Llorona y La Tatuana, de las cuales se abordarán solamente las que poseen protagonistas femeninas: La Siguanaba, La Llorona y La Tatuana. Con este abordaje quedará descartado un análisis de leyendas aborígenes u otras con protagonismo femenino pertenecientes a regiones específicas. Lo anterior como forma de delimitar la investigación pero de igual manera tener un panorama general del imaginario femenino presente en las leyendas latinoamericanas. A continuación se presenta un análisis de las leyendas anteriormente mencionadas.

La Siguanaba

A pesar de sufrir cambios mínimos, el contenido es el mismo en casi toda Latinoamérica. Lara comenta la historia difundida en Guatemala:

Una mujer que se aparece en los tanques de agua, vestida de blanco y el pelo suelto, muy negro y muy largo, bañándose con un guacal de oro. (...) Se les aparece en cualquier tanque a altas horas de la noche, y la ven amándose; su chulísimo cuerpo se

trasluce a través del camisón; el hombre que la mira se vuelve loco por ella. Entonces la Siguanaba lo llama y se lo va llevando, se lo va llevando hasta embarrancarlo. Eso sí, la Siguanaba nunca enseña la cara, y no es sino cuando ya se lo ha ganado a uno cuando se la muestra; entonces uno para no perderse debe morder la cruz, o una medallita y encomendarse a Dios.” (1984, pp. 28 - 29)

La Siguanaba posee forma de mujer, viste un camisón transparente, se hace seguir por los hombres y los pierde en barranco. Castiga a hombres trasnochadores e infieles o que van tras cualquier mujer. Los hombres se pueden liberar de La Siguanaba por medio de la protección de un amuleto o realizando acciones relacionadas con la religión católica como la señal de la cruz o encomendarse a algún santo.

Se encuentra también en diversas regiones, la historia de su origen, “una mujer guapísima tenía muchos enamorados y amantes, y cuando se cansaba de ellos, los mataba. Murió siendo joven y su alma condenada vaga todavía por la tierra, hasta que un hombre al verla no sienta placer sino repugnancia y se rompa la suerte del encantamiento” (Fernández Poncela, 2001 p. 43)

La versión Nicaragüense, La Cegua, en lugar de ser una mujer atractiva, es anciana y tiene pactos con el diablo. Sale de noche desnuda o en su esqueleto, para asustar a los hombres infieles o borrachos. Se dice que utilizan las expresiones “¡Baja, carne!” y “¡Sube, carne!”, para quedar en huesos y volverse a poner su piel respectivamente

(Fernández Poncela 2001). En Costa Rica posee también el nombre de Cegua o Segua, pero su historia posee elementos de La Siguanaba y la Cegua nicaragüense, siendo una joven hermosa que seduce hombres mujeriegos y luego convierte su rostro en un cráneo de caballo para asustarlos.

Fernández Poncela explica que para casi todas las versiones de la Siguanaba o la Cegua, “son mujeres vestidas de blanco, de cabellera larga y negra, de tez blanca también, que flotan algunas junto al agua, aparecen en luna llena, asustan, algunas desbarrancan o ahogan” y añade “podían ser imagen de una mestiza, por la negra cabellera u la pálida piel” (2001, p.45).

Posee también una cierta conexión con La Llorona, “se mueven en un ambiente nocturno, lleno de misterio. También ambas gustan de los lugares en donde existe el agua, y ambas también son seres etéreos que vagan solitarios” (Fernández Poncela, p. 46)

El simbolismo del agua en estas leyendas es de suma importancia porque se repite en la mayoría de sus versiones. Calvo (2001), explica:

“el agua como símbolo es expresión de vida, medio de purificación y centro de regeneración, símbolos que se encuentran en las tradiciones más antigua, (...) ellas se llevan el pecado, son elemento de regeneración corporal y espiritual, esto unido al papel de la Cegua (Ciguanaba) puede reafirmar el carácter aleccionador y de cambio o regeneración de los hombres que la miran. Ella como el agua es, a la vez, fuente de vida y

muerte, simbólica o real; en el nivel simbólico el individuo que se relaciona con esta mujer muere el pecado, por temor (p. 90).

La Siguanaba cumple aún la misión original, moraliza y prevé y obliga a temerle. Para Lara, los españoles crearon fricciones para evitar el mestizaje y poner barreras entre ellos y los indígenas:

Creó así también fantasmas para adoctrinar a los indios en muchas cosas, entre ellas la contención y las buenas costumbres civilizadoras. El propósito del español al inventar la figura de La Siguanaba, era de enseñar al indio a ser recatado, a no abusar de la carne (1984, p. 37)

Etimológicamente, Lara indica que el nombre es de origen náhuatl, “la voz macihuatli tiene la siguiente raíz náhuatl: red o malla, y cihuatl, mujer” (1984, p. 38), lo que podría interpretarse como “mujer que enreda”, además comparte: “en particular el término Siguanaba en Guatemala encierra la idea del barranco a donde arrastra la acción negativa de esta mujer, pues en Quiché, idioma indígena, tziguan significa precipicio, profundo barranco sin retorno” (1984, p. 38).

La Tatuana

Físicamente es una mujer real, anciana pero fuerte, domina la

magia negra y es amiga del demonio. Viste de negro y es misteriosa.

Afirma la tradición que La Tatuana fue una bruja condenada por la Inquisición a ser quemada viva en la Plaza Mayor de Santiago de Guatemala. Prendida por orden del Capitán General y encerrada en una bartolina, La Tatuana pidió una gracia: que le fuera entregado un pedacito de carbón. Así lo hicieron los soldados. Al tener en sus manos el trozo de carbón, dibujó en la pared un barquito, se subió en él y voló por entre los barrotes. Al entrar los guardias para llevarla a la hoguera, lo único que encontraron en la bartolina fue un terrible hedor a azufre. Se la había ganado el diablo. (Lara, 1984, p. 69)

Fernández Poncela comparte la misma versión con Lara, pero añade “al parecer tenía el poder de la eterna juventud” (2001, p. 62)

Esta leyenda se contextualiza en la Guatemala colonial, pero en algunas versiones, la sitúan en la época del gobierno de los 30 años, siendo momentos de mucha opresión para esta sociedad. Lara afirma que La Tatuana “indudablemente surgió como escape a las tensiones que las mentes enfermizas católico-fanáticas” (1984, p. 71)

Las mujeres a las que se llamó brujas, poseían conocimientos sobre plantas y agricultura, con los cuales cumplían la función de curanderas. A pesar de esto, la Iglesia las calificó de herejes y las persiguió (Brenes y Zapparoli, 1991).

Para Fernández Poncela, La Tatuana posee una fuerte relación con la función de la mujer “resulta evidente que la mujer a cierta edad, no siendo apta para reproducción, que ha acumulado saber y experiencia, puede llegar a desarrollar un papel rector inquietante, que desemboca en la apariencia de la bruja de cuentos y leyendas” (2001, p. 63).

La Llorona

La llorona es la leyenda femenina más difundida encontrándose en toda Latinoamérica y España, consiste en una mujer que mata a su hijo ahogándolo en un río. Según Lara, “fue una mujer que ahogó a su hijo para huir con un hombre, pero no se acuerda dónde lo hizo. Y como castigo de Dios anda buscándolo por los lugares donde hay agua” (1984, p. 40).

En las versiones guatemaltecas se presenta como una mujer vestida de negro que va gritando con desesperación, cerca de lugares donde hay agua. No entra en contacto con las personas, pero Lara indica:

La práctica mágica más efectiva es estrechar con fuerza la mano de una mujer, ya que “como La Llorona es mujer, ella no les hace ningún daño a las mujeres, porque es a su hijo a quien busca, no a una mujer (1984, p. 41).

En algunas versiones recopiladas por Lara (1984), solo se escuchan los gritos de La Llorona, pero en otras se dice que, si se la ve a los ojos, la persona puede morir. Además como se mencionó anteriormente, se encuentra relacionada con el agua, siendo fuente de vida pero también relacionada con la muerte.

En regiones, la historia se enfoca en la idea del mestizaje sexual, Fernández Poncela (2001), explica:

Fue una muchacha indígena que engendró un hijo con un hombre blanco. Cuando éste la abandonó, presa del dolor, arrojó al niño a un río. En seguida se arrepintió e intentó salvarlo, pero no pudo pues la corriente lo había arrastrado. La joven enloqueció y desde ese momento anda su alma en pena errante y dando gritos por la noche (p. 36). En este caso, los hijos mestizos son símbolo de una nueva nación, para Rodríguez Tapia y Verduzco Argüelles (2009), el asesinato del hijo es el rechazo a la sangre y al mestizaje, del cual no hay marcha atrás.

Según las regiones, la historia va cambiando y adaptándose a sus creencias, en México se le relaciona con el mito de la Malinche. En Colombia se encuentra una historia parecida con el nombre de Turumama “es una vieja arrugada, feísima como el demonio, que en vez de pies tiene cascos de mula y las tetas tan alargadas que las carga en los hombros” (Lara, 1984, p. 44). La Turumama, es al igual que La Llorona, un alma en pena y que ahogó a su hijo por haberlo tenido sin estar casada.

Entre las variantes, se encuentran que La Llorona fue violada, otras en las que el niño se ahogó por accidente o que su madre lo mató para ocultar su vergüenza. Algunas personas afirman que se puede llegar a morir por verla y que es una mujer vestida de blanco que cepilla su cabellera y llora.

Fernández Poncela (2001), señala una relación entre la pureza virginal del atuendo blanco que flota, con las apariciones marianas. A demás en México, tanto Tonantzin, como Cihuacóatl (mujer culebra), visten de blanco. También remite a la Virgen de Xaltocan, la cual “fue descubierta entre resplandores y llantos. Su aparición fue descubierta por el sollozo de una niña” (Fernández Poncela, 2001, p. 45).

La Llorona se alimenta de la tradición católica en la que la Virgen María es un ideal de madre, por lo cual se presenta la locura, muerte y la conversión en alma en pena como castigo para las mujeres que se salen del buen camino (Fernández Poncela, 2001). Siendo el castigo parte del mito del génesis judeo cristiano, atormentando a la mujer que se presenta como sujeto de deseo e incumple con los ideales relacionados con la pureza. Según Palma (2012):

Ese llanto evoca la irrupción de la divinidad creadora del mundo cuando la mujer se revela como sujeto de deseo y no cumple con un orden considerado como natural como lo recuerdan las palabras bíblicas de la creación de la primera pareja: “creced y multiplicaos (p. 288).

Se puede observar que ninguna de las tres leyendas cumple con el ideal cristiano de la mujer, en parte por su función moralizante que las presenta como merecedoras de castigo o

causantes del mismo, aunado a esto es necesario mencionar el papel de la mujer como malvada y causante de terror, sumado a que todos los casos mencionados (sin contar unos pocos de la Tatuana), se desarrollan en un ambiente nocturno.

1.c. Lo nocturno como manifestación del terror

El temor que provoca la oscuridad, se encuentra presente no solo en las leyendas mencionadas, sino en casi todas las de la región. Rodríguez Tapia y Verduzco Argüelles (2009), proponen una posible razón:

Los sistemas de creencias que imperan donde el temor a lo desconocido como miedo ancestral cobra especial importancia. A estos dos elementos culturales debemos sumar la construcción de un entorno idóneo relacionado igualmente a esferas tenebrosas asociadas a elementos simbólicos como la oscuridad (noche) y el agua. (p.311)

El miedo a la noche, la oscuridad o los ambientes nocturnos se encuentra estrechamente relacionado con la privación de la vista, siendo este en el sentido en el que más se confía. La utilización de estos ambientes en las leyendas posee como todos los demás elementos una razón, Según explica Burke (1995):

Para que una cosa sea muy terrible, en general parece que sea necesaria la oscuridad. Cuando conocemos todo el alcance de cualquier peligro, y cuando

logramos acostumbrar nuestros ojos a él, gran parte de nuestra aprehensión se desvanece. Todo el mundo estará de acuerdo en considerar cuanto acrecienta la noche nuestro horror, en todos los casos de peligro, y cuanto impresionan las nociones de fantasmas y duendes, de las que nadie puede formarse ideas claras, aquellas mentes que dan crédito a los cuentos populares concernientes a este tipo de seres. (Burke, 1995, 43)

La sensación del miedo terrible o muy grande, se encuentra ligado al concepto de “lo sublime”, el cual que si bien no se ha relacionado anteriormente con la leyenda o con producciones literarias en latinoamérica, se cree que es adecuado para explicar a mayor profundidad otra de las respuestas que generan. Edmund Burke(1995), explica diferentes expresiones de lo sublime, entre estas la siguiente :

Todo lo que resulta adecuado para excitar las ideas del dolor y peligro, es decir, todo lo que es de algún modo terrible, o se relaciona con objetos terribles, o actúa de manera análoga al terror, es una fuente de lo sublime; esto es, produce la emoción más fuerte que la mente es capaz de sentir. Digo la emoción más fuerte, porque estoy convencido de que las ideas de dolor son mucho más poderosas que aquellas que proceden del placer. (Burke, 1995, p. 29)

Las leyendas utilizan esta idea de peligro y miedo como un elemento atractivo para mantener el interés de los receptores, comunicando al mismo tiempo las moralejas. El miedo es

atrayente pero la vez aleccionador, bajo el cual (como las víctimas de la Siguanaba), pierden el poder de reaccionar. Para Burke (1995), “no hay pasión que robe tan determinadamente a la mente todo su poder de actuar y razonar como el miedo. Pues el miedo, al ser una percepción del dolor o de la muerte, actúa de un modo que parece verdadero dolor” (p. 42).

Como consecuencia de lo expuesto, se puede comprender la manera en la que está conectado el pensamiento colectivo con las representaciones femeninas en las leyendas. Si bien los arquetipos presentan características muy generales y se encuentran globalmente, el imaginario presenta las características específicas de cada región. En el caso de Latinoamérica, basado en las leyendas anteriormente mencionadas, se podría decir a grandes rasgos que las mujeres son causantes de castigos o merecedoras de estos. Las mujeres jóvenes (Siguanaba y La Llorona), son presentadas vestidas de blanco, color relacionado con la pureza y la virginidad, mientras que la Tatuana, al ser una bruja, se la relaciona con la fealdad y maldad. La Siguanaba es percibida como fuente de castigo por la lujuria, La Llorona es castigada por un embarazo fuera de matrimonio y la Tatuana es llevada por el diablo, de esta manera se pretende aleccionar moralmente, a los hombres infieles y borrachos, a las mujeres que practican sexo prematrimonial y a las señoras calificadas como brujas. Pero una de las principales enseñanzas, es ser cuidadoso de las mujeres, tanto de las jóvenes y seductoras, como de las señoras sabias, porque

ambas pueden llevar a la perdición. Estas leyendas se valen de elementos como la noche y el agua, para relacionarlas con elementos que al ser desconocidos, causan temor.

Otro de los motivos moralizantes es la virginidad, no se debe sucumbir a los deseos de la carne, puesto que estos atraen desgracias, según la tradición católica, la mujer debe de ser virtuosa, hasta el matrimonio, en el cual tendrá relaciones sexuales con una finalidad reproductiva y no relacionada con el placer. De esta manera se conforma parte del imaginario femenino, el cual impone el ideal católico de la mujer, buena, pura y sumisa.

2. Arquetipos femeninos en el imaginario costarricense a través de su folklore

2.a. La leyenda costarricense en su contexto histórico

En Costa Rica las funciones y orígenes de leyendas han sido poco estudiados, sin embargo, es posible encontrar recopilaciones de las mismas. Estas recopilaciones no poseen datos precisos del contexto en el cual se recopiló ni de su emisión. Las leyendas si bien se han desarrollado (las más difundidas a nivel nacional) en el Valle Central, siempre se han encontrado vinculadas con el espacio rural (Chacón y Dobles 1992).

Esta concepción de que lo folklórico pertenece a lo rural, sucede por una diferenciación creada por las personas de una región. Como plantean Chacón y Dobles (1992):

El término *pintoresco* con que muchas veces se clasifica lo folklórico es, por el contrario, el resultado de una mirada exterior - de turista- puesto que el folklore jamás tiene carácter pintoresco para sus propios usuarios. (...) Podría afirmarse, entonces, que cuando en una colectividad se utiliza ese término para calificar algunas de sus prácticas, ya está en marcha un proceso de diferenciación o de distancia cultural en su interior mismo. (pp. 32-33)

Como se mencionó con anterioridad las leyendas poseen cualidades aleccionadoras, de esta manera comunican

normas morales que se encuentran implícitas en el diario vivir de la sociedad a la que pertenecen. Para comprender las normas transmitidas por las leyendas, se debe primero explorar el contexto bajo el que se difunden y como rige el espacio femenino.

2.b. El papel femenino a inicios de la República

No se poseen fechas aproximadas que indiquen el comienzo de la difusión de leyendas en Costa Rica, aunque por la repetición de personajes y ejes temáticos, se deduce que generó por el contacto con los españoles y las demás provincias del Virreinato de Nueva España. Lo anterior se puede deducir en el cambio de pensamiento provocado por la imposición de la religión.

Durante la Colonia, Costa Rica era una provincia pequeña y pobre, sobre la cual la Iglesia Católica no tuvo mucha influencia. Fue hasta mitad del siglo XIX, luego de la independencia, que alcanzó una mayor consolidación en el país. Rodríguez Sáenz (2000), explica:

La Iglesia en la Costa Rica colonial no era una institución tan poderosa política, económica e ideológicamente como en otras partes de América Latina, por ejemplo Guatemala, México o Brasil. En el caso costarricense, el desarrollo institucional del Estado y la Iglesia ocurrió paralelamente durante el siglo XIX, en cuyo curso el primero promovió que el país se independizara administrativamente de la Diócesis de León (Nicaragua) y también se comprometió, mediante la firma del Concordato de

1852, a financiar los gastos principales de la Iglesia y a mantener el carácter religioso de la educación. Además, aunque la Iglesia no era un institución económicamente fuerte, si se vio desprovista significativamente de sus bienes, los cuales fueron rematados entre civiles y eclesiásticos en la primera mitad del siglo XIX. (p. 22)

Antes de la independencia, la mayor parte de las familias, no se concebían mediante una unión nupcial. Rodríguez Sáenz (2000), plantea que además de la mayor cobertura de la Iglesia y su incidencia en la vida cotidiana, hubieron otros dos factores de importancia que propiciaron el alza de la nupcialidad. El primero fue el mestizaje ocurrido desde el siglo XVIII, lo que provocó una homogeneización socio étnica (de la cual se hablará más adelante) y la nupcialidad se utilizó como medio de movilidad social. El segundo fue que se encontró en esta unión un proceso de legitimación de riqueza y consolidación del patrimonio familiar.

En el proceso del control y la regulación moral, la Iglesia obtuvo el apoyo del estado, “los funcionarios civiles jugaron un papel más activo en la regulación y la transformación de la vida doméstica de los sectores populares, predominantemente rurales, conforme a los valores de las jerarquías sociales, definidamente urbanas e incipientemente burguesas” (Rodríguez Sáenz, 2000, p.23). La Iglesia por otra parte se encargó de la dimensión doctrinal y el registro de estadísticas (bautizos, matrimonios y defunciones).

