



Universidad Nacional de La Plata
Departamento de Plástica

Cosas de

muñecas

(las prácticas que habitan los objetos)

Tesis para obtener la
Licenciatura en Artes Plásticas
con Orientación en Pintura

Tesista: Natalia Suárez

Directora de tesis: Ana Otondo

INTRODUCCION

EL objeto muñeca, o las figuras similares a estas de las primeras culturas, fueron objetos mágicos de protección y culto. Todas las civilizaciones del mundo han realizado muñecas. A lo largo de la historia, el hombre ha encontrado diferentes formas de vincularse y de cargar de sentido a estos objetos, los ha utilizados para narrar cuentos, para expresar deseos y temores o para materializar una comunicación o establecer vínculos hacia otro espacio tiempo, abarcando una diversidad de relatos y una convivencia de múltiples estéticas.

Según la tradición de indígenas mayas del altiplano guatemalteco, cuando los niños tienen miedo o pesadillas por la noche, se los cuentan a los muñequitos que se llaman "Quita Penas", antes de irse a dormir, para luego colocarlos debajo de la almohada, con tal que al amanecer los sueños feos hayan desaparecido. Las abuelas cuentan la leyenda de que estos "Quita Penas" (muñequitos vestidos con vestimentas originarias de indígenas del altiplano de Guatemala), hacen desaparecer los problemas para siempre.¹

Mi práctica artística, desde hace más de diez años, se vincula directamente con este objeto cultural. A la hora de repensar mi trabajo en relación a las producciones contemporáneas del arte comienzo por desarrollar una investigación relacionada al uso simbólico de estos objetos y a las diversas prácticas de la cultura latinoamericana donde estos son creados y adquieren sentido. Indago en las experiencias que posibilita el objeto muñeca como dispositivo de relaciones y los diferentes procesos de creación y producción para elaborar un registro que de lugar y complementa una propuesta plástica - artística situada en mi propia experiencia, donde intentaré condensar esta búsqueda.

Se trata de una exploración, una manera personal de experimentar en el cotidiano el y con el arte buscando relacionar y hacer propios los saberes que han sido acunados colectivamente.

¹.Extracto del texto escrito por Sandra Monterroso en el marco de la presentación del libro "Quitapenas" de Rosa Chavez. Editorial Catafixia, Guatemala, 2010.

ESCENARIOS

Una antigua metáfora que se desprende de la etimología de la palabra muñeca la relaciona con las niñas y con la pupila del ojo, basta con situarse frente a un espejo y observar detenidamente la pequeña imagen que se genera en nuestras pupilas para entender la metáfora.

Cuanto más esencial en el sistema de una cultura dada es el papel directo de un concepto dado, tanto más activo es su significado metafórico, que puede portarse de manera extraordinariamente agresiva, deviniendo a veces una imagen de todo lo existente. El muñeco es uno de esos conceptos fundamentales.²

A medida que el hombre desarrolló sus mitos y creó sus dioses, comenzó a moldear figuras en barro, piedra, madera, cera, hierro y bronce. Así como los materiales reflejaron los recursos de cada entorno y han ido variando según la época y el lugar, también los muñecos encontraron nuevos sentidos en los trasfondos de cada cultura.

En la cultura preincaica Chancay, de Perú, por ejemplo, entre las pocas ofrendas con las que enterraban a los pobladores comunes en fardos funerarios, estaban las "muñecas", usadas como objetos de valor mágico-religioso. Estas se colocaban a modo de cinturón ataviado al cuerpo, eran fabricadas con juncos, forrados con hilos de colores y vestidas con trajes confeccionados con retazos textiles. En la actualidad las muñecas de esta cultura representan a las momias de los antepasados y se usan también en ceremonias funerarias.

Al igual que en la cultura guatemalteca, en el sur de México, se utiliza actualmente la magia de los muñecos "quitapenas", tradición que tiene sus orígenes en las culturas prehispánicas del altiplano. Estos pequeños objetos son construidos a mano a partir de una base de alambre o madera y vestidos con textiles del lugar, se emplean para exorcizar las preocupaciones antes de dormir y así lograr conciliar el sueño, tanto de niños como adultos. La misma función protectora tienen los chilotes, pequeñísimos muñecos tejidos a mano oriundos de Chile.

² LOTMAN, Yuri Mijáilovich . *La semiosfera III, Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Cátedra, 2000, p. 97.