Con la regulación de la moral, se inició la persecución a los amancebados y sus consecuencias podrían variar desde encarcelamiento hasta mutilación, con el fin de obligarlos a contraer nupcias. Se llegaron a crear “listas negras”, de parejas amancebadas, las cuales eran realizadas por personas “honorables” de la comunidad, las cuales eran impulsadas tanto por la Iglesia como por los funcionarios estatales. Estas transgresiones eran frecuentes sobretodo en áreas apartadas del Valle Central o en la periferia del país. (Rodríguez Sáenz, 2000).

Los matrimonios seguían un modelo en el que el esposo era proveedor y autosuficiente, mientras que las esposas eran retiradas al espacio doméstico. Entre ellas la edad promedio para casarse rondaba entre los 19 y 21 años, mientras que para ellos se situaba entre los 24 y 26 años. Para las uniones conyugales, el honor era un factor primordial, puesto que reflejaba los valores cristianos y la virtud de la futura esposa, como señala Rodríguez Sáenz (2000):

El control masculino sobre la sexualidad femenina (por parte de padres, esposos u otros parientes varones) era, en efecto, uno de los criterios básicos para reconocer y preservar el honor social, familiar y comunal. En tal contexto, la pérdida de la virginidad de una hija soltera suponía un deterioro del prestigio familiar y comunal (p. 87).

El modelo de familia establecido pocas veces incluyó a la mujer en un mercado laboral e inclusive si se incorporaba a este no mejoraba su condición social ni independencia del ingreso familiar. Entre las ocupaciones fuera de las los oficios domésticos se encontraban: lavanderas, las labores agrícolas (sobretudo la recolección y limpieza del café) y la producción artesanal (tejedoras, hilanderas, costureras, panaderas, confiteras, sombrereras). Para Rodríguez Sáenz (2000), “la mayor incorporación de la mujer en las tareas agrícolas cafetaleras, así como en labores artesanales más especializadas, constituyeron las principales redefiniciones del trabajo productivo femenino durante la primera mitad del siglo XIX” (p. 36)

Con lo desarrollado, se puede exponer de manera más clara la forma en que estos patrones morales se presentan en las leyendas, teniendo en cuenta la importancia del discurso religioso tanto en el diario vivir como en la tradición oral.

2.c. Tipologías femeninas en las leyendas costarricenses

Las leyendas, pese a que no se encuentran relacionadas oficialmente con la religión católica, se nutren en algunas maneras de la primera para poder comunicar sus mensajes, “de la leyenda se vale la “cultura oficial” para promover su sistema de valores, donde el papel de la mujer es cuestionado constantemente.” (Brenes y Zapparoli, 1991, p. 74).

Un elemento que se encuentra presente en diferentes leyendas, es la metamorfosis, “en este tipo de relatos el efecto que se busca con la transformación es el de producir horror, a

veces con la finalidad de prevenir o corregir conductas reprobadas socialmente (alcoholismo, infidelidad conyugal, impiedad religiosa, abandono de deberes familiares..)” (Chacón y Dobles, 1992, p. 84). La metamorfosis no solo se presenta en leyendas como La Segua, en la cual el personaje se convierte durante el relato, sino también en La Llorona y otras leyendas sobre almas en pena, en las cuales la metamorfosis es utilizada a manera de moraleja para presentarlos como espíritus errantes. Chacón y Dobles (1992), explican este fenómeno de la siguiente manera:

La metamorfosis es un proceso que ocurre fuera de la lógica común, en el terreno de lo fantástico y maravilloso. Bien se sabe que en la naturaleza ocurre habitualmente este tipo de fenómeno. (...) En el campo imaginario, sin embargo, la metamorfosis suceden de una manera especial. El esquema del mito y de la producción imaginaria liberan la metamorfosis de los estreñimientos de la lógica y de las dimensiones espacio - temporales propias de la vida humana y natural, y la transformación ocurre de manera insólita. (Chacón y Dobles, 1992, p. 83)

De esta manera se utiliza como otro de los elementos fantásticos y aleccionadores que se presentan en las leyendas. En Costa Rica, las que han logrado mayor difusión son: El Padre sin cabeza, La Segua, La Llorona, La Tulevieja, El Cadejos, La Bruja Zárate, La Mona, La carreta sin bueyes y Los duendes. Las leyendas seleccionadas para un análisis más profundo son La Segua, La Tulevieja, La Bruja Zárate y La Llorona, siendo estas las leyendas con mayor difusión que

al mismo tiempo poseen protagonismo femenino. Para el siguiente análisis se utilizaron los libros: Leyendas Costarricenses (1998), Sortilegios de viejas raíces : leyendas (2014) y Leyendas ticas de la tierra, los animales, las cosas, la religión y la magia (2015), del compilador Elías Zeledón.

La Segua

Esta leyenda comparte elementos de La Siguanaba de los demás países latinoamericanos, como vestir un camisón blanco translúcido y aparecer de noche. Además comparten el elemento principal: castiga a hombres trasnochadores e infieles o que van tras cualquier mujer. Por otro lado, no se encuentra relacionada con el agua ni se está bañando, tampoco es anciana como en la versión de Nicaragua.

También poseen la misma raíz náhuatl, cihuatl, que significa mujer.

La Segua costarricense se presenta en las noches como una mujer hermosa, que pide a los hombres que andan a caballo, que la lleven a un pueblo cercano. Al montarse al caballo, el hombre se gira y lo que ve es una mujer con cara o cráneo de caballo (Elías Zeledón, 1998).

Entre las diferentes versiones se dice que si el hombre que la vio no posee malas intenciones, esta lo deja ir para que advierta a los demás, otras cuentan que quedan locos o mueren del miedo. La Segua solo se le aparece a hombres,

los cuales deambulan a altas horas de la noche, se encuentran ebrios o son mujeriegos.

Para esta leyenda la metamorfosis es un elemento importante, pero la característica de que sea un caballo, refuerza su origen ibérico. Martínez (2016), explica:

La fisonomía de equino cuya introducción como sabemos es debida a los conquistadores españoles y la temática omnipresente en la leyenda de la represión y el control de la sexualidad son claramente de origen ibérico inspirado en el último caso en la tradición judeo - cristiana importada de Europa.” (p. 51)

Si bien La Segua se encuentra relacionada con la lujuria y el deseo que provoca en los hombres, como un modelo de mala mujer, Calvo (2001), comenta que finalmente reproduce el modelo de mujer que cuida los intereses de la familia y de las relaciones conyugales, advirtiendo a los hombres que sean fieles y se mantengan dentro de sus hogares, y castigando a los que no cumplen con esto.

La Tulevieja

Esta leyenda no se encuentra vinculada a ninguna otra en Latinoamérica. Aún en Costa Rica no presenta una historia clara, más allá de su característica principal de llevar un sombrero grande y ennegrecido, se han logrado identificar tres versiones principales:

1. Es una anciana con un sombrero muy grande y ennegrecido, a la cual los niños molestaban. Su sombrero cayó un día en el río y ella muere ahogada intentando recuperarlo. Su espíritu atormenta a los niños que deambulan cerca del río (Elías Zeledón, 1998).
2. Posee forma de esfinge, pechos erectos, patas y garras de águila en lugar de piernas y alas que salen de sus hombros (Elías Zeledón, 1998). “Deja huellas de patas como de gallina, preferiblemente en la ceniza de los fogones; en algunos relatos se afirma que se alimenta de esta misma ceniza o de las brasas que quedan debajo de ella” (Chacón y Dobles, 1992, p.68)
3. Mujer que posee pechos grandes, de los cuales se derrama leche. Según Chacón y Dobles (1992):
 Se le atribuye el presentarse principalmente en las casas aisladas en la “montaña”, normalmente sin motivo explícito, aunque en ocasiones viene para “llevarse” a quien la vea y particularmente a los niños. Se dice que profiere un grito característico (“jut, jut, jut”, o mas humanamente “tule, tule, tule” o “voy, voy, voy”) (p. 68).

Algunas versiones explican que posee pechos gigantes, porque dejó morir de hambre a su hijo y busca a quien ofrecer

su leche, lo cual se encuentra estrechamente relacionado con La Llorona (Chacón y Dobles, 1992).

El “tule” es un junco que se empleó en la fabricación de sombreros, por esto el sombrero es un elemento rector en todas las versiones. Para Víctor Manuel Arroyo (El habla popular en la literatura costarricense), es un ser de la imaginación popular, es una vieja greñuda que posee un gran sombrero de palma. (Chacón y Dobles, 1992)

Por otro lado, se encuentra un relato bribri llamado “Itsá, la Tulevieja”, mientras que otro presenta el nombre “Itso’, Tulevieja o Llorona”, lo cual produce una conexión entre estas las leyendas mestizas y la tradición indígena. “El Diccionario fraseológico bribri-español / español - bribri de Margery equipara Itso’ a la Llorona, y la frase ilustrativa dice que “anda por lugares abruptos” - Itso’ shköke kã ble ki-” (Chacón y Dobles, 1992, p. 75). Margery también añade que Itso’ corresponde en la tradición cabécar, al espanto llamado mikö (yakela), “la vieja (mala)”, el cual lo hace formar parte del género “diablo”, con una capacidad para tomar distintas formas, además de ser llamado asesino de humanos, antropomorfo de aspecto femenino (Chacón y Dobles, 1992).

Itso’ y la Tulevieja no comparten características físicas (más que ser antropomorfas), ni presentan la misma función, posiblemente se trata de un intento de traducir el nombre a un personaje que cumpliera con características comprendidas como similares.

Bruja Zárate

La Bruja Zárate, también llamada La Bruja Zara, Echandia o la bruja de Aserrí o Escazú. Se dice que vive tanto en la Piedra de Aserrí como en las montañas de Escazú. La versión más difundida indica que el español que gobernaba Aserrí, la despreció y esta lo convirtió en un pavo real como venganza. Le tiene prometido que si acepta casarse con ella, le devolverá su forma humana. Zárate además, posee conocimiento en brebajes, plantas y demás, que utiliza en sus funciones de curandera (Elías Zeledón, 1998).

En otras versiones Zárate posee un hijo llamado Estanislao, el cual la niega frente sus amigos con dinero y esta lo castiga maldiciendolo con un hijo monstruoso (Elías Zeledón, 1998).

Zárate posee el poder de convertir personas en animales y es muy vengativa, pero también es buena con los desfavorecidos y si es conmovida con sus historias, les obsequia frutas que se convierten en oro. Para Chacón y Dobles (1992), existen en la tradición oral dos motivos opuestos en la bruja:

Por un lado la bruja buena, generosa, de buenos sentimientos, que ayuda a quien la busca y necesita, especialmente al pobre. Por otro lado, está el motivo de la bruja enamorada: la mujer que echa mano a las malas artes (la magia, los hechizos) para ganarse el amor de un hombre. (...) Ambos tipos de brujas tienen en común que son curanderas, y dentro del imaginario popular curandera es sinónimo de bruja. (p. 142)

Además, indican “dentro del imaginario popular, la bruja es una mujer que puede hacer que hombres o mujeres encuentren el amor, sin embargo ella, como se verá, es incapaz de lograrlo para sí misma” (Chacón y Dobles, 1992, p.146). Este es el caso de Zárate, la cual desea el amor de Pérez Colma, pero nunca lo recibirá.

Además, se dice que posee una carcajada maliciosa, la cual no es propia de una dama. “Una de las características sobresalientes de las brujas es reírse a carcajadas; es una risa espontánea y abundante, prohibida para las mujeres recatadas. La risa se convierte en estos relatos en una señal de gozo impropia de la conducta femenina.” (Chacón y Dobles, 1992, p. 147).

En las leyendas sobre brujas, estas son presentadas como solitarias y sin esposo. En la versión en que Zárate maldice a Estanislao, incumple con sus funciones de madre, “al maldecir, ella también se maldice, pues es autoconfinada a los cerros, a la soledad, por lo tanto es también castigada por su transgresor papel de madre (Calvo, 2001, p. 92). De esta manera, independiente de si es soltera o si posee un hijo, finalmente será condenada a la soledad por su condición de bruja.

Cabe destacar que además de que las brujas fueron clasificadas como herejes y perseguidas por la Iglesia en Europa y algunos países de América, también se dieron casos de brujería en Costa Rica, que posiblemente alentaron a la creación de estos relatos. En el año 1777 se da el primer caso de brujería en Costa Rica. Se acusa a María Francisca

Portuguesa y Petronila Quesada de tener calabazos de polvos y hablar con animales que vigilaban cuando hablaban sobre ellas, además de tener un muñeco negro con alfileres (Brenes y Zapparoli, 1991). Características que pueden compartir también con Zárate, quien hablaba con sus humanos/animales que poseía de mascota y creaba diferentes tipos de brebajes.

La Llorona

A diferencia de las versiones mexicanas, la Llorona costarricense no se encuentra tan vinculada con el mestizaje y sus consecuencias, sino con la visión judeo-cristiana de la pureza y abnegación maternal presentes en la Virgen María. Sin embargo posee una historia similar a las demás difundidas por Latinoamérica, es una mujer que dió a luz a un niño fuera de matrimonio y al ver comprometido su honor, decide ahogarlo.

Es posible que el cambio en el abordaje se encuentre profundamente relacionado con la visión sobre las personas amancebadas en la Costa Rica del siglo XIX anteriormente expuesta. “Parece ser que en Costa Rica , la estructura del discurso sobre este personaje se basa en el doble castigo; por una parte, el del embarazo de la joven soltera y, por otra parte, el castigo de Dios”(Calvo, 2001, p. 91).

Reproduce de esta manera un discurso tradicional, que castiga a los amancebados y la pérdida de honor. “La sexualidad femenina debe ser controlada y cuidada, por lo

tanto, la mujer que rompa los esquemas es castigada con la deshonra pública y en caso de que logre ocultarla será castigada por Dios” (Calvo, 2001, p. 91).

Costa Rica presenta múltiples versiones de esta leyenda, las cuales puede clasificarse ampliamente en dos categorías: leyendas en las que el personaje principal tuvo relaciones sexuales con consentimiento y en las que fue violada. En la primera categoría se sufre un castigo por tener sexo prematrimonial y se es condenada o por Dios o por el padre:

- Perdona, padre mío, al hombre que ante Dios es mi esposo porque le amo con delirio y él me corresponde de igual modo. Más estrecho es nuestro amor, desde que soy madre. (...)Si aún no soy ante los hombres la esposa del que amo, es porque todavía no estoy bien instruida en la religión que él profesa. Haya paz entre vos y el que será mi esposo legítimamente...”

- ¡Calla, criatura miserable! ¡Hija infame que has cubierto de maldición y oprobio mi nombre inmaculado! ¿Creías que se reduciría mi venganza a dar muerte al alevoso ladrón de mi honra? ¡No! Yo conocía el albergue de tu hijo, testimonio viviente de mi baldón. Me apoderé de él arrojar en la catarata cuyo ruido estas oyendo... ¡Maldita seas! Los espíritus malignos te perseguirán por siempre y vivirás miles de años llorando tu desventura para ejemplo de las hijas que manchan la frente de sus padres. ¡Maldición sobre ti! (Elías Zeledón, 1998, p. 167)

De esta manera se presenta la virtud de la mujer y la honra familiar como algo superior a cualquier vida. Por otro lado, la versión en la que la Llorona fue violada (“fatigada de trabajo por convencer a aquel hombre, sin fuerzas para arrojarle fuera, y engañada, temiendo la presencia de un cadáver en su choza, cayó al fin desmayada” (Elías Zeledón, 1998, p. 169-170)), es ella quien se siente culpable por este hecho y quien es castigada por el embarazo.

-¡Dios mío!... eres caridad, caridad predicas y por la caridad me he condenado... ¡Somos a tu imagen y semejanza y no alcanzamos las consecuencias de nuestras tentaciones! ¡Todo lo das en tus dominios, el bien y el mal, sin darnos la lanza que ha de vencer el último! (Elías Zeledón, 1998, p. 170)

No solo se culpa sí misma por haber sido caritativa, sino que se culpa por caer en una tentación que realmente no tenía, reforzando el pensamiento de que las mujeres provocan a los hombres y que solo estas poseen responsabilidad por los embarazos. Cabe destacar que tanto en las versiones citadas como en las demás investigadas (presentes en el Anexo I) y las estudiadas que corresponden a otras regiones de América Latina, La Llorona es siempre sujeto de castigo y deambula por las noches cerca de los ríos buscando a su hijo. Además por la forma en la que mata a su hijo se encuentra eternamente vinculada a los ríos, que como se indicó en el capítulo anterior, el agua puede ser tanto fuente de vida como de muerte.

Lo expuesto anteriormente, denota la influencia de la Iglesia católica en el imaginario costarricense. Si bien como se explicó, la Iglesia posiblemente tuvo un gran impacto en las leyendas latinoamericanas, en Costa Rica esto se puede apreciar mejor, por una influencia más reciente.

De nuevo se encuentra una división entre las características atribuidas a las protagonistas jóvenes (La Llorona y La Segua) y a las señoras (La Bruja Zárate y La Tulevieja). Ambas jóvenes se presentan de blanco y hermosas, mientras que las adultas, se presentan feas y mal vestidas.

La Bruja Zárate presenta los males relacionados con las mujeres solteras, no se comporta como una dama, es malvada, se viste mal y vive recluida. Algunas de estas características se encuentran también en La Tulevieja.

La Segua representa la lujuria de los hombres, si bien se presenta como una mujer hermosa, su rostro se convierte en el de un caballo, esto es una representación visual del pecado, en cuanto el hombre observa el rostro, se da cuenta de que está actuando mal, pero ya es muy tarde. La Llorona por otro lado, expone el castigo que puede llegar a suceder por ser amancebado o practicar sexo prematrimonial.

Estas cuatro protagonistas, son utilizadas de manera aleccionadora y presentan a la mujer en diferentes contextos como forma de cuidar los intereses de la familia, está mal visto tener sexo prematrimonial, pero también está mal ser adulta y nunca haberse casado (la mujer posee una finalidad reproductiva). La Segua representa a la mujer mala, que seduce y castiga, pero provocandoles terror evita que repitan

comportamientos que atentan con la moral cristiana. Como se puede observar, los personajes en estos casos son instrumentos utilizados para comunicar normas morales que se encuentra profundamente relacionadas con las creencias cristianas, en las cuales, la familia posee una importancia rectora.

3. Wearable art e indumentaria como medio expresivos y simbólicos

3.a Wearable art vs moda: discusión en torno a los conceptos

Para el abordaje del término *Wearable art*, es necesario luego de definirlo y explicar cómo surgió, contraponerlo con la moda, ya que al valerse del mismo medio (la indumentaria), las líneas que los diferencian pueden ser borrosas. Mizrahi (2011), explica el término de la siguiente manera:

La utilización de la terminología en inglés se debe a la imposibilidad de su traducción al español y la ausencia de una palabra que la sustituya. *Wearable* sería algo así como “vestible” o “ponible”, pero estas palabras no existen en nuestro vocabulario, por lo tanto he decidido mantenerla en su idioma original para no forzar ni tergiversar su significado.