En las iglesias rurales de todo el mundo hay muñecos que son imágenes de santos. A las imágenes de los santos no sólo se las baña con regularidad y se las viste con prendas confeccionadas a mano sino que incluso se las "saca de paseo" para que contemplen el estado de los campos y de la gente e intercedan en el cielo en favor de los seres humanos.³

El hombre asignó posteriormente funciones humanas a estos objetos de culto y transformó el objeto-divinidad en objetos-juguete para el entretenimiento de los niños. Aun así en muchas culturas los muñecos siguen teniendo todavía funciones mágico religiosas.

El arte popular mexicano posee gran variedad de muñecos, fabricados antiguamente para ser utilizados en diferentes rituales y cultos. En la época de la colonia estos objetos, fueron utilizados como herramienta evangelizadora y ya en el siglo XIX los niños mexicanos jugaban con muñecos de diferentes materialidades como sucede en la actualidad. Están presentes también, aunque portadores de otros sentidos, en la mayoría de las festividades tradicionales, rituales y ceremonias religiosas.

Quienes son las protagonistas fundantes de estos objetos, son las mujeres de las diferentes culturas que habitan el territorio mexicano, son quienes comparten y transmiten los conocimientos ancestrales que encarnan las muñecas, desde el desarrollo de una técnica manual de fabricación o la producción de los materiales a utilizar hasta la construcción formal y estética, que será lo que exprese los valores de cada población en particular.

Para la cultura Wayuu, que habita territorio Venezolano y Colombiano, las wayunkeras ("mujeres de barro") son muñecas que han transmitido hasta el día de hoy el legado cultural de este pueblo. Son hechas de barro y cargadas de magia, no solo son juego, se utilizan como recurso pedagógico de la comunidad matrilineal para transmitir su cultura e incluso para iniciar a las niñas en la educación sexual. En el presente han sobrevivido a la invasión de otras muñecas como las Barbies (francesas), que nada tienen que ver ni con su identidad ni con los procesos lúdicos de ese contexto.

Las muñecas Karajá, consideradas patrimonio cultural de Brasil, son construidas artesanalmente en cerámica y constituyen fuente de ingresos para la población indígena que

³ PINKOLA ESTES, Clarissa. *Mujeres que corren con los lobos*. Ediciones B,S.A., Barcelona, 2001, p. 98.

vive a orillas del río Araguaia, habitat que les proporciona la materia prima constitutiva: mezcla de barro con las cenizas de la madera del árbol Mawsidé. Son consideradas modelos pedagógicos ya que a través de ellas se aprenden roles; organización social de la cultura y su cosmogonía. Actualmente, su realización es una actividad exclusiva de mujeres, que transmiten los modos de hacer de generación en generación.

Las "guaguas de pan" ecuatorianas, realizadas para ser ofrendadas a los muertos el día en que se los recuerda, son llevadas al lugar donde yace el difunto junto a flores, oraciones y bebidas. Son panes horneados en forma de muñecas puntiagudas que se colocan en la tierra y marcan el lugar de entierro del fallecido.

Todas estas formas, en su mayoría originarias de rituales indígenas, siguen presentes en la actualidad y expresan vivencias cotidianas o diferentes prácticas compartidas.

El muñeco-juguete artesanal actual de zonas rurales o de ciudades pequeñas no sufre grandes modificaciones, cosa que sí ocurre en las grandes ciudades donde tienen que competir con la producción industrial masiva y sus grandes campañas de publicidad. Así es que las innovaciones tecnológicas, junto al crecimiento urbano, desarrollan otros prototipos de relaciones con estos objetos.

Decía Zobeyda Jiménez, muñequera Venezolana; *nosotros no tenemos por qué comprar para nuestros niños un juguete de esos que está manchado con sangre de otros niños. Cuántos niños sufrirán haciendo esos "juguetes" de McDonald's, por ejemplo.*⁴

*(...) están hechas las muñecas de trapo con materia de recuerdos, con vestigios del trabajo humano, en los que están presentes el amor, la muerte, el sufrimiento, el gusto o la riqueza. Contra la fastidiosa monotonía de esos productos de la muñequería industrial que solo saben decir mamá, hay en el astroso corazón de cada muñeca de trapo, un subrepticio depósito de poesía; una vida privada en la que se entretajan pedazos de muchas vidas.*⁵

⁴ FRAQUI Gonzalo. Nota a Zobeyda Jiménez. La muñequera., 2012 recuperado de: <http://www.aporrea.org/poderpopular/a137889.html>

⁵ NAZOA, Aquiles. *Vida Privada de la muñecas de trapo*. Corporación de turismo de Venezuela, 1975, p.13.