Cuando nos referimos al *wearable art* lo hacemos indistintamente a lo que también se conoce como *artwear* o *art to wear*. Sin embargo, puede observarse la inclinación por la primera denominación, hecho que se debe al contenido de posibilidad que tiene la primera denominación y que se pierde en las demás. El *be able to* que incluye el término *wearable*, concibe el vestir como una posibilidad; es posible de... es capaz de ser vestido. Esta capacidad de ser vestible es muy importante para este trabajo, ya que los vestidos que se encuentran en los museos raramente

pueden ser verdaderamente vestidos, lo que no quita que sean capaces de serlo. (p. 138)

El movimiento surge en los años sesenta en Estados Unidos y Gran Bretaña, siendo los movimientos Hippie y Mod sus propulsores. Como parte de su ideología, optaron por un pensamiento antifashion y se rebelaron contra la producción masiva y por esto personalizaron sus prendas de vestir, por medio de las cuales se expresaban.

El grupo *Arts & Crafts* a fines del siglo XIX, crea ciertos cimientos sobre los que el *Wearable Art* se asentará. Este movimiento, fue fundado por William Morris y se desarrolló como respuesta a la Revolución Industrial. En el marco del movimiento *Arts & Crafts* se produjeron *The Artistic Dress Movement* y su sucesor *Aesthetic Dress*, eran tendencias que estaban en contra de las estructuradas prendas de la época. Mariano Fortuny fue el máximo exponente del *The Artistic Dress Movement*, con su icónico *Delphos*, Fortuny creaba prendas con diminutos pliegues en seda, que hacían que la prenda se amoldara al cuerpo de quien lo portaba y poseían colores maravillosos, en él se puede observar la importancia de la técnica y el uso de materiales. Con el *Delphos*, la indumentaria pasa de moldear el cuerpo a moldearse con este. (Mizrahi, 2011)

Habiendo explicado cómo surge el *Wearable Art*, contraponerlo con la moda, es más sencillo, esta se vale de la indumentaria para adornar al cuerpo y su expresión, mientras que en la tendencia explicada del arte, la indumentaria se

puede utilizar como un medio de expresión, “permite discutir, cuestionar, reflexionar y analizar problemáticas en torno al cuerpo y sus múltiples procesos de confección de identidad, generando interrogantes y digresiones acerca de sus maneras de estar y de habitar el mundo” (Mizrahi, 2011, p. 8). Además nace como una contrapartida a la moda, en contra de la producción masiva, enfocándose en lo conceptual.

La característica principal del *Wearable art* es el uso de técnicas y su producción exclusiva. Entre las técnicas utilizadas, se encuentran algunas que fueron históricamente rechazadas o subestimadas, como el bordado.

Desde este punto también podría compararse con la Alta Costura, la cual se produce a la medida de las clientas y solo por exclusivos diseñadores que forman parte de la Cámara de Comercio y de Industria de París, en la que las técnicas textiles y los detalles son las características principales. Entre la Alta Costura y el *Wearable Art*, existe una diferencia discursiva y un enfoque desde el diseño o el arte respectivamente.

Su cercanía al arte y la moda, y su posición entre estas, provoca que se encuentre en un área gris. Leventon (2008), explica: *“In fact, artwear can be said to exist at the intersection between art, craft, and fashion. It is of all three, but its owned wholly by none of them”* [De hecho, puede decirse que el arte vestible existe entre el arte, los oficios y la moda. Posee parte de los tres, pero no es completamente de uno].(p. 12)

El *Wearable art* se concentra en la comunicación de ideas, mediante un lenguaje cercano al espectador. De esta manera posee una recepción que otro tipo de arte no posee:

Nos resultan piezas familiares, lidiamos con ellas cada día, sabemos cómo vestirlas, qué hacer con ellas. No se nos presentan como extraños objetos faltos de utilidad a los que podemos entender o no, sino que se nos presentan como piezas a experimentar desde el cuerpo. (Mizrahi, 2011, p. 78)

Lo anterior es posible por la cualidad simbólica de la indumentaria, la cual es necesaria abordar para comprender como, siendo o no, parte del *Wearable art*, es una forma de expresión y comunicación visual.

3.b Construcciones simbólicas a través del cuerpo y su indumentaria

Si bien se abordará este eje desde una perspectiva de indumentaria para vestir más que artística, los conceptos presentados son de suma importancia para comprender elementos básicos de esta en cualquier área. La indumentaria es parte de la identidad de cada persona y también puede ligarse a la identidad colectiva:

La indumentaria, comprendida como forma simbólica, comunicación y lenguaje performativo, no hace otra cosa que confeccionar identidades itinerantes a partir de la articulación de significantes sobre nuestros cuerpos. Pensamos así el cuerpo como un lugar en

donde se materializa la identidad; donde las identidades se anclan y cobran 'cuerpo'. (Mizrahi, 2011, p. 60)

Tanto Flügel como Squicciarino plantean tres propósitos de la indumentaria: decoración, pudor y protección. A continuación se abordarán estos conceptos.

Decoración

Para Flügel el motivo principal de la vestimenta es la decoración, “los datos antropológicos destacan el hecho de que entre las razas más primitivas existen pueblos que no se visten, pero no que no se decoren” (Flügel, 1964, p. 14). Por otro lado, Squicciarino (1998), plantea que se debe considerar cada cultura por separado, dependiendo en gran medida de si se presentan catástrofes naturales, que obligarían a la población a utilizar indumentaria como forma de protección.

La finalidad de la decoración es aumentar la belleza física y captar la atención de otros, por otro lado, se utiliza para ocultar la vergüenza. Flügel (1964), explica esta dualidad que presenta la decoración:

La circunstancia de que la ropa pueda cumplir eficazmente esta doble y en el fondo contradictoria función, se relaciona con el hecho (...) de que las tendencias de exhibición y de vergüenza se vinculan en su origen no con el cuerpo vestido sino con el cuerpo desnudo. La vestimenta sirve para cubrir el cuerpo y gratificar así el impulso de pudor. Pero al

mismo tiempo puede realzar su belleza, y ésta probablemente su función más primitiva. (p. 19)

Las formas de decoración propuestas por Flügel (1964), pueden resumirse de la siguiente manera:

- corporal o externa moldea o manipula el cuerpo mismo; la externa, en agregarle ropas u otros objetos ornamentales.
- corporal: cicatrización, tatuaje, pintura, mutilación y deformación.
- vertical: tendiente a aumentar la estatura aparente.
- dimensional: tendiente a aumentar el tamaño aparente.
- direccional: que acentúa los movimientos del cuerpo
- circular: que llama la atención sobre los contornos redondeados del cuerpo.
- local: que acentúa una parte especial del cuerpo.
- indumentaria: que embellece prendas ya existentes

Además expone factores psicológicos y sociales de la decoración, agrupandolos de la siguiente manera:

- elemento sexual: posiblemente el uso de indumentaria surgiera del deseo de realzar la atracción sexual y de llamar la atención sobre los órganos genitales del cuerpo.
- trofeos:decoraciones como cuernos y astas que se adaptan o pieles de animales, dientes de enemigos muertos.
- medios de aterrorizar: utilizados para despertar terror en los corazones de los enemigos o de otras personas a las cuales se desea impresionar o alarmar.
- signos de rango/ocupación: identifican jerarquías militares, civiles o religiosas, entre más elevada será la

- categoría, más elaborada se encontrará.
- signos de localidad o nacionalidad: trajes tradicionales o elementos particulares de cierta región.
- ostentación de riqueza: las personas con mayor poder económico, pueden utilizar materiales más elaborados y costosos.
- extensión del yo corporal: consiste en la percepción de un aumento de tamaño logrado por medio de indumentaria o accesorios. Será explicado con mayor detenimiento próximamente.

Pudor

La función del pudor es ocultar al individuo e impedir llamar la atención. Para Flügel (1964), las manifestaciones del pudor fluctúan según la época, el lugar geográfico y la cultura:

El surgimiento del pudor con relación a cualquier parte del cuerpo o con el cuerpo desnudo en su conjunto, sólo puede ser una cuestión de actitud tradicional y no una tendencia primitiva fundamental, del tipo de la auto exhibición que, aunque modificable también en sus manifestaciones, parece determinada mucho más rígidamente en sus principales formas. (p.16)

Protección

La indumentaria como medio de protección, se utilizó y utiliza, contra el frío, calor y enemigos humanos o animales. Los hombres primitivos encontraron en la indumentaria la protección que necesitaban para contrarrestar desventajas

inherentes a la pérdida de energía y calor corporal. (Flügel, 1964)

Rivalidad

A pesar de que Flügel y Squicciarino coinciden en los tres propósitos principales de la indumentaria, el segundo añade un último propósito: la rivalidad. “De una forma socialmente aceptada, se manifiesta en una necesidad individual de distinción. (...) La conciencia del yo que caracteriza al ser humano se expresa como experiencia de separación, de distinción con respecto a los semejantes y al propio ambiente” (Squicciarino, 1998, p.48)

Otros conceptos de importancia

- Color:

El color en la indumentaria se puede utilizar como forma de expresión, posee una influencia sobre el estado de ánimo. Además es una manera de demostrar diferencias sociales, sexo, entre otros.

- Extensión del yo

Como se explicó anteriormente consiste en la ilusión del aumento de tamaño por medio de prolongación del cuerpo, pero como explica Squicciarino (1998), este efecto, también es de carácter psicológico:

A una dimensión más grande del propio cuerpo va unida a una sensación de estima muy importante para

la consciencia de uno mismo, que se forma ya con las primeras experiencias del niño cuando éste se compara con los adultos. La altura crea una impresión de impotencia y seguridad, suscitando en los demás sentimientos de temor reverencial y respeto. (p. 104)

Se debe cuidar la proporción entre los elementos y el cuerpo, ya que si llega a ser demasiado grande, elimina la armonía y crearía contraste. El efecto de la extensión del yo se alcanza plenamente cuando los elementos de la indumentaria, las características naturales del individuo y su estado de ánimo se encuentran en perfecta armonía. (Squicciarino, 1998)

La suma de estos elementos en un tiempo y cultura específica, crean lo que Squicciarino llamó *Zeigeist* (espíritu del tiempo), la cual expresa los cambios sociales, políticos, económicos y sociales.

3.c Indumentaria en el contexto de las leyendas costarricenses

Si bien es cierto que las leyendas se vieron influenciadas por el pensamiento religioso de la época y de esta manera se deduce que su difusión se generó en el siglo XIX, estas refieren frecuentemente a tiempos anteriores, específicamente la época de la conquista, como se puede observar en los siguientes ejemplos:

- La primitiva población de Dos Cercas, más tarde aldea de Desamparados la asentaron los padres franciscanos que intervinieron en la colonización de Costa Rica, en un vallecito agreste, rodeado de montañas y regado por tres ríos: Tiribí, Damas y Cucubres. Escogieron un punto intermedio, más o menos, entre las antañonas poblaciones de Aserri y Curridabat. Un lugar de descanso y refugio, en las horas de fuerte sol o de persistentes lluvias. (Zeledón, 1998, p. 162)
- La tribu Pacagua, gobernada por Quezaro, era una de las más numerosas en Costa Rica cuando el Gobierno español envió a este país a don Juan Vázquez de Coronado para que acabara de someterlo a la dominación Ibero.” (Zeledón, 1998, p. 164)
- Lejos del valle de Garcimuñoz, y cerca del nacimiento del Reventazón habitaba, en los primeros tiempos de la Conquista, una bellísima mujer de origen ibero, llamada María, que era la dueña del pensamiento de un mozo del valle. Según cuentan las gentes no se encontraba en este suelo, pareja igual. Parecían el sol y la luna paseando por los bosques americanos. la llorona. (Zeledón, 1998, p. 168-169)

Esto se debe a una añoranza de tiempos anteriores, además de que los emisores que producían estas leyendas, normalmente eran personas adultas y utilizaban el pasado

como una forma de dar un carácter verosímil a la historia. A pesar de esto, las referencias históricas (al menos de las leyendas recopiladas en el Anexo I), no son correctas, lo que se puede deber al carácter fluctuante de las leyendas y a que sus emisores eran de la clase popular.

Costa Rica se desarrolló en el campo de las artes hasta finales del siglo XIX, por lo cual es difícil encontrar documentación sobre la indumentaria utilizada en la colonia y la primera década del siglo XIX. Sin embargo, existe una carta de Amelia Calvert en 1910, la cual es citada por Molina (2008):

La vestimenta típica de los pobres del campo se distinguía por el uso excesivo, el desaliño y los remiendos: sombreros de paja de varones y mujeres, ya sin forma y gastados por el sol y la lluvia; pantalones demasiado largos o en extremo cortos, a veces amarrados con una cuerda a la cintura, a falta de faja; enaguas anchas y sin pliegues, protegidas de tal vez por un delantal; camisas y blusas sin suficientes botones y con frecuencia no de la medida de quien las vestía. Los pocos que podían calzarse disponían de zapatos toscos y comúnmente rotos, y de sandalias de cuero. (p. 45).

Comparando las producciones visuales del Siglo XIX, se deduce que no hubieron tantos cambios de indumentaria en la clase popular costarricense. A continuación se presenta una pequeña recopilación de pinturas y dibujos tanto producidas en Costa Rica como en otras partes de Latinoamérica.



Figura 11: Ilustración por José María Figueroa. (s.f.). En Cuaderno Rojo (p. 212).



Figura 12: Ilustración por José María Figueroa. (s.f.). En Cuaderno Rojo (p. 57).



Figura 13: Ilustración por José María Figueroa. (s.f.). En Cuaderno Rojo (p. 209).



Figura 14: Domingueando (Tomás Povedano, circa 1910).



Figura 15: The Bells of Esparza (Ramón Páez, 1860).



Figura 16: La sirvienta (Jose Agustin Arrieta, circa 1865).



Figura 17: India con fruta (Edouard Pingret, s.f.)

Según se observa en la producciones realizadas en Costa Rica (Figuras 11 - 15), como en las producidas en México (16-17), la indumentaria femenina guarda cierta similitud. El traje consistía en una blusa blanca, una falda, unos *porabajos* (faldas interiores que tenían encajes en el ruedo), dependiendo del lugar de procedencia podrían utilizar un rebozo y siempre iban descalzas. Países como México contaban con telas con diferentes colores y tejidas, sin embargo, Costa Rica prendas más sencillas y monocromáticas en algodón.

En cuanto a lo abordado con anterioridad, es posible apreciar las funciones (decoración, pudor y protección) presentes en la indumentaria de la época. A pesar de ser un traje muy modesto, este podía decorarse con pañuelo y la extensión del yo, se puede observar en el ancho de las enaguas, entre menos se tuviera que trabajar (o más dinero se tuviese, las enaguas podrían ser más amplias, sin embargo, para las mujeres de clase trabajadora, las faldas no podían llevar muchas capas por debajo, ya que restringían la movilidad. El largo de la falda podía estar relacionado tanto con la protección como con el pudor, con el primero, ya que al no llevar zapatos, protegía del frío y la segunda, para no causar deseo en los hombres.

Si bien el wearable art no se encuentra relacionado con la indumentaria del siglo XIX, es el medio que se utilizará para reinterpretar y caracterizar las protagonistas femeninas de las leyendas.

Metodología

Se utilizará para la realización de este proyecto la metodología propuesta por Archer como referente.

Una formulación concreta de ideas rectoras es necesaria para la unidad visual del proyecto, además de la valoración crítica de la propuesta. Archer presenta un desglose detallado de cada fase, lo cual ayudará a dar un mejor seguimiento. Según los capítulos planteados para el marco teórico y la naturaleza del proyecto, se trabajará la parte analítica (que comprende el anteproyecto y el marco teórico), seguida de la fase creativa (formulación de ideas, bocetos y pruebas de materiales), para después desarrollar la fase ejecutiva (pruebas y realización de las piezas).

Se pretende por medio de la investigación y el análisis, una comprensión no solo de la tradición oral, sino de las concepciones en torno a la mujer latinoamericana. Esto es primordial para la comprensión de la función de cada personaje y lograr una mejor visualización de este. Además, se estudiará cómo la indumentaria es parte de la comunicación no verbal y cómo influye en esta, con el fin de poder comunicar lo que se desea en las piezas de una manera efectiva.

Es de suma importancia al ser un proyecto de carácter práctico en el campo textil, desarrollar no solo los bocetos, sino también prototipos de las texturas y técnicas a utilizar en

los diseños, esto con el fin de optimizar el tiempo al construir las piezas y conocer cómo responden los materiales. Para la creación de los prototipos es necesaria una investigación y análisis de materiales y técnicas, seleccionadas basándose en un análisis de percepción mediante un sondeo (con participantes jóvenes y adultos, además de las descripciones de algunas compilaciones, formulando de esta manera una reinterpretación visual que sea adecuada para la comunicación de la esencia de cada personaje.

La creación de cada personaje se realizará en algunos casos, simultáneamente, creando un proceso mucho más eficiente en cuanto a esfuerzo y tiempo. Además, la compra de materiales y el patronaje se realizará simultáneamente al inicio del proceso para la optimización del tiempo, materiales y presupuesto.

Con la finalización de los personajes, se realizará el montaje de estos en un espacio a considerar según los requerimientos para la mayor apreciación de cada pieza y su atmósfera, la cual será intervenida para crear una experiencia en el espectador.

Proceso y registro

Se seleccionaron las cuatro leyendas femeninas antes analizadas, las cuales son las más difundidas en Costa Rica. Para la realización de la conceptualización de los personajes, se creó una tabla de análisis que pudiera comparar las diferentes versiones de estas leyendas, para seguidamente seleccionar las características de mayor importancia. Se utilizaron las leyendas recopiladas por Elías Zeledón, en los libros: Leyendas Costarricenses (2011), Leyendas ticas de la tierra, los animales, las cosas, la religión y la magia (2015), y Sortilegios de viejas raíces (2014).

Es importante destacar que entre los participantes del sondeo, un 76, 2% cree que el papel de estos personajes se encuentra relacionado con las creencias que se tenían sobre las mujeres y un 85% piensan que las leyendas se utilizaban como forma de control social, lo cual reafirma lo expuesto anteriormente.

Basado en la tabla recopilatoria sobre las leyendas (ver Anexo I), se abordarán individualmente comparando diferencias y similitudes, seguidamente comparándolas con las respuestas obtenidas en el sondeo (ver Anexo II). Luego se realizará una tabla para interpretar y explicar la relación objeto – sujeto. Por último se presentarán los bocetos, junto con una descripción del proceso paso por paso. Cabe destacar que tanto el sondeo como las tablas de los textos compilados, sirvieron como acercamiento para explorar características descriptivas que pudieran traducirse en materiales, técnicas, texturas y colores, que puedan ayudar a formular la conceptualización de cada personaje.

Si bien las piezas se plantean desde el *wearable art*, es conveniente señalar que existe un proceso de caracterización en los personajes, en el cual se les brinda ciertos detalles que hacen posible una lectura de sus historias.