El oficio de construir muñecas de trapo es muy popular en América Latina, la construcción queda teñida por el uso, ya sea en su forma, articulación, o espacio en el que se disponen. Desde que se desarrolló la industria de la muñequería, vienen desafiando las grandes producciones en cadena y generando relatos identitarios.

En Argentina, la construcción artesanal de este objeto se desprende de las culturas indígenas. También llegaron con el advenimiento de los inmigrantes, formas, materiales, procedimientos de variada procedencia y también, nuevos rituales y prácticas. Recuerdo durante toda mi infancia haber quemado cada 23 de junio el muñeco de "San Juan", realizado a escala humana, con ropa vieja que se rellenaba para armar el cuerpo. Si bien, los chinos parecen ser los primeros en quemar muñecos para festejar el nuevo año y despedir al que se va, en Argentina esta costumbre es heredada de Europa; ritual donde se quemaban espantapájaros en las fogatas de San Juan, festejando el solsticio de verano y adorando el fuego como símbolo de purificación.

Esta práctica fue tomando diferentes matices según la época, el barrio, la ciudad y los protagonistas. En la actualidad, en la ciudad de La Plata, se celebra cada comienzo de año con la popular quema de muñecos en donde es participe, de una u otra manera, la ciudad entera.

Los muñecos nos cuentan pequeñas historias cotidianas, de los materiales disponibles en cada momento, de las prácticas realizadas en cada cultura, de las creencias, costumbres, modos de vestir, de pensar y trabajar, maneras de transmitir conocimientos, de lo lúdico, lo religioso y de lo prohibido también.

proceso de CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA

La realización de la propuesta se despliega en dos etapas, una exploratoria; de registro y recolección de textos, relatos orales, objetos, imágenes y materiales, y luego, una segunda etapa experimental; de manipulación, interpretación y traducción, donde abordo la documentación y el material obtenido para producir a partir de un material cultural dado y proponer una posible mirada personal. El proceso exploratorio es importante para obtener el material sensible que emprendo para presentar el trabajo resultante y contar una manera de hacer.

*(...) un artista debe, en la medida que le sea posible, hacer accesibles a sus públicos los archivos del proceso por el cual el objeto o el evento que ha compuesto o preparado ha llegado a tener lugar, el carácter de los materiales que ha empleado, y las causas, hasta adonde pueda averiguarlas, que han ocasionado el proceso que ha resultado de la composición.*⁶

La historia y la relación de la cultura con el objeto, me sirve de marco, de contexto, imaginario y contenido para comprender mi propia práctica, obstinada en mantener una relación estética con estos objetos. Es material sensible esencial para emprender el espacio de trabajo y un archivo de exploración artística que me posibilitará hacer uso de la cultura, dando forma y sentido a este proyecto.

*Es el uso del mundo lo que permite crear nuevos relatos, mientras que su contemplación pasiva somete las producciones humanas al espectáculo comunitario.*⁷

Esta investigación, está situada en las prácticas contemporáneas, que toman como escenario la vida cotidiana para poder inventar el presente, habitando las *formas culturales y sociales*.⁸ No tiene como propósito ser algo que produzca un efecto o una posible contemplación. A propósito, Iury Lotman dice que *lo específico del muñeco como obra de arte* consiste que es percibido en relación al hombre y *demanda, no la contemplación de un pensamiento ajeno, sino juego*.⁹

*Esta particularidad del muñeco está ligada al hecho de que, al pasar al mundo de los adultos, él lleva consigo los recuerdos del mundo infantil, folclórico, mitológico y lúdico. Esto hace del muñeco un componente no casual, sino necesario, de cualquier civilización "adulto"*¹⁰

Me interesa elaborar un tipo de producción en donde se indagan principalmente los procesos de trabajo, las relaciones entre las personas, el intercambio con diversos lenguajes, el uso de materiales que no son propios de la tradición artística y no tanto la presentación de una colección de objetos como resultado.

⁶ REINALDO, Laddaga. *estética de Laboratorio*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2010, p. 203.

⁷ BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2009, p.55.

⁸ *Ibidem*, p.15.

⁹ LOTMAN, Yuri Mijáilovich . *La semiosfera III, Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Cátedra, 2000, p.98.

¹⁰ *Ibidem*. p.98/99

Mi proyecto, se inscribiría de esta manera, en las prácticas que menciona Reinaldo Laddaga en su libro *Estética de Laboratorio*, donde se despliegan las tramas en que los artistas entretienen, valorando el desarrollo de procesos con componentes estéticos.¹¹

MANERAS de HACER

Cuando comienza una búsqueda se abren mil ventanas, cada una de esas ventanas ofrece una posibilidad distinta y yo la he tomado. Cada fragmento de material que me ha llegado ha sido parte constitutiva de esta propuesta de una u otra manera. Una historia, un encuentro, materiales que me sensibilizan y que me permito abordarlos como artista, un viaje, otros artistas, texturas, conversaciones con muñequeras, restauradores y el juego de construir objetos en un tiempo no robado.