Basado en lo expuesto anteriormente, es importante destacar los tres ejes medulares del proyecto: textura, color y lo matérico. Los tres ejes se abordarán en el análisis de cada personaje, a pesar de esto, en general destacan dos elementos relacionados con lo matérico: la forma de la indumentaria y los materiales que la conforman. La forma base utilizada para todos los diseños es ceñida a la cintura, tomada de los referentes en las artes visuales latinoamericanas del siglo XIX, además se crea una diferencia muy marcada en la materialidad presente en los personajes jóvenes (La Llorona y La Segua) y las señoras (Bruja Zárate y Tulevieja), mientras que las primeras visten materiales suaves, translúcidos y relacionados con la pureza, las segundas utilizan materiales más toscos y gruesos, que contribuyen a sus aspectos desaliñados.

La Segua

Según los textos recopilados, La Segua solamente se le aparece a hombres que andan solitarios en las noches, algunas historias indican que es una forma de castigar a hombres borrachos y mujeriegos.

Algunas leyendas mencionan que los hombres pueden morir al verla, pero la mayoría cree que quedan locos.

Todas las historias coinciden en que es una mujer hermosa y que pide la lleven a caballo, convirtiéndose su rostro en ese momento en una cabeza o cráneo de caballo.

En el Sondeo realizado, un 47.6% la relacionan con **seducción**, un 28.6% con **lujuria** y un 14.3% con **miedo**. Además, un 76.2% afirman que asusta a los hombres por mujeriegos y borrachos.

Físicamente, los entrevistados la describen como una mujer hermosa que cambia su rostro al de un caballo. Coinciden en que asusta a los hombres borrachos y mujeriegos. Además, creen que el personaje se creó para evitar que estos hombres tengan este comportamiento.

De esta manera, basado en las recopilaciones y el sondeo, se considera importante los conceptos rescatados de seducción, lujuria y miedo, para conceptualizar y caracterizar dicho personaje.



Segua
2018

Bordado smock a mano, bordado free motion a máquina, quemado.
Hilo de algodón, tela de algodón, guata.

Material

Descripción

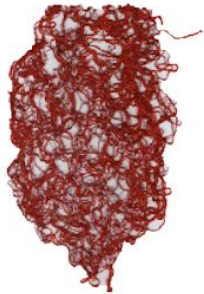
Boceto



Máscara realizada con papel maché, masilla y tela (Referencia: Máscara Hartley The Rancid Hare por Rubber Gorilla)



Herrumbre sobre tergal quemado en naranja y verde



Bordado en free motion a maquina sobre papel seda (con restos de papel), con hilo perlé de algodón e hilo de poliéster para maquina



Bordado Smock en tela de algodón translucido



Referentes visuales



Descripción

Cráneo en descomposición

Chiharu Shiota / Uncertain Journey

Ramón Páez / The Bells of Esparza

Tabla de Análisis de objeto 1: La Segua

Objeto		Sujeto	
<p>Estético Formal</p>	<p>Análisis Sintáctico: Para el vestido, se utilizó una tela 100% algodón muy translúcida, lo que refleja la sensualidad y con la ayuda de la cinta roja que entalla la cintura, la sugiere las curvas del cuerpo femenino. Las manchas oscuras presentes en el vestido, reflejan el aliento a mortandad y como este carcome (de manera figurativa) a los hombres.</p> <p>La máscara presenta forma de cráneo caballo con tela que representa los restos de carne en descomposición, para generar desagrado, la cual es la misma utilizada sobre el vestido.</p> <p>La capa no solo cumple la función de proteger al personaje, sino que los hilos sugieren el efecto de envolver y atrapar en una red que lleva a la perdición. Además su color rojo, refleja la lujuria presente en el personaje.</p> <p>Se utilizan los colores blanco, rojo y café oscuro/negro, representando tres etapas de la historia del personaje: primero se presenta como una mujer vulnerable que camina sola por la noche (blanco-pureza), luego se convierte en seductora, envolviendo a los hombres con sus encantos (rojo-lujuria) y por último, el hedor a mortandad proveniente del cráneo equino (negro- muerte).</p>	<p>Emisor</p>	<p>Se comunica el modelo de mala mujer, mostrándola muy sensual, pero terrible al mismo tiempo, siendo seductora, pero también, portadora del castigo.</p>
	<p>Relación discursiva: Este personaje representa la lujuria y el modelo de la mala mujer, la que seduce y hace que los hombres se pierdan en ella.</p>	<p>Receptor</p>	<p>Se encuentra en una posición contemplativa, pero también puede interactuar con los materiales.</p>

	<p>A pesar de ser una leyenda enfocada en la seducción y la lujuria, con la persecución a los amancebados, como menciona Calvo (2001), desarrolla un papel que se encuentra fuertemente relacionado con la conservación de la familia, de esta manera se difundió un mensaje en contra del adulterio, el cual era en pocos casos enfocado hacia los hombres. De esta manera se utiliza el modelo de la mala mujer para atemorizar a los hombres.</p> <p>Se propone contraponer una indumentaria de carácter seductor, tanto por el color del material como por su translucidez, con una máscara con forma de cráneo de caballo, que produce desagrado, exponiendo así las metamorfosis del personaje. Como exponen (Chacón y Dobles, 1992), esta se utiliza para generar terror y corregir conductas.</p>		
<p>Materiales</p>	<p>Se utilizan formas que remiten a la vestimenta de inicios de la república. El vestido es creado con un patrón con una forma alusiva a un huipil y posee una cinta que marca la cintura característica de esta época. Lleva un elemento que remite a un rebozo, el cual posee forma de capa, este es realizado con hilo perlé #8 y bordado con free motion con hilo para coser, los residuos del papel son dejados, ya que representa como envuelve a los hombres y estos mueren al verla.</p> <p>La máscara se encuentra cubierta con arena, tela de algodón y guata, para crear una textura que sugiere el estado de putrefacción.</p>	<p>Cédula</p>	<p>Segua 2018 Bordado smock a mano, bordado free motion a máquina, quemado. Hilo de algodón, tela de algodón, guata. 1.65 m x 1 m. x 1 m</p>

Proceso

Se comenzará la pieza patronando y cosiendo el vestido. Utilizando un cráneo de vaca como base para la máscara, la cual se realizará en papel maché. Cuando la máscara poseía forma pero no se encontraba completamente endurecida, se desmoldó y modificó para parecer de caballo, se realizaron los dientes en Das, se pegaron y se cubrió la máscara con masilla, lijando y reamplicandola hasta que quede suave al tacto. Luego de esto, se pintó e intervino con guata par simular carne descompuesta.



Cráneo de vaca



Máscara de papel maché



Máscara con masilla aplicada y lijada



Prueba de pintura y texturas (ambas descartadas)



Máscara con arena y tela aplicada
(pelo realizado con cabuya, descartado)



Resultado final de la máscara, se aplicó una última capa de guata pinta con pebeo, que genera un textura de descomposición.

Para la realización de la capa, se tiñeron los hilos de la capa y la cinta que lleva en la cintura. Por último se creó la capa, esta se bordó colocando los hilos teñidos entre dos capas de papel seda, asegurandolos con alfileres e hilvanes y se procederá a bordarlos a máquina con una patilla freemotion. Este proceso se tuvo que modificar, ya que los hilos se desacomodaban al coserse. Por esto, se tomó el patrón de la capa y se recortó en formas irregulares, el hilo se acomodó en estas formas y se le aplicó sellador, se dejó secar y se acomodó en tres secciones, se colocaron entre dos capas de papel seda y se cosieron. Al terminar, se quitó el papel con una aguja.



Madejas de hilo preparadas para teñir



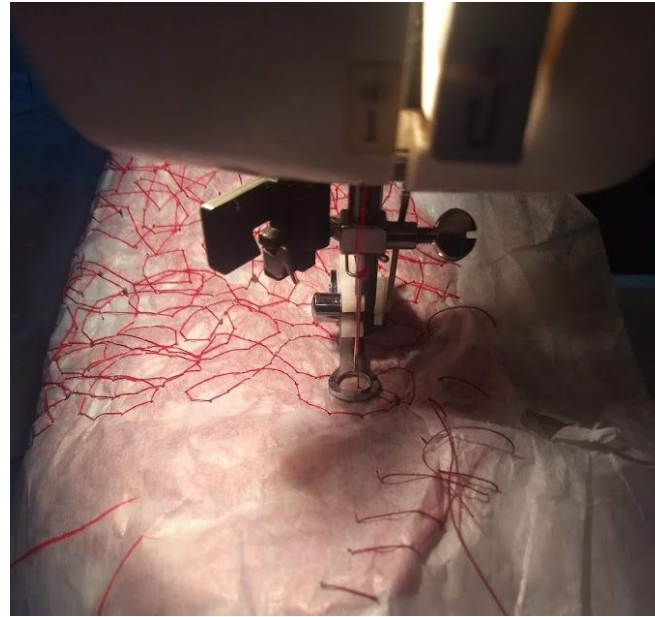
Madejas teñidas



Primer intento de bordado de la capa



Ensamblaje de las partes de la capa



Bordado free motion con maquina



Capa con bordado free motion



Proceso de quitar el papel (se invirtieron 90 horas)



La Segua, vista frontal



La Segua, vista trasera

La Tulevieja

Según lo desarrollado en el marco teórico, se encuentran tres versiones de esta leyenda, a pesar de esto, un 61.9% de los participantes del sondeo afirmó que no conocer ninguna de estas versiones, un 19% (el segundo porcentaje mayor) respondió conocer la versión en la que posee un **sombrero grande** que asusta a los niños. Para la reinterpretación de este personaje se utilizará como base esta versión.

Ante las preguntas ¿cómo se comporta este personaje en la versión que usted conoce? y ¿para qué cree usted que se creó este personaje?, las respuestas fueron muy variadas, pero algunas coincidieron en que se utilizaba para asustar a los niños y enseñarles a respetar. A esto, añadiría que posiblemente, también se utilizaba para alejarlos de los ríos.

Basado tanto en el sondeo como en las compilaciones, se determina que el sombrero es su principal característica visual, etse debe destacar tanto en su materialidad como en su tamaño.



Tulevieja

2019

Estampado con herrumbre, teñido y bordado.

Mastate y tela de algodón.

1.5 m x 1.5 m. x 1 m

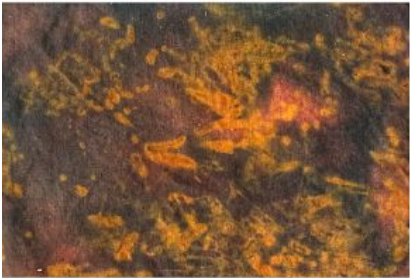
Material

Descripción

Boceto



Sombrero de mastate
(se cortan las partes del sombrero con forma de hoja y se cosen a mano con costuras visibles con hilo encerado)



Estampado con herrumbre y teñido sobre manta



Estampado con herrumbre y técnica de acuarela sobre manta



Referentes Visuales



Descripción

Sombrero de Skull Kid, personaje de The Legend of Zelda:

Majora's Mask

Acercamiento de Ilustración por José María Figueroa. (s.f.).

En Cuaderno Rojo (p. 57).

Tabla de Análisis de objeto 2: Tulevieja

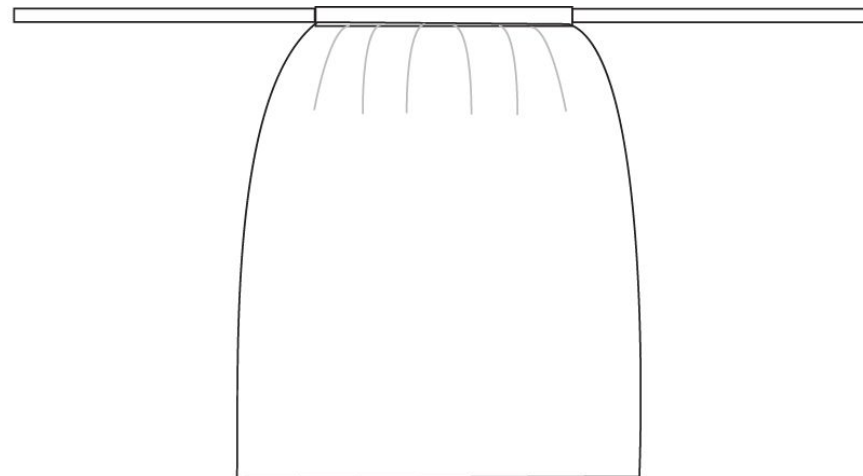
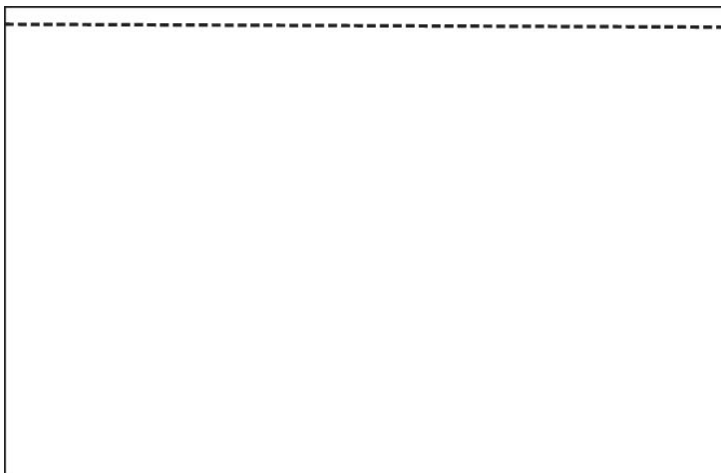
Objeto		Sujeto	
Estético Formal	<p>Análisis Sintáctico: Se utiliza una tela opaca y dura, lo cual refleja la naturaleza de una mujer vieja y descuidada, ella no es ni llamativa ni femenina frente a los hombres. Toda su indumentaria presenta huecos, remiendos y manchas, reflejando así su descuido.</p> <p>Porta un sombrero de mastate renegrado, el cual es áspero y tosco. El diseño es monocromático en café, que se encuentra relacionado con lo humilde, pero también con lo feo y lo antipático. Además, el café sumado con el uso del mastate y el herrumbre produce una sensación de suciedad.</p>	Emisor	Comunica principalmente soledad y la naturaleza tosca y arisca del personaje.
	<p>Relación discursiva: La Tulevieja refleja la soledad y la amargura de una mujer que no se casó. En lugar de ser maternal (como el ideal de madre y abuela), la Tulevieja no quiere a los niños, a los cuales persigue para asustarlos, lo cual podría ser producto de la soledad.</p> <p>Según lo abordado anteriormente, la mujer al no tener hijos, se percibe en las leyendas como solitaria y amargada, esto se puede observar en la materialidad de sus ropas, lo cual también es reforzado por la monocromía café, que la refleja como una persona aburrida, pero también un poco desaliñada y sucia.</p> <p>Se propuso un sombrero de gran tamaño que pudiera tapar el rostro, ya que de esta manera, nadie puede ver quién se esconde debajo de este, lo cual genera desconfianza, esto aunado con su ropa harapienta, genera una señal de peligro para los niños que tendrían miedo y huyen de ella.</p>	Receptor	Se encuentra en una posición contemplativa, pero también puede interactuar con los materiales.
Materiales	Utiliza indumentaria que refiere a la presente en el siglo XIX, lleva una falda rígida que de una sensación pesada, que refleja el cansancio de una persona mayor. Tanto el sombrero de mastate, como el delantal y la falda se	Cédula	Tulevieja 2019 Estampado con herrumbre, teñido y

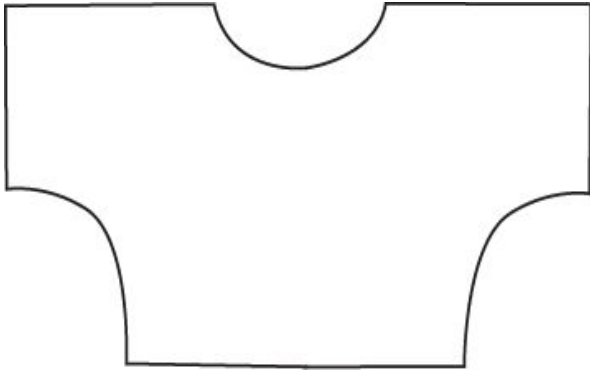
	<p>encuentran manchados, en parte producto de cargar plátanos y por otras actividades del hogar.</p> <p>El mastate es una fibra extraída en Talamanca, de la corteza del árbol <i>heliocarpus americanus</i> y se utiliza no solo por ser autóctona y posee una textura áspera, que refuerza la naturaleza arisca del personaje.</p> <p>Tanto la indumentaria como el sombrero poseen un acabado bastante tosco, para que se perciba como si la misma Tulevieja lo hubiera hecho para si misma.</p>	<p>bordado. Mastate y tela de algodón. 1.50 m x 1 m. x 1 m</p>
--	---	--

Proceso

Se comenzó patronando la falda y la blusa, para seguidamente cortar la tela y estampar la falda y el delantal con herrumbre. Se confeccionó la falda, la blusa y el delantal.

La falda posee un patrón rectangular, el cual se encuentra fruncido en la parte superior, la pretina se encuentra sujeta por una cinta de algodón que se amarran como forma de cierre.





El patrón de la blusa posee una forma de T, no posee mangas separadas del cuerpo, sino que es un solo patrón, esto porque refleja la simplicidad del personaje, como si ella misma hubiera podido hacer su propia ropa.



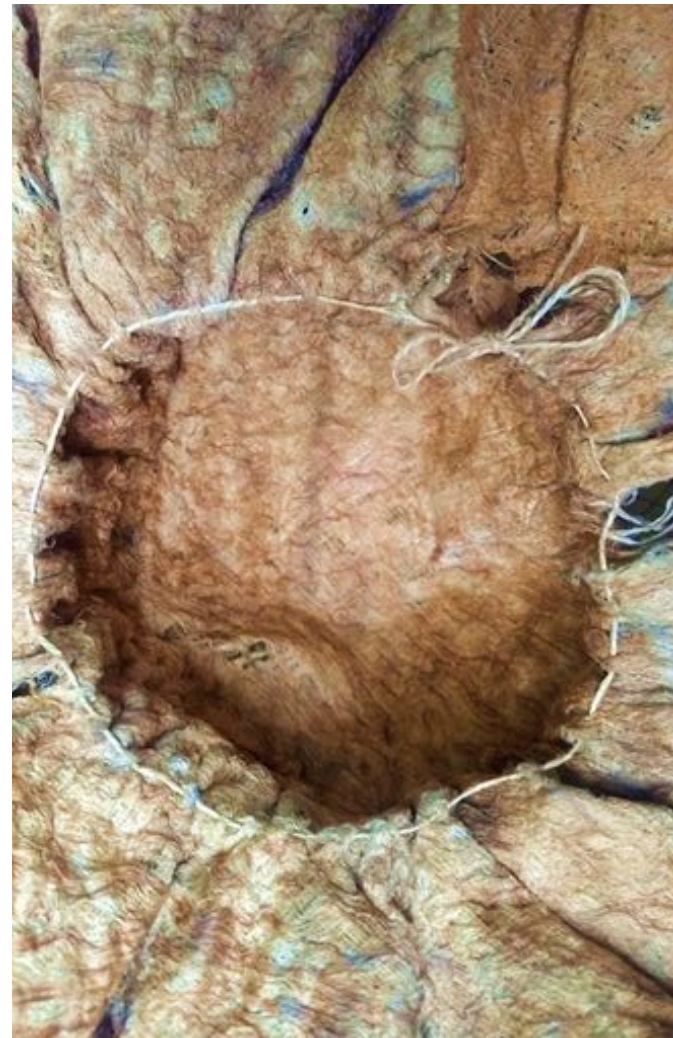
Se estampó la tela de la falda y del delantal con herrumbre, para luego proceder a teñirlas junto con la blusa. El delantal además se manchó con mancha de banano y café.