Es una propuesta que intenta contar de una práctica artística vinculada a encuentros, ritos colectivos o elementos de prácticas colectivas que resignifican mi propia práctica.

*Las imágenes, textos y sonidos constituyen el depósito donde esperan encontrar los gérmenes de las nuevas composiciones.*¹²

Tanto los materiales como los procedimientos son elegidos en función del sentido, el uso y la construcción de cada objeto, para que esto suceda, previamente hubo una reunión de materiales de diferente naturaleza, tanto nuevos como usados.

La mayoría de los procedimientos utilizados son propios de otras disciplinas o de técnicas artesanales tradicionales, fueron incluidos como parte de los recursos estéticos y empleados para crear nuevos sentidos, entendiendo que pueden ser parte constitutiva de una propuesta contemporánea.

Las piezas de muñecos de diferentes materiales y épocas los he hallado en mercados, ferias de antigüedades, tianguis, remates, habitaciones de niños y adultos amigos, otros los he encontrado en la calle, algunas son regalos o intercambios y otros me acompañan desde la niñez.

¹¹ REINALDO, Laddaga. *estética de Laboratorio*. Adriana Hialdago Editora, Buenos Aires, 2010, p. 208.

¹² REINALDO, Laddaga. *estética de Laboratorio*. Adriana Hialdago Editora, Buenos Aires, 2010, p. 14

Tengo una relación muy estrecha con los oficios que se desprenden del universo textil y eso hace que la mayoría de los fragmentos utilizados devengan de esa relación pero no por eso me limité a una técnica o un procedimiento exclusivo. Las formas surgen de un material en bruto, como de objetos que circulan en el mercado, utilizando lo *dado* como dice Nicolás Bourriaud en su texto *Posproducción*, valorando la apropiación y la elección de objetos culturales como procedimiento para *utilizarlos o modificarlos de acuerdo con una intención específica*.¹³

Registrar Buscar Seleccionar Escuchar Hallar Restaurar Pinchar Recolectar Pegar
Desarmar Montar Pintar Cortar Dibujar Rajar Coser Remendar Teñir Lavar Hilvanar
Surlar Bordar Rellenar Tejer Anudar Reciclar Bocetar Reconstruir Trenzar Ensamblar

La serie QUITAPENAS fue realizada teniendo como referencia la leyenda guatemalteca antes mencionada, la componen 10 minúsculas muñecas realizadas enteramente con materiales textiles procedentes de diferentes poblaciones latinoamericanas, que fueron seleccionadas especialmente para componer la paleta de esta serie. Son cosidas y bordadas a mano.

Acompañan estas muñequitas unas diminutas mantas que llevan bordadas casi de forma invisible las penas quitadas por el poder mágico de estas muñecas. Hago uso de una leyenda y mucho más que eso, aunque son diminutas tienen inmensos poderes.

LAS OSCURITAS, son muñecas guardianas de la vida, los tesoros y los secretos.

En el camino de buscar muñecas de otras épocas sin valor aparente para quienes las tenían o conservaban llegué a una feria realizada en un parque platense, donde me esperaba la que sería luego, la primer adquisición en color negro. El relato del señor que la había llevado hasta ahí fue el disparador de "las oscuritas". Nada tenía que hacer una muñeca negra en la mesa de un carpintero, a menos que esa muñeca tuviera la intención de ayudar en las ventas. Se la pedí y me la dio luego de contarme la historia encerrada en un cuerpo de muñeca y entendí de sus poderíos cuando se despidió con tristeza de su amada muñeca negra.

¹³ BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2009, p.24

Las oscuritas fueron realizadas con fragmentos de muñecas industriales de plástico, (conseguida en ferias y remates), con partes textiles, una bolsa de recortes industriales recogidos de la calle y objetos que tienen algún valor secreto para mí.

serie LAS QUE SABEN/ LAS ADORABLES fueron construidas con elementos textiles y retazos de telas que me llegaron cargadas de relatos de diferentes mujeres que alguna vez también cosieron un remiendo, aquellas que saben hacer muñecas mientras hilvanan alguna historia. Un hilo guardado, una tela o prenda sin valor actual, botones, puntillas, tejidos, bordados, y una antigua muñeca cincuentona que me dio TERESA una mujer mexicana en el tianguis de San Juan, en el Distrito Federal. De esa muñeca, de cera moldeada, pintada en las extremidades y la cara, cuerpo textil y relleno de aserrín, nació una forma y una manera de construir y de unir todos esos tesoros