Originalmente se pensó crear el patrón del sombrero con forma de hojas (como se puede observar en el boceto), pero al trabajar el mastate y percibir que es bastante maleable, se optó por moldearlo con un tazón y sellador, el cual le da cuerpo al sombrero.

El mastate anteriormente pasó por un proceso en el cual se expandió con agua y un mazo, además de coserlo con hilo de cañamo, para aumentar el tamaño del material



Sombrero moldeado con tazón y una liga



Interior del sombrero con una costura de cáñamo



Detalle de falda y ruedo



Tulevieja, vista frontal



Tulevieja, detalle de blusa

Bruja Zárate

La Bruja Zárate representa (aún más que La Tulevieja), la idea de señora ermitaña y malvada. De las personas participantes en el sondeo, el 33,3% no conocen ninguna versión, un 38,1% afirma que en la versión que conocen, vive en la Piedra de Aserrí y un 19% que vive tanto en la Piedra de Aserrí y en Escazú. Además un 76,5% afirmó que en la versión que conocen no tiene hijos y un 47,1% afirma que era malvada la mayor parte del tiempo.

Si bien era malvada y convirtió un asentamiento completo en piedra, también convierte frutas y verduras en oro para los más necesitados. Zárate presenta una dualidad entre una mujer buena y caritativa, contra una mujer maliciosa y vengativa, la cual es de suma importancia en esta reinterpretación.

La Bruja Zárate, cuenta con los atributos de una bruja, lo cual hace que el personaje pase de ser solo una señora ermitaña, a tener connotaciones más negativas, como tener el poder de maldecir personas, pero también estar condenada a la soledad.



Bruja Zárate

2019

Teñido de algodón. Tejido en alto lizo. Estampado con herrumbre y bordado.

Tela de algodón, pabilo y cuero

1.55 m x 1 m. x 1 m

Material



Descripción

Tejido en Alto Lizo
Se sacará un patrón de la máscara
para luego tejerlo y moldearlo me-
diante costuras, con pabilo y
manta gasa

Estampado con herrumbre
y técnica de acuarela
sobre manta

Estampado con herrumbre y teñido
en naranja oscuro sobre manta

Boceto



Referentes



Descripción

Detalle de musgo

Detalle de tejido realizado por Crossing Threads

Detalle de Ilustración por José María Figueroa. (s.f.).
En Cuaderno Rojo (p. 212).

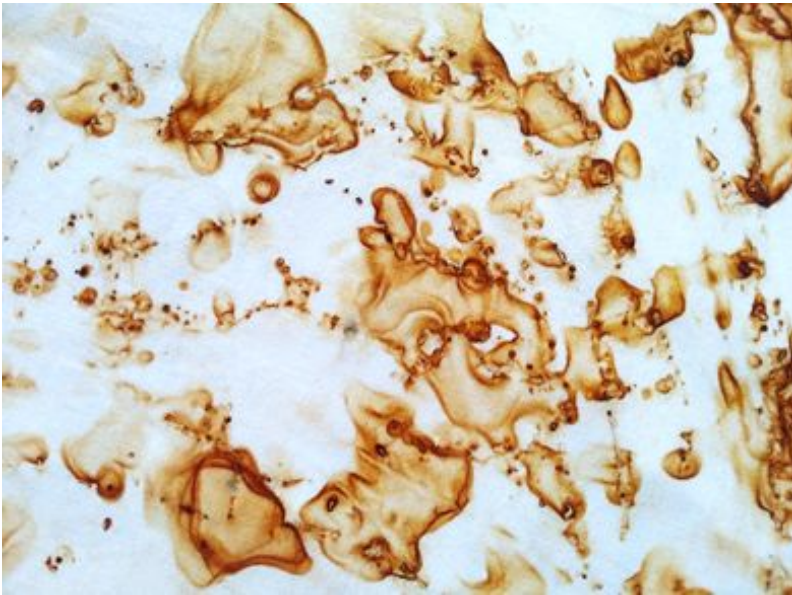
Tabla de Análisis de objeto 3: Bruja Zárate

Objeto		Sujeto	
<p>Estético Formal</p>	<p>Análisis Sintáctico: El manto que lleva, es la prenda principal y posee una textura alusiva al follaje, las piedras y el musgo presentes en donde vive, este se convierte en una cara maliciosa, representando la dualidad del personaje. Por el frente lleva tonalidades claras de verde y la parte trasera tonalidades que se acercan al negro, siendo la parte clara la que presenta a las personas, pero la parte trasera (con el segundo rostro y colores oscuros), representa sus malas intenciones.</p> <p>La tela es tosca y pesada. Los colores predominantes son: verde (naturaleza/veneno), café (apático), negro (maligno/muerte) y naranja (vitalidad/ precaución), que hacen alusión al follaje, la tierra y los frutos.</p>	<p>Emisor</p>	<p>Comunica el modelo de la mujer malvada, debe de reflejar el misterio y su doble naturaleza.</p>
	<p>Relación discursiva: La Bruja Zárate es misteriosa y malvada. Refleja las concepciones negativas relacionadas con la mujer, es soltera, se encuentra solitaria y no posee buenas intenciones.</p> <p>Como se menciona en el marco teórico, tanto en la versión en la que tiene un hijo (en la que incumple con sus funciones de madre, al maldecirlo se maldice a si misma y se confina a la soledad), por lo cual, independiente de si es soltera o si posee un hijo, finalmente será condenada a la soledad por su condición de bruja.</p> <p>Presenta una doble naturaleza, siendo amable y bondadosa con algunos y malvada con otros, la cual es reforzada en las historias en las que posee un hijo, siendo madre, pero a la vez</p>	<p>Receptor</p>	<p>Se encuentra en una posición contemplativa, pero también puede interactuar con los materiales.</p>

	<p>maldiciendolo. Al ser un bruja, se encuentra relacionada automáticamente con la visión de la mujer mala.</p> <p>Esta doble naturaleza es la característica principal del personaje, por lo cual se traduce visualmente en el manto, que la cubre como la cueva en la que vive y presenta los mismos elementos de follaje que esta.</p>		
Materiales	<p>Se utiliza un conjunto de falda y blusa de algodón , con la forma de la indumentaria del siglo XIX. La falda es pesada y lleva un delantal manchado, es una tela gruesa que provee protección en la montaña, la escogencia del material se debe a que se desea reflejar la pesadez del cuerpo adulto en la indumentaria. El manto, es realizado con pabilo de algodón es muy grueso y abrigado, se utiliza manta gasa para crear la textura de musgo.</p>	Cédula	<p>Bruja Zárate 2019</p> <p>Teñido de algodón. Tejido en alto lizo. Estampado con herrumbre y bordado.</p> <p>Tela de algodón, pabilo y cuero 1.55 m x 1 m. x 1 m</p>

Proceso

Se comenzó patronando la falda y la blusa, para seguidamente cortar la tela y estampar la falda y el delantal con herrumbre. Se procedió a teñir la tela (falda y blusa). Originalmente se planteó utilizar una técnica que simula el acabado de la acuarela con la cual se pintará el delantal con pebeo, pero luego se optó por solo estampar con herrumbre, café y mancha de banano. Se confeccionó seguidamente, la falda, la blusa y el delantal, utilizando el mismo procedimiento y patrones (modificados a un talla más grande) que se utilizaron en la Tulevieja.



Detalle de herrumbre



Detalle de manchas de delantal

Se finalizó con la capa, para la cual se creó una especie de máscara en barro, la cual se cubrió con plástico para paletizar y se le colocarán clavos, los cuales sostuvieron la urdimbre para crear el tejido 3D. Una vez se encontró terminado el tejido 3D, se ensambló en la urdimbre del telar y se comenzó a tejer el resto de la capa, entretejiendo ambas partes. Se calcula que un aproximado de 95 horas fueron utilizadas para este tejido.



Detalle de la cara tejida en 3D sobre la base de barro



Cara tejida en 3D fuera de la base



Proceso de ensamblaje y entretejido de la capa



Proceso de tejido de la capa



Bruja Zárate, vista frontal

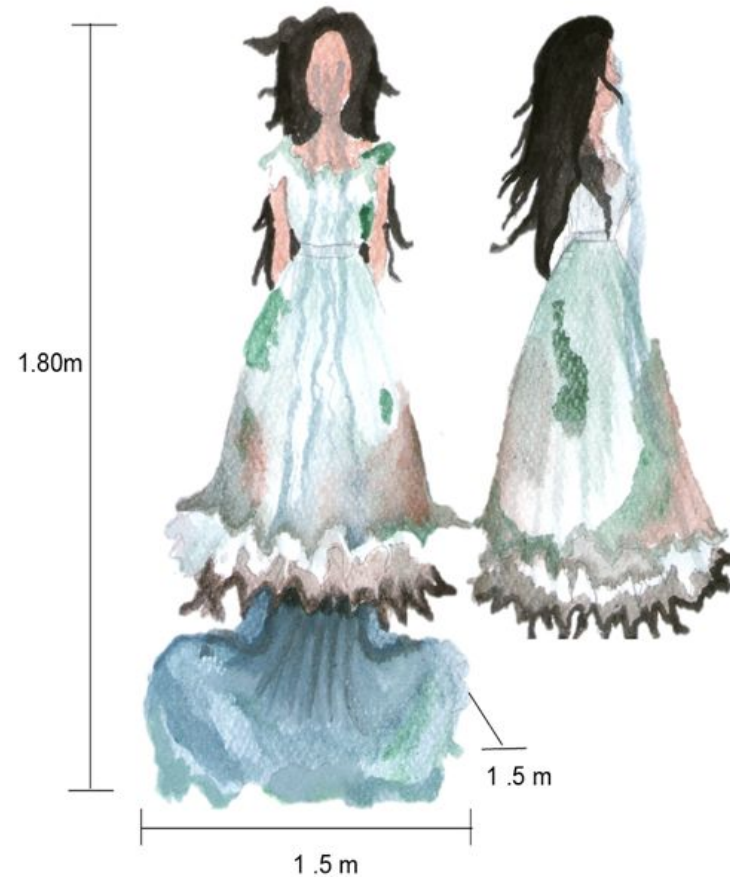


Bruja Zárate, vista trasera

La Llorona

Según las respuestas del sondeo, un 40.9% de los participantes consideran que el bebé de La Llorona fue concebido por medio de una violación y un 36,4% consideran que se dió como resultado de una relación sexual con consentimiento. La mayor parte de las respuestas afirman que ella no quería tener al bebé (sea por la violación o por la pérdida de honor).

Físicamente los participante del sondeo, la describen en su mayoría como una mujer llevando un vestido blanco, lo cual coincide con los textos compilados y las demás versiones latinoamericanas. Además, concluyen que es una herramienta para evitar el sexo prematrimonial.



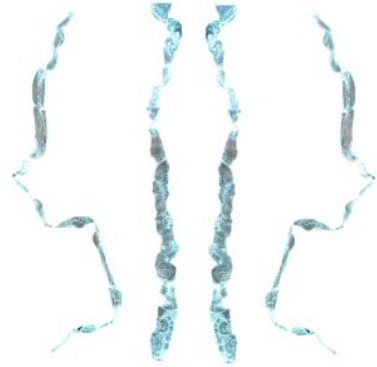
Llorona
2019

Quemado con cautín, manipulación con calor y pintura sobre tergal.

Tela de algodón, tergal, organza.

1.90 m x 1 m. x 1 m

Materiales



Descripción

Lagrimas de organza quemada



Acabados con cautin
Pintura (acrilica y pebeo sobre tergal), intervención con gasa de manta para el musgo.



Tergal quemado

Boceto



Referentes Visuales



Detalles

Beverly Semmes
On the lake, 2002

Acercamiento de vestuarios para
The Children of the Forest de Game of Thrones

Tabla de Análisis de objeto 4: La Llorona

Objeto		Sujeto	
Estético Formal	<p>Análisis Sintáctico: Su color rector es el blanco, relacionado con las almas en pena y la pureza. El vestido se encuentra manchado por musgo y barro. La composición intenta enfocar el peso hacia abajo como si estuviera llorando realmente, acabando en el río, de donde se encuentra saliendo.</p> <p>Presenta lágrimas que se integran con el agua que sale del vestido. El vestido se encuentra elevado del piso, generando una sensación de que el personaje levita.</p>	Emisor	<p>Es necesario comunicar el dolor del personaje y mostrarla de manera fantasmagórica. Además de generar la sensación de que se encuentra llorando.</p>
	<p>Relación discursiva: En Costa Rica al ser la Iglesia Católica quien rige la moral, la llorona representa la oposición de la virtud y abnegación mariana, no solo pierde su “honra” sino que también comete infanticidio.</p> <p>La llorona es una mujer doliente, que se arrepiente de perder a su hijo, ya que bajo los ojos de la iglesia, toda mujer debía desear ser una madre abnegada. La llorona se utiliza como ejemplo para mostrar cómo, al no cumplir estos mandatos, las mujeres serán castigadas y se encontrarán en una penitencia eterna.</p> <p>Como menciona Calvo (2001), “La sexualidad femenina debe ser controlada y cuidada, por lo tanto, la mujer que rompa los esquemas es castigada con la deshonor pública y en caso de que logre ocultarla será castigada por Dios” (p. 91).</p> <p>El dolor y castigo de la llorona se presenta en el agua, la cual sale de ella, pero es el elemento de causa su muerte, ya que según la narración ella es la culpable de su deshonor y en consecuencia</p>	Receptor	<p>Se encuentra en una posición contemplativa, pero también puede interactuar con los materiales.</p>

	de su destino. La indumentaria se encuentra corrompida por el agua, como forma de representar la corrupción de su alma.		
Materiales	Se utilizará tergal, ya que es una tela vaporosa, liviana y translúcida, lo que refuerza el concepto de la pureza. La silueta será la presente en el siglo XIX. El vestido se encuentra corrompido por musgo, que se creará con manta gasa, además de barro, para generar la sensación de que arrastró el vestido. Además, se utilizará organza para las lágrimas y tergal intervenido con calor, para crear el río que se encuentra saliendo del vestido.	Cédula	Llorona 2019 Quemado con cautín, manipulación con calor y pintura sobre tergal. Tela de algodón, tergal, organza. 1.90 m x 1 m. x 1 m

Proceso

Se patronó el vestido, se cortó y confeccionó. Una vez se terminó, se quemó en diferentes secciones con un cautín, para luego pintar detalles en verde y café. Se tiñó y cosió manta gasa en grupos para simular el musgo y se pintó el ruedo con pebeo, pintura acrílica y cola, para generar un efecto opaco y pesado. Posteriormente se creó el agua con varias capas de tergal fruncido, termofijado y quemado. Finalmente se quemó cinta de organza con candela para las lágrimas y luego se pintaron, junto con el agua para crear una unidad cromática.

El proceso de termofijación en este caso, consistió en fruncir pedazos de tergal (cortados de forma adecuada), los cuales se hierven por una hora, luego se deja enfriar y se suelta el hilo con el que fue hilvanado. Una vez termofijado, la tela no vuelve a su forma original.



Confección terminada (cinta de raso reemplazada por una cinta de tergal)



Lágrimas, intervención y agua en proceso



Agua post termofijación y pintada



Detalles de musgo y barro





La Llorona, vista frontal



La Llorona, vista trasera

Cronograma

Para la realización de cada conjunto, se propone el siguiente cronograma.

	Octubre	Noviembre			Diciembre				Enero			
	29 - 4	5 - 11	12 - 18	25 - 2	3 - 9	10 - 16	17 - 23	24 - 30	31 - 6	7 - 13	14 - 20	21 - 27
Sequa												
Máscara	■	■	■	■								
Patronaje del vestido	■											
Confección del vestido		■	■	■								
Patronaje de capa												
Teñido de hilos para capa		■										
Confección de capa			■	■	■	■	■	■				
Tulevieja												
Prototipo de sombrero			■									
Realización de sombrero			■	■	■	■	■	■				
Patrón de indumentaria			■									
Herrumbrado de tela		■										
Teñido		■										
Confección				■	■	■	■	■				
Pintura de delantal			■									
Bruja Zárate												
Creación de cara para capa					■	■	■	■				
Tejido de capa						■	■	■	■	■	■	■
Patrón de indumentaria			■									
Herrumbrado de tela		■										
Teñido		■										
Confección				■	■	■	■	■				
Pintura de delantal			■									
Llorona												
Patrón de vestido					■							
Confección							■	■	■	■	■	■
Intervención de vestido										■	■	■
Creación de lagrimas												
Creación de agua												

Los avances se entregarán en las fechas asignadas, de la siguiente forma.

	Noviembre			Diciembre	Enero		Febrero	
	6	13	27	11	8	30	19	26
Segua								
Máscara			■					
Patronaje del vestido	■							
Confección del vestido			■					
Patronaje de capa		■						
Teñido de hilos para capa		■						
Confección de capa				■				
Tulevieja								
Prototipo de sombrero		■						
Realización de sombrero				■				
Patrón de indumentaria			■					
Herrumbrado de tela		■						
Teñido		■						
Confección				■				
Pintura de delantal			■					
Bruja Zárate								
Creación de cara para capa				■				
Tejido de capa					■			
Patrón de indumentaria			■					
Herrumbrado de tela		■						
Teñido		■						
Confección				■				
Pintura de delantal			■					
Llorona								
Patrón de vestido				■				
Confección					■			
Intervención de vestido						■		
Creación de lagrimas						■		
Creación de agua						■		
Museografía								
Revisión de últimos detalles							■	
Entrega Final								■

Lugar y Requerimientos

El tipo de lugar idóneo para la muestra , no necesita una forma específica, pero debe de ser lo suficientemente grande para que las piezas respiren y puedan ser rodeadas por los espectadores. No debe tener columnas o estructuras que interfieran con el tránsito.

Idealmente se propone un montaje en una sala que sea oscura, con iluminación artificial, para poder crear una atmósfera tenebrosa, para lograr el impacto deseado. La sala debe de tener múltiples focos, ya que debe de estar a oscuras y direccionar la luz específicamente a los maniqués.

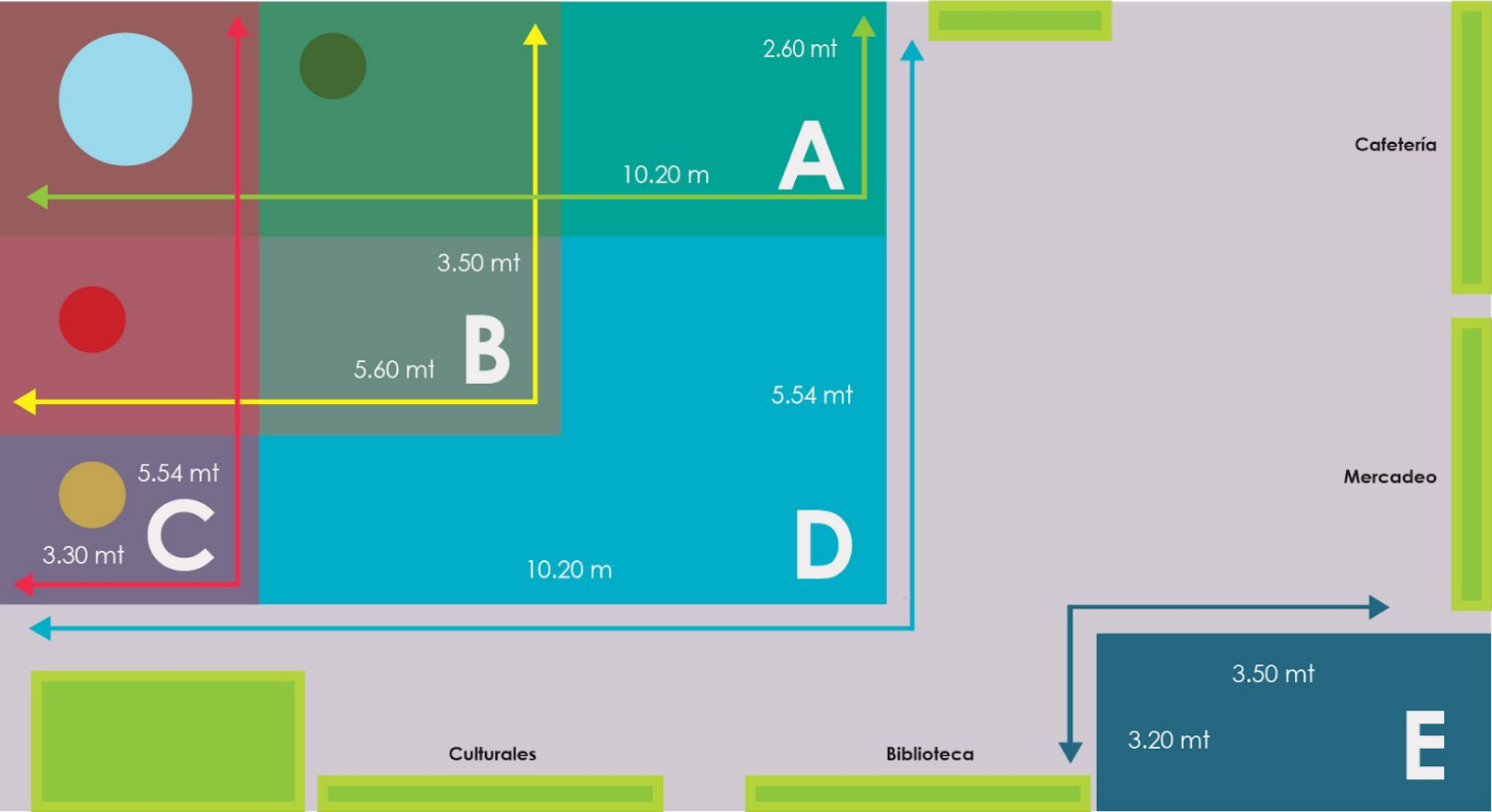
El lugar seleccionado para realizar el evento es la Galería Sophia Wanamaker, ubicada en Barrio Dent, en la provincia de San José, si bien no es el lugar oportuno para crear un montaje como el anteriormente descrito, es un lugar ideal para exponer las piezas, por su ubicación y el flujo de personas que frecuentan el lugar.

Se propone la proyección de sombras sobre las paredes para crear una ambientación. Se adjuntan a continuación fotografías del espacio y un mapa de como se plantea ordenar las piezas.

El registro documental se ejecutará mediante fotografía. Por la naturaleza de este proyecto y la posibilidad de interacción, se cree pertinente utilizar el medio del video, el cual captará de mejor manera la intención del evento.



Secciones de alquiler Lobby Galería Sophia Wanamaker



- Segua
- Llorona
- Tulevieja
- Zárate

Conclusión

El fin principal de este proyecto era diseñar una propuesta textil, que exprese los imaginarios femeninos presentes en las leyendas costarricenses, caracterizándolos desde los parámetros del diseño textil para propiciar la revalorización de la tradición oral. Se delimitó a personajes femeninos, ya que se observó un patrón, relacionado con creencias que se tenían sobre las mujeres, el cual no se presentaba en los pocos personajes masculinos.

Parece bastante acertado haber abordado el tema desde el wearable art, puesto que permitió la caracterización de los personajes de una forma en la cual no solo les brindó elementos específicos que los distinguían, sino que permite una mayor vinculación con las personas que interactúan con las piezas. Para lograr este resultado, fue de suma importancia, la recopilación de datos y la investigación de otros referentes sobre el tema, para definir el carácter del proyecto en el campo del énfasis del textil.

Las proporciones, los colores y la materialidad son de gran importancia, ya que visualmente comunican las historias, características y diferencias de los personajes. La materialidad de ambas señoras (La Tulevieja y la Bruja Zárate) y las jóvenes (La Llorona y la Segua), contraponen y reflejan las concepciones que se realizaban sobre la mujer. La solución de las piezas más complejas técnicamente, fue lograda por medio de socializaciones realizadas desde Aporte Técnico- Conceptual en Textiles.

Los asistentes a la exposición, tuvieron una respuesta positiva sobre las piezas, destacando comentarios sobre el uso del textil, las texturas y la manera en la que comunicaban la historia de los personajes. A pesar de que el lugar no se prestaba para realizar un montaje en el que se ambientara el entorno de las piezas, se solicitaron luces del Teatro Eugene O'Neill y se logró una iluminación que modificó la percepción del espacio con un juego de sombras, que creó una percepción de mayor tamaño de los personajes.

Los resultados tanto de las piezas como del montaje para la exposición “Entretejando Voces”, fueron documentados por medio de fotografías (ver Anexo III y IV respectivamente).

Se espera que esta propuesta pueda incidir en el ámbito costarricense aportando una visión distinta desde el textil, de las leyendas costarricenses, poniendo en valor la tradición oral y los procesos textiles, socializando también una mayor expresividad artística desde el uso de las fibras. Esto podría lograrse exponiendo este proyecto en diferentes lugares, cabe destacar que se realizará un catálogo, lo cual podría colaborar en este proceso de acercamiento y revalorización, por parte del público.

Anexos

Anexo I

La recopilación de las leyendas compiladas por Elías Zeledón, fue el punto inicial de la investigación en cuanto al contexto costarricense, fue utilizado no solo para contraponer las diferentes versiones, sino también para compararlo con los

resultados del sondeo (ver Anexo II), siendo ambos la base para la reinterpretación de los personajes.

Segua

Libro	Nombre	Características de la Historia	Descripción
Leyendas Costarricenses	La Cegua (Yo y la larva -Mario González Feo)	Enamora con su arrullo a los hombres que andan en caminos solitarios. Tiene la muerte en los labios y mata besando La han visto bañarse en el río y peinarse los crines con una rasqueta de oro.	Muchacha joven de divina voz
	La Tzegua	Es el mismísimo demonio. Hombres sanos y trabajadores han quedado “amarillos y flacos”, otros han muerto del miedo. Es imposible que se le aparezca a dos personas, solo se la ve cuando se anda solo. Le dice a los hombres que su madre está enferma y que la lleven al pueblo más cercano. Al subirla al caballo, se convierte y se aferra al jinete, que queda loco o muere.	Joven muy linda, blanca, con los ojos negros y grandes, el pelo rizado y la boca preciosa. Al convertirse, la cara se convierte en el cráneo de un caballo, los ojos lanzan fuego, enseña los dientes y de su boca se desprende un aliento que huele a podrido.

	Carlos y la Segua	<p>Es una mujer hermosa que vela en los caminos por la noche en lugares oscuros y solitarios, puede ocasionar la muerte de cualquier tico que tenga la mala suerte de encontrarse con ella cuando regresa a su casa muy avanzada la noche.</p> <p>Carlos era un joven finquero que vivía con su madre viuda, la cual le advertía que un día le saldría la segua, ya que su hijo gustaba de tomar alcohol y quedarse hasta altas horas de la noche con jóvenes que tendían a meterse en problemas.</p> <p>Una noche cuando regresaba a su casa, se encontró con la mujer más hermosa que había visto, que le pidió que la llevara a la cima de la montaña donde se encontraba su tía enferma. Luego de subirla a su caballo, se gira para mirarla y la joven se ha convertido en caballo, mientras lo sujeta fuertemente. La segua le asegura que lo va a dejar libre porque él quería ayudarla y no buscaba dañarla, pero que fuera el aviso para los hombres que beben demasiado.</p>	<p>Largos rizos negros enmarcaban un resto oval que parecía aún más blanco debido a los grandes ojos negros y los labios como sangre.</p> <p>El rostro se convirtió en algo que asemejaba el cráneo de un caballo de cuyos ojos salían rojos haces de fuego y cuyo abierto hocico cavemoso mostraba dos hileras de enormes dientes averiados, con aliento hediondo.</p>
Leyendas ticas de la tierra, los animales, las cosas, la religión y la magia	La Segua	1870. La segua lo muerde en los cachetes	
Sortilegios de viejas raíces	La cegua y yo a caballo	Entre las décadas de 1940 – 1950. Ella iba en caballo e invita al protagonista a montarse. La mujer lo vió con una cara horrorosa y él cae inconsciente del caballo.	Bellísima

Ña Zárate

Libro	Nombre	Características de la Historia	Descripción
Leyendas Costarricenses	Ña Zárate (Yo y la larva -Mario González Feo)	<p>Vive en un “encanto” de la Piedra Blanca de Escazú en la estación lluviosa; en la seca, en otro de la Piedra de Aserri. Vive sola.</p> <p>Posee magníficos jardines de opulentos flores que jamás marchitan, si se tocan uno queda encantado por un tiempo y luego vuelve a ser "el mismo" pero muerto. Se pueden visitar estos "encantos" sin peligro el jueves y Viernes Santo. Hizo un pacto con Lucifer, darle almas a cambio de sus "encantos".</p> <p>Si se conmueve convierte frutas y verduras en oro para las personas pobres.</p>	Dama señorial. Cuando joven era una “Diana Cazadora”. Usa luto y mitones cuando viaja al mercado central.
	Ña Fustes (Yo y la larva -Mario González Feo)	Vive en Escazú y hace condenaciones con alfileres clavados en el corazón de un gallo puesto sobre el retrato de alguien matandolo poco a poco. Por esto nunca se debe de regalar un retrato.	Vieja Bruja
	La piedra de San Miguel	<p>Por el año 1823 una bruja llamada Ña Zárate se instaló en la Piedra de San Miguel, ubicada en un cerro que lleva su mismo nombre.</p> <p>El alimento de la bruja consistía en guineo y asaduras de res y cerdo, fumaba mucho tabaco.</p>	India vieja y fea en demasía

		<p>Poseía un hijo, una lora y un gato. Tenía fama de ser curandera y ser dadivosa con las personas que la visitaban, estas debían de llevarle una asadura y tabaco para ser atendidas. Ña Zárate le da a algunos quelites y hojas de ayote que se convierten en oro.</p> <p>Su hijo Estanislao, que poseía mucho dinero, contrajo matrimonio y se hizo de amistades distinguidas, pero avergonzado de su madre la negó. Esta, enojada, maldijo a su propio nieto diciendo que cuando naciera sería un monstruo. Estanislao murió de una enfermedad nerviosa provocada por la desesperación sobre su hijo y su nieto murió tres días después. Su nuera, aunque con dinero, quedó en la ruina después de un tiempo. De esta forma Ña Zarate castigó la ingratitud de su hijo.</p>	
	La piedra de Aserri	<p>Bayardo Pérez Colma, español gobernador de Aserri, despreció a la bruja Zárate y esta lo convirtió en un pavo real como venganza. Le tiene prometido que si acepta casarse con ella, le devolverá su forma humana.</p> <p>Curaba enfermedades y si se conmovía con algún caso triste, obsequiaba frutas que se convertían en oro.</p>	Mujer blanca, gorda y pequeña, ojos negros y grandes, mirada fiera y maliciosa. Usaba su cabello en dos trenzas.
	Ña Zárate o la Bruja de Aserri	<p>Vendía sus artículos medicinales y de consumo en el parque central. Adivinaba el sexo de los niños y se le consultaba sobre brujería.</p> <p>Se vengaba de quienes no le pagaban. Una vez la llevaron a la carcel y se convirtió en rata para huir de esta, además se la vió volando convertida en lechuza hasta el pico del cerro el Tablazo.</p>	India como de 60 años, viste humilde, con enaguas de zaraza oscura, camisa blanca de manta sin gola y cuello alto, un pañuelo grande también oscuro sobre los hombros. Llevaba un sombrero de palma y usaba el cabello trenzado. Utilizaba los pies descalzos.

		El autor la conoció en su casita en 1893.	
Leyendas ticas de la tierra, los animales, las cosas, la religión y la magia	La Bruja Zara o Echandia	Llamada también bruja Zárate. Maldijo a su hijo y a su nuera por avergonzarse de ella “Tendrán siete hijos y los siete serán monstruosos y morirán siete días” Vivía en la Piedra Blanca (cerca de Escazú) Contaba el pasado y presagiaba el futuro. Dominaba la necromancia. Hacía milagros por medio de quirománticos	Mestiza
	La leyenda de la vieja Zárate y tesoros escondidos	Poseedora de los tesoros ocultos de los cerros de Escazú y Aserri. En las noches se escucha el canto de los gallos y el tintineo de las monedas	

Tuleveja

Libro	Nombre	Características de la Historia	Descripción
Leyendas Costarricenses	La Tule Vieja (Yo y la larva -Mario González Feo)	Esfinge egipcia transplantada a costa Rica, pero convertida en una vieja degenerada y sexual. Invita a los jóvenes a bailar brindando sus pechos, entre los cuales tiene un hormiguero de zompopas que anestesian a la víctima. Después alza en vuelos y lo come por partes.	Cabeza indefinible, pechos erectos, armoniosos brazos, muslos femeninos, patas y garras de águila en lugar de piernas. Con alas cortas que salen de sus hombros

	La Tule Vieja	<p>A Don Elías Camacho y a su esposa María Rosales se les apareció un camino de hormigas en su casa. Los perros se alborotaron y se escuchaban unos gritos. Se asomaron y vieron a la Tule Vieja, quien cuenta la historia que era una joven que quedó embarazada y sus padres la golpeaban como castigo. Cuando dió a luz quiso librarse de su hijo y lo dejó de amamantar. Al morir su hijo, huyó a Puntarenas y murió de una fiebre. Su espíritu vaga con los pechos llenos de leche, de los cuales esta se derrama y por eso la siguen siempre las hormigas.</p>	<p>Mujercilla de apenas vara y tercia de alto, con sombrero de alas caídas y a la altura del pecho lleva dos bolsas como vejigas de manteca.</p> <p>Anda mal vestida con un tule viejo y arrugado y despeinada.</p>
	La Tulevieja	<p>Vivía en Dos Cercas, los niños disfrutaban molestarla y ella corría detrás de ellos si tenía una rama en mano.</p> <p>Un día el viento le voló el sombrero y cayó en el río Tiribí, la Tulevieja entró al río para recuperarlo, pero fue ahogada por una cabeza de agua.</p> <p>Las personas de la zona dicen que no se debe de arriesgar la vida por un bien material.</p>	<p>Llevaba un sombrero de paja renegrido por las manchas de plátano y el café, con forma de chupón. Era una mujer entrada en años .</p> <p>Además colocaba un ramo de plátanos en su sombrero y cargaba leña de los cafetales.</p>
Leyendas ticas de la tierra, los animales, las cosas, la religión y la magia	Tule, la vieja	<p>Un sabanero intentó asustar haciéndole un lazo con una cuerda a una señora sentada en la orilla del río. La señora corrió con tal fuerza que se llevó con ella al sabanero y al caballo. El sabanero corta la cuerda para liberarse. Ahora Tule le aparece a sabaneros solos y les ofrece la cuerda de la que no se pueden soltar</p>	<p>Cabello largo, gris y enmarañado</p>

La llorona

Libro	Nombre	Características de la Historia	Descripción
Leyendas Costarricenses	Llorona (Yo y la larva -Mario González Feo)	Aborta en una noche de luna, era "desajustada de caderas", arrojó a la criatura al río, arrepentida se vuelve loca buscando a su hijo. Ella murió hace un tiempo pero lo sigue buscando. Se dice que el castigo se debe a que su hijo iba a ser un máximo profeta y liberador.	Linda muchacha.
	La llorona	<p>Tulirá era la hija del jefe de la tribu de Pacag ua. Su padre, Quezaro, fue prisionero de los españoles y los españoles quedaron enamorados de Tulirá cuando fué a negociar la libertad de su padre, en especial don Juan Pérez Rubio, el cual fue correspondido.</p> <p>Pérez pide la mano de su hija a Quezaro, pero este ya la había prometido al cacique Garabito. Los amantes se siguieron frecuentando hasta ser descubiertos por Quezaro, quien entró en ira al darse cuenta de que poseía un nieto y maldijo a su hija.</p> <p>Tulirá se volvió loca al saber que su padre había mandado a matar a su hijo y tanto Pérez como Quezaro mueren en combate. La llorona sigue llorando en busca de su hijo, mientras cumple la maldición de su padre.</p>	Mujer de talle esbelto, ojos negros y mirada de águila, nariz recta y formas bellas y proporcionadas.

	La llorona	<p>María, una joven de origen ibero, vivía cerca del nacimiento del Reventazón, estaba enamorada de un mozo del valle. Ambos esperaban un sacerdote para casarse y se negaban a vivir en concubinato, pero el mozo debe retirarse a una expedición en la costa.</p> <p>Tiempo después, aparece don Ximeno, el cual un día perdido le pide posada a María, de la cual se aprovecha y viola.</p> <p>Un año después, María se deshace del niño en el río, temiendo que el mozo vuelva y la encuentre con él, pero una voz la maldice.</p> <p>María se vuelve loca y busca eternamente a su niño.</p>	Una mujer española, hermosa de formas y de facciones perfiladas, con los negros cabellos en desorden.
Leyendas ticas de la tierra, los animales, las cosas, la religión y la magia	La llorona viva	<p>Sucede en el Rio Tiribí. Se llamaba Tomasa, era medio tonta, muda y fea. Se le murieron los primeros tres hijos por descuido. El cuarto se ahogó en el rio mientras lo bañaba y jugaba con él.</p> <p>A veces se la escucha gritar "Chichí mi!"</p>	Fea, despeinada y sucia.
Sortilegios de viejas raíces	La llorona (pp. 109-119)	<p>Año 1000 d.C.</p> <p>Mata a su hijo para conservar su honor. Una voz, posiblemente de Dios, la maldijo diciendo "Vivirás llorando y buscando a tu niño por los siglos de los siglos...". Cuentan que antes lloraba lágrimas, ahora llora sangre</p>	Lleva el cabello largo y enredado, poseía uñas largas.

Anexo II

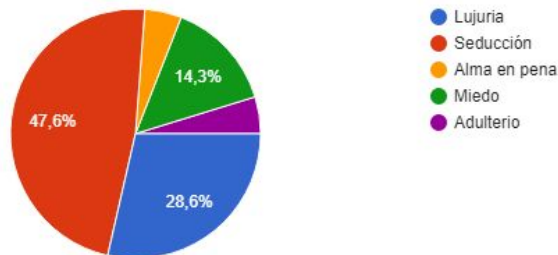
Sondeo sobre personajes

El siguiente sondeo fue utilizado para lograr un acercamiento a la construcción del imaginario de las leyendas seleccionadas, esto como manera de establecer una relación con lo descrito por los autores y crear un análisis interpretativo en la caracterización de los personajes.

El sondeo fue aplicado a un grupo etario que ronda entre 19 y 25 años de edad en su mayor parte, estudiantes, participaron 20 personas, entre estas, mujeres y hombres en partes por iguales. La herramienta utilizada para la realización y aplicación del sondeo fue Google Formularios.

¿Cuál concepto asocia más con la Segua?

21 respuestas



¿Por qué cree que la Segua se le aparece a los hombres?

21 respuestas



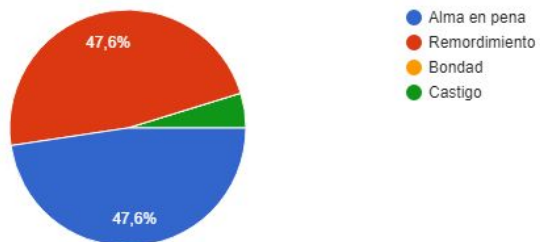
¿Cómo cree que se ve el personaje (La Segua) físicamente?	¿Qué hace este personaje en la leyenda que usted conoce?	¿Para qué cree que se creó el personaje de la Segua?
<ol style="list-style-type: none"> 1. Como una mujer hermosa y atractiva pero que oculta su cara (2) 2. Mujer rica con cabeza de caballo 3. Cuerpo de mujer, cabeza de caballo 4. Blanco y café 5. Mujer con cabeza de caballo 6. Peligroso 7. cabello negro, ojos oscuros (muy oscuros), 170 cm, piernas largas, tez clara-bronceada, curvas latinas.. o sea, me dejo asustar!! 8. Tiene la cara de un caballo y el cuerpo de una mujer muy atractiva 9. Terrorífico 10. Mujer bonita, hasta que se acerca al hombre tiene cabeza de caballo 11. Con un cuerpo de forma extraña Un ser antropomorfo, mitad mujer y mitad yegua. 12. Llena de sangre y tierra 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se les aparece a los hombres por la noche haciendo que ellos se sientan muy atraídos por ella. (2) 2. Se les monta en el caballo antes de transformarse y a medio viaje se trasforma para pegarles el susto 3. Se transforma durante la noche en mitad caballo 4. Cambia la cara a caballo 5. Se aparece en camino de los hombres y le pide que la lleve, luego lo seduce y finalmente se transforma en la segua 6. Seducir a hombres en la noche 7. Seduce hombres por las madrugadas y antes de que suceda algo... les hace algo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para asustar a los mujeriegos (2) 2. Para darles una lección a los hombres mujeriegos y amantes de las fiestas. (2) 3. Asustar 4. Para evitar que los hombres se comporten de cierta forma 5. Moraleja 6. Para antagonizar a las mujeres 7. Asustar hombres borrachos y mujeriegos. 8. En parte para asustar a quiénes le faltan de respeto a sus padres (cómo le pasó a la muchacha que se convierte en La Segua), pero también para asustar a los hombres mujeriegos y borrachos. También tiene que ver con la idea

<p>13. Dientona y con cuerpo mitad de yegua</p> <p>14. Mujer hermosa que se transforma</p> <p>15. Debe verse muy bien en el momento pero después como con cabeza de yegua</p> <p>16. Delgada, curvas y cara de caballo mujer delgada y pálida, caballo blanco huesudo y enfermo</p> <p>17. Mujer con cabeza de caballo esquelético</p> <p>18. Según la versión que me contaron, es una criatura con cuerpo de mujer y cara de caballo.</p> <p>19. Una mujer de apariencia hermosa, que luego deja ver su naturaleza de bestia.</p>	<p>terrible.</p> <p>8. Atrae a los hombres con su cuerpo, ellos la ayudan y luego se dan cuenta del monstruo que es</p> <p>9. Es una chica que se transforma en caballo y asusta en el camino</p> <p>10. Se aparece a hombres borrachos y cuando la dejan montarse al caballo o metodo de transporte muestra su verdadera forma.</p> <p>11. Asustar a un hombre que es mujeriego y borracho</p> <p>12. Seducir y asustar a hombres borrachos o mal encaminados para posteriormente asustarlos.</p> <p>13. Seducir y luego asustar</p> <p>14. Seduce a los hombres que estamos borrachos y les da una lección</p> <p>15. Asusta a los hombres mujeriegos con su trasformacion</p> <p>16. Se le aparece a los boreachos y mujeriegos en la noche, ella se ve super bien de lejos y cuando los maes llegan ella tiene la cabeza de yegua. Y que tiene colmillos</p>	<p>de la mujer como tentación tal vez, como la mala a quién no se pueden resistir u los hace fallar.</p> <p>9. Como recordatorio de malos comportamientos a los hombres</p> <p>10. Historia Folclórica para asustar a gente supersticiosa y disuadir a campesinos de emborracharse</p> <p>11. Para asustar a los hombres y que no se emborracharan</p> <p>12. Asustar a los mal encaminados.</p> <p>13. Para infundir miedo en los hombres</p> <p>14. Para enseñar a los hombres a respetar a las personas</p> <p>15. Para que los hombres no fueran tan mujeriegos</p> <p>16. Se creo para crear un compas moral, para asustar al pueblo</p> <p>17. Control de hombres mujeriegos y borrachos</p> <p>18. para que los hombres borrachos fueran m'as cautos</p> <p>19. Para evitar que los hombres tuvieran ese comportamiento.</p>
--	--	---

	<p>17. Asustar</p> <p>18. Se monta en el caballo de los hombres borrachos que la seducen</p> <p>19. Asusta a los hombres</p> <p>20. Seduce al hombre que ande borracho a altas horas de la noche.</p>	
--	---	--

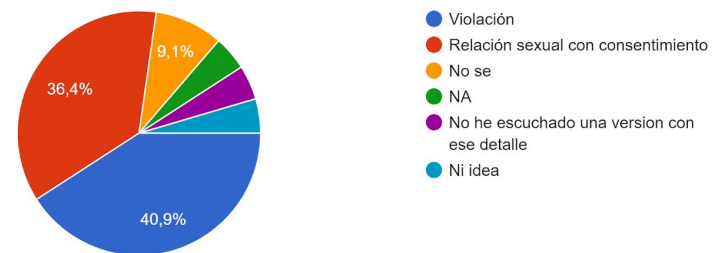
¿Cuál concepto relaciona más con La llorona?

21 respuestas



¿Sabe usted cómo queda embarazada La llorona?

22 respuestas



¿Por qué cree que La llorona mata a su hijo?	¿Describa físicamente a La llorona?	¿Para qué cree usted que se creó este personaje?
1. Porque estaba muy dolida al ser	1. Como una mujer bonita pero	1. Según las creencias se dice que

<p>abandonada por el hombre que amaba y así hizo pagar a su hijo la traición de la que fue víctima. (2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Porque no puede cuidarlo 3. No lo quiere, al inicio 4. Porque no lo deseaba 5. Porque no pudo abortar 6. Porque no pudo abortar 7. NA 8. Tengo la idea de que quién lo mata es el papá de La Llorona, pues era producto de la relación con un español (ella era indígena) 9. Porque no lo quiere 10. Porque la estaban persiguiendo por alguna razón. 11. Porque no lo quería 12. Para eliminar el recuerdo de la violación. 13. Por miedo al rechazo de sus padres 14. Porque le trae malos recuerdos 15. No podía lidiar con el 16. Porque no podía alimentarlo 17. No lo quiere 	<p>desgarrada por el dolor. (2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mujer en vestido blanco con pelo largo así bien cliché 3. Delgada, pelo negro, ropas rasgadas 4. Azul 5. Mujer pálida de ropas blancas 6. Como con algas y cosas de lago. 7. Cabello dañado, ojos rojos, ... 8. Pelo largo, varias capas de ropa flojas como un vestido 9. Con aspecto deteriorado y con los pechos derramando la leche materna 10. Mujer vestida de blanco con señales de daño a la piel por agua. 11. Señora, con un aspecto deteriorado 12. Una mujer en harapos blancos. 13. Blanco y sucia 14. Haraposa y con cara hinchada 15. Mujer normal 16. Mujer vestida de harapos y de pelo largo que llora constantemente 	<p>es para hacer conciencia en la mujer, que debe escuchar y obedecer los consejos de los padres. (2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Ni idea 3. Asustar (?) 4. Para asustar a los violadores 5. Asustar 6. De nuevo, para antagonizar a las mujeres. Porque “es una mala madre” y para justificar el abuso sexual 7. NA 8. Asustar a los niños 9. ¿Para hablar de las consecuencias de arrepentirse de tener un hijo? 10. Historia folclórica para asustar a jóvenes a acercarse al río. 11. Para que las madres fueran responsables con sus hijos 12. Meterle miedo a la población. 13. Para asustar y que los jóvenes no tuvieran relaciones sexuales fuera del matrimonio 14. Para condicionar a las mujeres,
--	--	--

<p>18. Vergüenza 19. No lo quería 20. Por miedo</p>	<p>17. Como un ghou 18. Mujer morena, baja y redondeada, pero sucia, ojerosa, con lágrimas secas en la cara 19. Una mujer con el pelo largo lacio cubriéndole la cara 20. Como una joven, sencilla, de campo</p>	<p>una mujer como la llorona necesitaría tener la opción de abortar y no la tuvo. 15. Hacer conciencia del abandono y violación 16. Para que las mujeres se preocupen por sus hijos 17. Control de mujeres que no quieren a sus niños 18. para evitar que las mujeres tuvieran sexo prematrimonial (las muy sucias :v) 19. Evitar relaciones impropias 20. Talvez, con el objetivo de mantener a las jóvenes en casa.</p>
---	--	---

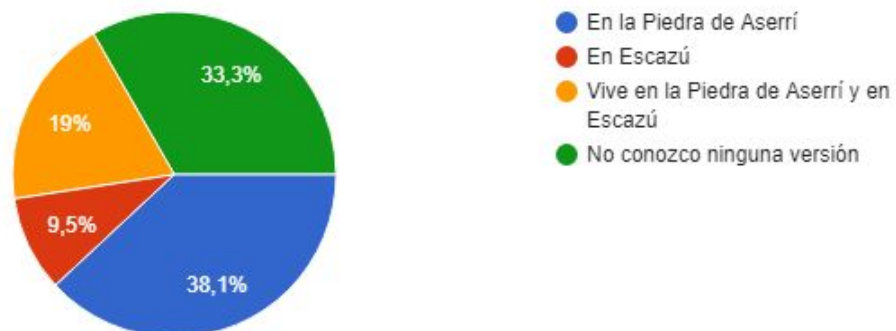
<p>¿Cómo se comporta este personaje en la versión que usted conoce?</p>	<p>¿Para qué cree usted que se creó este personaje?</p>
<p>1. No conozco la leyenda 2. Persigue a los niños 3. Deambula en la noche asustando gente</p>	<p>1. - (4) 2. No conozco la leyenda 3. Para evitar que se metan a las posas</p>

4. NA
5. Al igual que La Llorona es un alma en pena que anda sufriendo por su hijo.
6. Enojada
7. Ni idea, a menos que se refiera a la mona, la mona es una bruja que cambia a forma de animal.
8. De forma violenta ante las burlas de los niños
9. Errática y impulsiva.
10. No recuerdo
11. No idea
12. -
13. solo pasa periódicamente por el pueblo en su carreta
14. Asusta a las personas que la molestan o que están pecando

4. Asustar
5. Para denigrar y burlarse de las mujeres
6. NA
7. Asustar a los padres irresponsables
8. Para asustar
9. Explicar brujería
10. Para enseñarle a los niños a respetar
11. Para asustar a los niños para que no anduviesen tarde en la calle.
12. Ni idea
13. Tampoco recuerdo
14. No lo se
15. Para asustar a los niños
16. Para que los chiquitos tuvieran miedo de las señoras mayores (?)
17. No se
18. Como todas, para evitar algún comportamiento que no es socialmente aceptado

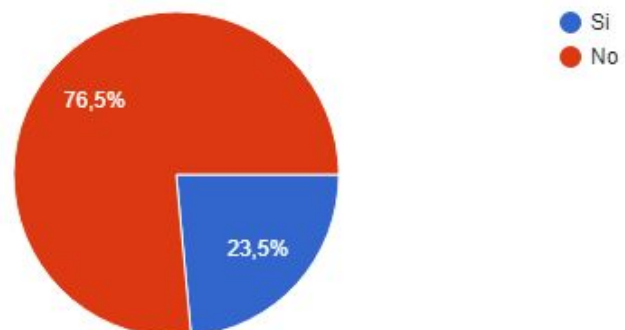
En la versión que usted conoce sobre la Bruja Zárate, ¿Dónde vive?

21 respuestas



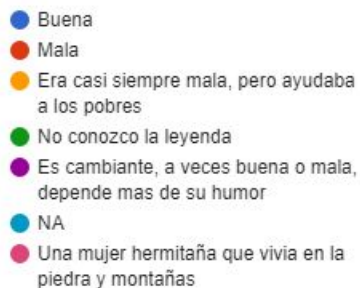
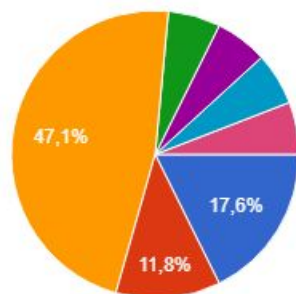
¿Zárate tiene hijos?

17 respuestas



¿Qué clase de Bruja era?

17 respuestas



¿Cómo cree que se vería la Bruja Zárate?	¿Para qué cree que se creó este personaje?
<ol style="list-style-type: none"> 1. No conozco la leyenda 2. Como una anciana normal 3. Vieja, misteriosa y con muchos chunches 4. Como la versión latina de Winnifred Sanderson 5. NA 6. Rasgos físicos llamativos como el color del cabello muy oscuro o brillante, tal vez un peinado diferente. Vestida de negro. 7. Sucia 8. Una mujer hermitaña con ropa sencilla y pelo largo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. _ (2) 2. No conozco la leyenda 3. - 4. No tengo mucho conocimiento de la moraleja de la leyenda 5. Entretenimiento 6. Para que los hombres tuvieran referente a la hora de denigrar alguna mujer 7. NA 8. No tengo idea

canoso

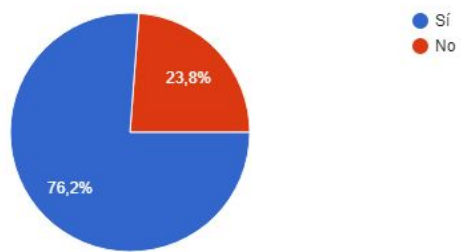
9. Señora mayor
10. Como una campesina.
11. Descuidada
12. Andrajosa
13. Se vestía normal pero un poco más pomposa
14. Señora vieja y demacrada
15. mujer baja, rellena, pelo negro y liso. Madura (pero bien conservada :v)
16. Como una mujer indígena

9. Para asustar

10. Supuestamente es una historia de amor entre una mujer que vivía en la piedra y un cacique indígena que se enamoró de ella.
11. Para enseñarle a la gente a apreciar lo que tienen
12. Para enseñar que aún siendo malo de pueden hacer buenas cosas de vez en cuando.
13. Para representar a una mujer vengativa
14. De mostrar que toda persona tiene un lado bueno y malo
15. Debe ser más una confusión entre un personaje real y los cuentos de la gente de la época.
16. Ni idea
17. Para dar una lección de orgullo

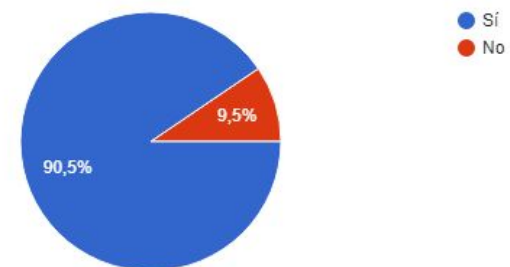
¿Cree que el papel que desempeñan estos personajes tiene que ver con las creencias que se tenían o tienen sobre las mujeres?

21 respuestas



¿Le parece que es necesario rescatar la tradición oral?

21 respuestas



¿Cuál cree que es la razón por la que se crean esta clase de leyendas?

1. Para recrear de alguna forma las vivencias de nuestros antepasados y de alguna manera crear una forma de castigo tanto para la mujer como para el hombre. (2)
2. Para parar comportamientos mediante el miedo
3. Como medida preventiva para evitar ciertos comportamientos sociales no aceptados.
4. Por control de conducta moral
5. Algunas como moraleja otras para entretener
6. Las leyendas se crean porque hay carencia de algo en ese momento, y en este caso lo que ocupaban era un vehículo para antagonizar mujeres poderosas
7. Mitos urbanos, como la religión.
8. Una forma más entretenida de comunicar ciertas ideas o comportamientos que se esperan de la gente en la época. Usar el miedo para que la gente no se comporte de cierta forma.
9. Cómo leyendas urbanas, para hacer creer que son ciertas
10. Los hombres y sobretodo los campesinos ignorantes de tiempos pasados, además de supersticiosos eran machistas y no respetaban el espacio femenino ni las relaciones. O que los rechazaran.
11. Para dar alguna lección
12. Crear enseñanzas y transmitir valores.
13. Infundir el miedo
14. Es una forma muy antigua de asustar a los hombres, considero que en todas se observa que mujeres que se defienden a sí mismas son feas o malas o descuidadas, eso no está bien, pero si lo analizamos así es en todos los cuentos clásicos también, se debe rescatar pero tal vez de una forma más moderna
15. Reflejar de cierto modo el estado de la sociedad
16. Control social
17. Control social
18. Para transmitir conocimiento y unir al pueblo
19. Asustar a la gente
20. Para asustar a las personas y eviten hacer ciertas cosas o andar por ciertos lugares.

Anexo III

Registro Visual

Se creó un registro visual, de manera que las piezas estuvieran en un entorno que apoyara el discurso de cada una. La Bruja Zárata y la Tulevieja fueron fotografiadas en Parque Nacional Volcán Irazú, Sector Prusia, mientras que la Llorona y la Segua, fueron fotografiadas en Río Macho, Orosi.

El registro fue realizado por Carlos Chacón Calvo.





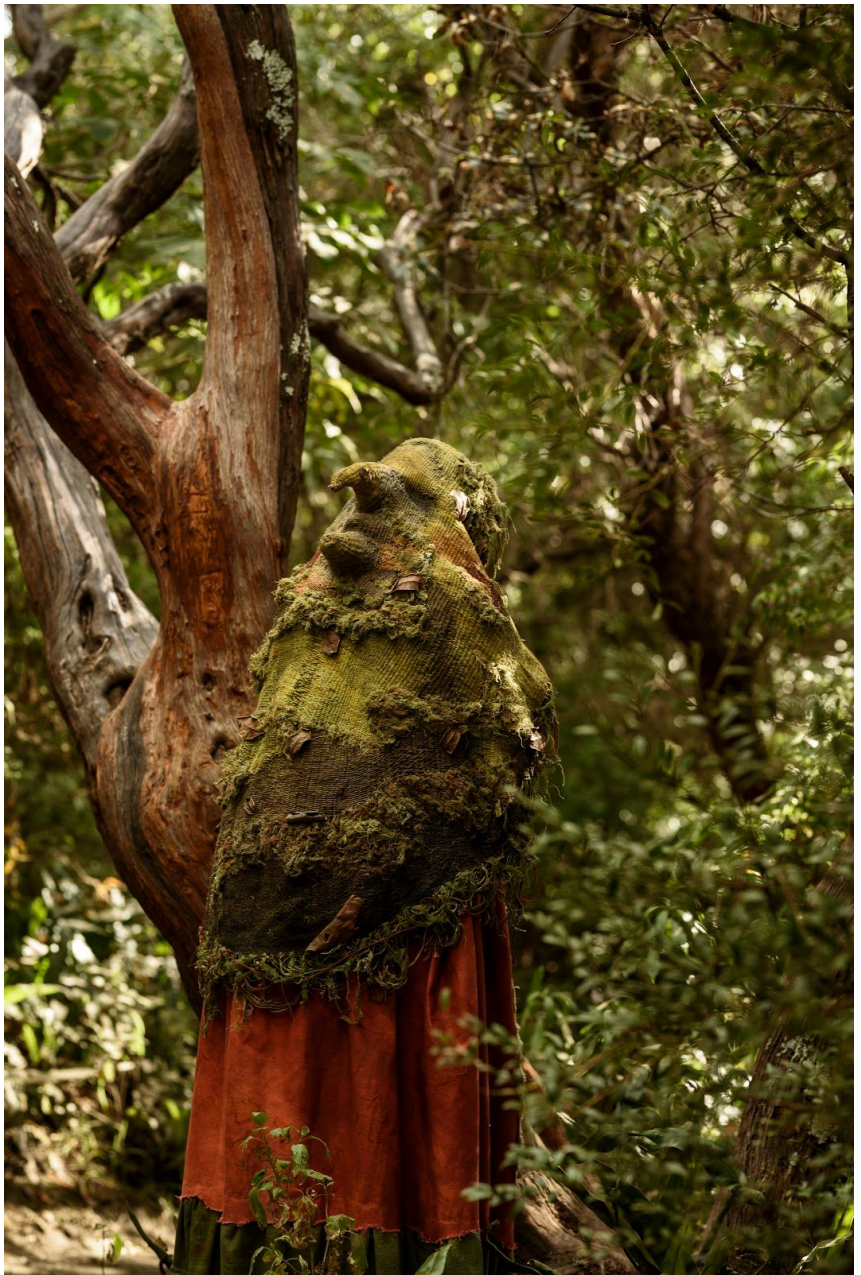


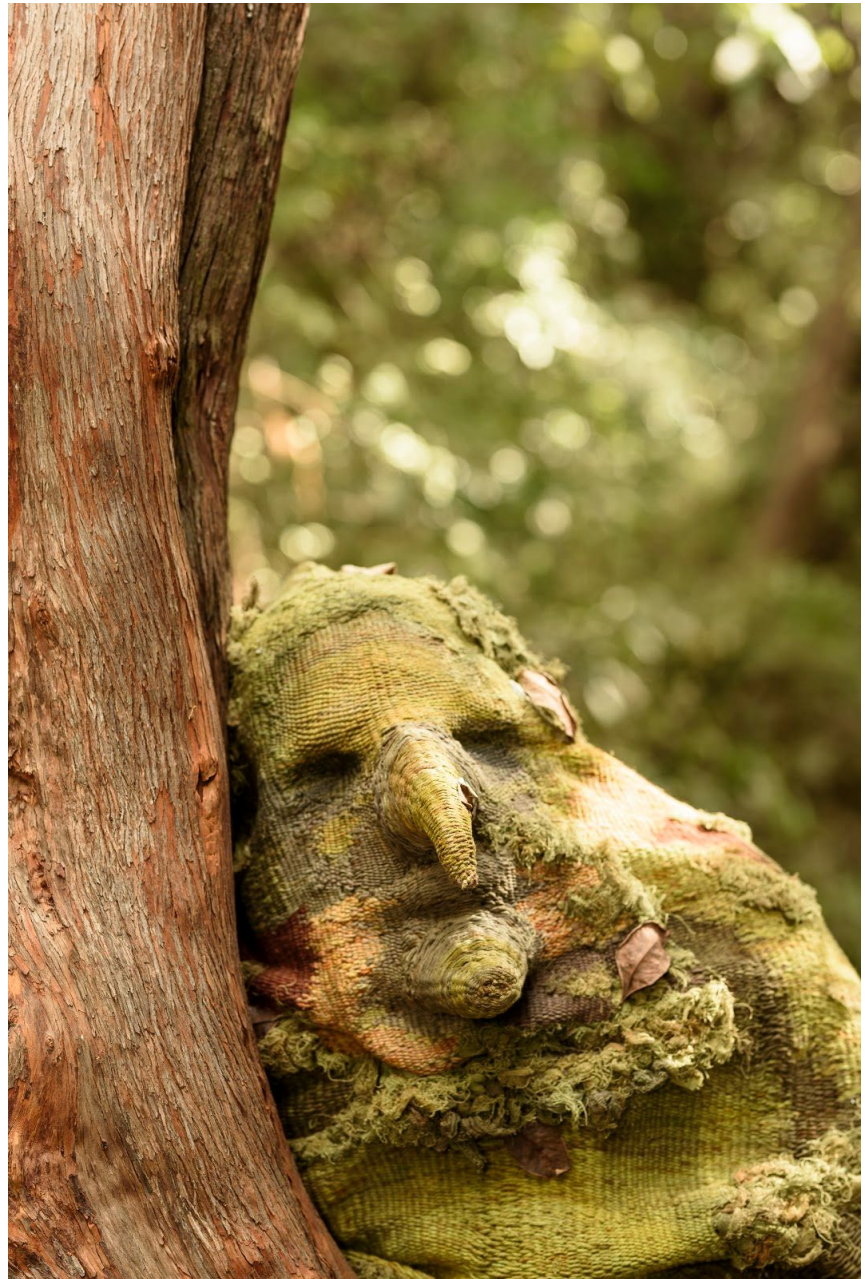














Anexo IV

Registro Visual de Exposición

Se realizó un registro visual de la exposición “Entretejiendo Voces, Tradición y Sociedad”, inaugurada el día 18 de Marzo a las 4:30 en el Centro Cultural Costarricense Norteamericano.

Las piezas se iluminaron de manera cenital y en contrapicada.





















Referentes Bibliográficos

Arce, M. (06 de octubre de 2006). Paseo en Tren: Leyendas. *La nación*. Recuperado de:
<http://www.nacion.com/tiempolibre/2006/octubre/06/chicos849880.html>

Alfaro Bustamante, S. (2016). Costa Rica Leyenda (Proyecto de graduación de licenciatura en Diseño Publicitario). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.

Brenes Ramirez, C., Chinchilla Chavarría, M., Rodríguez Solís, D. (2012). *Espantos: Aplicaciones gráficas para una selección de leyendas costarricenses*. (Trabajo final de graduación, Licenciatura en Diseño Gráfico) Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

Brenes, M. y Zapparoli, M. (1991). De que vuelan, vuelan...!: Un análisis de la magia y la brujería en Costa Rica. San José, Costa Rica: Editorial Costa Rica.

Bulux Calderón, J. M. (2004). *El papel representado por la mujer dentro de las leyendas animísticas clásicas guatemaltecas* (Tesis de licenciatura). Universidad San Carlos de Guatemala, Guatemala. Recuperado de:
http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_0426.pdf

Burke, E. (1995). De lo sublime y de lo bello. Barcelona, España: Altaya.

Calvo, M. (2001). La construcción de la imagen de las mujeres en algunos textos tradicionales en Costa Rica y Honduras. Revista Herencia No. 1 (Enero -mayo 2001), 87 - 96.

Chacón, A. y Dobles, A. (1992). *La travesía azarosa de los textos: folklore literario y literatura folklórica en Costa Rica*. Heredia, Costa Rica: EUNA.

Cerdas, E. (1984). *Aspectos generales del folklore costarricense*. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

De Carvalho-Neto, P. (1969) *Historia del Folklore Iberoamericano*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

De Carvalho-Neto, P. (1977) *Diccionario de Teoría Folklorica*. Guatemala: Editorial Universitaria de Guatemala.

Dobles, A. y Chacón A. (1992). *La travesía azarosa de los textos*. Heredia, Costa Rica: EUNA.

Estramiana, J. L.; Fernández, B; Saiz, J. (2007). De Moscovici a Jung: el arquetipo femenino y su iconografía. *Athenea digital*, 11 , p. 132-148. <https://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/view/60102>

Fernández Poncela, A. M. (2000). *Protagonismo femenino en cuentos y leyendas de México y Centroamérica*. España: Narcea.

Fügel, J. C. (1964). *Psicología del vestido*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós

Fressard, O. (2006). El imaginario social o la potencia de inventar de los pueblos. *Revista Transversales*, 2. Recuperado de: <http://www.trasversales.net/t02olfre.htm>

Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Lara, C. (1984). *Leyendas y Casos de Tradición Oral de la Ciudad de Guatemala*. Guatemala: Editorial Universitaria de Guatemala.

Langh, H. (2013). *The morbid anatomy of emotions: Dress and fashion as a Form of Art*. (Tesis de bachillerato). Novia University Of Applied Sciences. Recuperado de: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/55742/Langh_Henrica.pdf?sequence=1

Leventon, M. (2008) *Artwear: Fashion and Anti-fashion*, New York: Thames & Hudson.

- Lobo, T. (1999). *Entre Dios y el Diablo*. San José, Costa Rica: Editorial Guayacán.
- Martínez, M. (2016). Construcción de la subjetividad femenina en la leyenda de La Segua. *Revista electrónica de estudiantes Escuela de Psicología, Universidad de Costa Rica* No. 11 (2): 41-58.
- Mizrahi, A. (2011). *Wearable art indumentaria y experiencia estética en el arte contemporáneo* (Tesis Doctoral de Filosofía). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Morra, G. A. (1998). Introducción. En Squicciarino, N., *El vestido habla: Consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria* (pp. 11-13). Madrid, España: Editorial Cátedra.
- Molina Jiménez, I. (2008). *Costarricense por dicha. Identidad nacional y cambio cultural en Costa Rica durante los siglos XIX y XX*. San José, Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica.
- La Nación. (26 de octubre de 2015). Casa de los Mitos y Leyendas Costarricenses asustará en Cartago. Recuperado de: <https://www.nacion.com/viva/entretenimiento/casa-de-los-mitos-y-leyendas-costarricenses-asustara-en-cartago/QEZLSSWK4RCNXNCVWHCHSV3RTQ/story/>
- Palma, M. (1992). *La mujer es puro cuento. Femenidad aborígen y mestiza*. Bogotá: Tercer mundo/Indigo.
- Palma, M. (2012). El mito de la llorona en América Latina. En XLVII Congreso El español, vehículo multicultural (Gijón, 2012). Celma M.; Gomez del Castillo M. J. y Heikel, S. (eds.). Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_47/congreso_47_32.pdf
- Poviña, A. (1944). *Sociología del folklore*. Argentina: Imprenta de la Universidad de Córdoba.
- Robles Santana, A. (2014). Crónicas de la conquista. Estereotipia de género en el choque entre dos mundos: El caso de Costa Rica. *Revista Tabula Rasa*, 21, 269 - 286. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n21/n21a14.pdf>

Rodríguez-Hernandez, K. (2017). *A través de los años (Over the Years) An Aesthetic Representation of the Socioeconomic History of Costa Rica*. (Proyecto de graduación de Maestría en Arte). The University of Nebraska-Lincoln, Nebraska, Estados Unidos.

Rodríguez Sáenz, E. (2000). *Hijas, novias y esposas. Familia, Matrimonio y violencia doméstica en el Valle Central de Costa Rica (1750-1850)*. Costa Rica: EUNA.

Rodríguez Sáenz, E. (Ed.). (2002). *Mujeres, género e historia en América Central durante los siglos XVII, XIX y XX*. San José, Costa Rica: UNIFEM.

Rodríguez Tapia, S. M. y Verduzco Argüelles, G. (2009). La Llorona: análisis literario-simbólico. En Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción (1, 2008, Madrid). Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano (eds.). Madrid: Asociación Cultural Xatafi: Universidad Carlos III de Madrid, 2009, p. 306-318

Román González, J. P. (2009). *Nuevo bestiario costarricense : reescritura de la imagen gráfica del monstruo tico en la actualidad* (Tesis de licenciatura). Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

Soto Quirós. (1998). Desaparecidos de la Nación: Los indígenas en la construcción de la identidad nacional costarricense 1851-1942. *Revista Ciencias Sociales* No, 82 (Diciembre 1998), 31 - 53.

Squicciarino, N. (1998). *El vestido habla: Consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*. Madrid, España: Editorial Cátedra.

UNESCO. (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>

Vega-Centeno, I. (2003). Imaginario Femenino y Tradición oral. Ecuador Debate, 59, 65-78. Quito, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/4435#WtUG24jwZPY>

Verdesia Cambroner, S. (2017) Trazos de leyendas :juegos de mesa. (Proyecto de graduación de licenciatura en Diseño Publicitario). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.

Villa, E. (1993). Mitos y Leyendas de Colombia. Recuperado de: www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/44617.pdf

Zeledón, E. (1998). *Leyendas Costarricenses*. Costa Rica: Editorial de la Universidad Nacional.

Zeledón, E. (2014). *Sortilegios de viejas raíces : leyendas*. San José, Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.

Zeledón, E. (2015). *Leyendas ticas de la tierra, los animales, las cosas, la religión y la magia*. San José, Costa Rica: Editorial Costa Rica.

Imágenes

Alfaro Bustamante, S. (2016). Interior del libro: Zárate. [Fotografía] En Alfaro Bustamante, S. *Costa Rica Leyenda* (p. 113), (Proyecto de graduación de licenciatura en Diseño Publicitario). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.

Alfaro Bustamante, S. (2016). Portada: Zárate. [Fotografía] En Alfaro Bustamante, S. *Costa Rica Leyenda* (p. 102), (Proyecto de graduación de licenciatura en Diseño Publicitario). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.

Arrieta, J. A. (circa 1865). La sirvienta. [Pintura]. Recuperado de:
<https://www.mutualart.com/Artwork/La-sirvienta/26E5C31F09DF5025>

Brenes Ramirez, C., Chinchilla Chavarría, M., Rodríguez Solís, D. (2017) Portada: Espantos de Costa Rica. [Ilustración]. Recuperado de:
<https://semanariouniversidad.com/suplementos/libro-ilustrado-de-leyendas-costarricenses-debutara-en-feria-del-libro-2018/>

Figueroa, J. M. (s.f.) Sin nombre. [Ilustración] En Figueroa, J. M. Cuaderno Rojo (p. 57). Recuperado de:
http://www.archivonacional.go.cr/index.php?option=com_flippingbook&view=book&id=11&catid=3&page=57

Figueroa, J. M. (s.f.) Sin nombre. [Ilustración] En Figueroa, J. M. Cuaderno Rojo (p. 209). Recuperado de:
http://www.archivonacional.go.cr/index.php?option=com_flippingbook&view=book&id=11&catid=3&page=209

Figueroa, J. M. (s.f.) Sin nombre. [Ilustración] En Figueroa, J. M. Cuaderno Rojo (p. 212). Recuperado de:
http://www.archivonacional.go.cr/index.php?option=com_flippingbook&view=book&id=11&catid=3&page=212

Otegui Palacios, S. (2016). Tomá tu teta. [Fotografía] Recuperado de: <https://www.nadaincluido.com/viaje-a-leon-nicaragua/5c-leon-museo-de-leyendas-y-tradiciones-toma-tu-teta/>

Páez, R. The Belles of Esparza. [Ilustración] En Meagher, T. F. *Holidays in Costa Rica*. Harpers New Monthly Magazine 1860 (p. 26). Recuperado de: <http://www.artecostarica.cr/artistas/paez-ramon-extranjero-documental/texto-de-las-bellas-de-esparza-bells-esparza>

Pingret E. (s.f.) India con fruta [Pintura]. Recuperado de: https://www.researchgate.net/figure/Figura-3-Edouard-Pingret-China-poblana-oleo-papel-40-29-cm-Col-Banco-Nacional-de_fig1_26446389

Povedano, T. (circa 1910). Domingueando. [Pintura]. Recuperado de: https://c1.staticflickr.com/6/5001/5268084006_f8aac07f72_b.jpg

Rodriguez-Hernandez, K. (2017). Enclave - Yunai. [Fotografía] En *A través de los años (Over the Years) An Aesthetic Representation of the Socioeconomic History of Costa Rica* (p. 67), (Proyecto de graduación de Maestría en Arte). The University of Nebraska-Lincoln, Nebraska, Estados Unidos.

Rodriguez-Hernandez, K. (2017). Pre-columbian Period - Lo que Fuimos. [Fotografía] En *A través de los años (Over the Years) An Aesthetic Representation of the Socioeconomic History of Costa Rica* (p. 65), (Proyecto de graduación de Maestría en Arte). The University of Nebraska-Lincoln, Nebraska, Estados Unidos.

Román González, J. P. (2009). El Cadejos. [Grabado]. Recuperado de: <https://www.nacion.com/archivo/el-cadejos-si-existe/AEVYFAANXVC23PP7H2D7IAZALQ/story/>

Valenzuela, O. (2013). La Chancha Bruja, el Punche de Oro y El Padre sin Cabeza. [Fotografía] Recuperado de: <https://www.elnuevodiario.com.ni/turismo/285118-espantos-que-atraen-turistas/>

Verdesia, S. (2017). Lista de Cartas. [Ilustración] En Verdesia, S. Trazos de leyendas: juegos de mesa (p. 97). (Proyecto de graduación de licenciatura). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.

Verdesia, S. (2017). La Tulevieja. [Ilustración] En Verdesia, S. Trazos de leyendas: juegos de mesa (p. 99). (Proyecto de graduación de licenciatura). Universidad Veritas, San José, Costa Rica.