Las REPARADAS surgen con la intención de poder construir nuevos sentidos a partir del ya existente en cada uno de estos objetos. Busco en ferias y remates cuerpos de plástico que ya no tienen sentido, ni uso, ni valor, aquellas muñecas industriales que fueron arrojadas al basurero. Principalmente uso las de plástico, que fragmentadas o desarmadas para volver a armarse, pueden contar otras historias, otras formas de pensar el cuerpo y de establecer nuevas relaciones con quienes las acunen.

Las INTOCABLES, es un montaje que realizo con todas aquellas muñecas que no están "permitido" manipular, las que portan vestuarios majestuosos, hechas a imagen y semejanza de las niñas de las clases altas, las que no se permiten para el juego y están sentadas en alguna chimenea, estante o encima de una carpetita de crochet. Estas tienen un valor decorativo, esas son las intocables, las que peino y les reparo el vestuario y guardo irónicamente en altares o vitrinas.

Las DIOSAS VULNERABLES, son cuerpos de muñeca, vestuarios de diferentes personajes de leyendas populares. Por alguna razón, las historias van cambiando según quién las cuenta. *La llorona*, es uno de los personajes que tomo; es aquella mujer que mata a sus hijos ante el despecho de un hombre, esa es la historia que conocemos y proviene de la mirada de los conquistadores. La CIHUACOATL, deidad protectora de Tenochtitlan, en el desgarramiento de su grito auguró la muerte de sus hijos, lloró gritando la desdicha de su imperio y más tarde lloró la muerte de todo el pueblo azteca. La historia de la mujer abandonada y desdichada es la historia que cuentan los que no supieron interpretar el sufrimiento de esta diosa convertida en vagabunda.

La realización es con gajos de telas y recortes de encajes antiguos, unidos para dar cuerpo a este personaje. La forma y la construcción vienen de recuerdos lejanos de mi infancia, en su traje vaporoso y con la idea fantasmal de cuando escuchaba aquella historia de la quejosa llorona, hoy construida a partir de otros relatos de aquella leyenda Azteca.

ESMERALDA. Es una muñeca de trapo como tantas otras que construí y como tantas otras, me ha regalado una hermosa historia. La muñeca era parte de los objetos que una amiga cantora tenía en su casa, una niña llamada Leila se enamoró de la muñeca y se la llevó a su mundo. Al tiempo, la devolvió a mi amiga cantora dibujada en un papel, en forma de poesía. Leila escribió una poesía con la muñeca que yo había construido y la poesía fue convertida en canción. El montaje de esta historia es la muñeca hecha de trapo; una poesía nacida del amor de una niña y una canción como puente. Yo realicé la muñeca, Leila Caminos la poesía a Esmeralda, Marian Betervide y Martin Casado la canción.

CONVERSACIONES ENTRE PUTAS Y PRINCESAS. Es un diálogo propuesto entre muñecas que tienen como referencia personajes de la literatura o la historia del arte u otras muñecas. Aparecen en la escena algunas barbies alteradas, ramona Montiel y bataclanas mexicanas, entre otras. Todas realizadas a partir de fragmentos de muñecas o construidas enteramente con materiales textiles.

MANERAS de MOSTRAR

El montaje de esta propuesta intentará dar cuenta del proceso que dio lugar a este proyecto. Cada una de las series se dispondrá en un espacio físico determinado con la intención de relacionar el uso que propongo para cada muñeca y el sentido con el que fueron creadas originalmente u organizadas para interactuar en la expectación. Algunas de las muñecas son parte de altares, están en estantes o pueden ser manipuladas, tocadas o comidas.

Se suma a las series antes mencionadas, un registro de bocetos fotográfico y objetual para contar el proceso de trabajo de este proyecto. Será expuesto a manera de *arqueología* personal.

Luego de realizada la presentación final, toda la información textual y visual será reunida en un libro con el fin de que sea parte del banco de tesis de la facultad y para poder publicar todo el trabajo realizado.

CONCLUSION FINAL

*El arte tenía que preparar o anunciar un mundo futuro: hoy modela universos posibles.*¹⁴

Si voy para atrás en el tiempo no puedo dejar de preguntarme cuanto tuvieron que ver o cuanto provocaron este proyecto aquellas muñecas de mi infancia, las patonas o peponas de trapo, nunca obtuve un play movil ni una barbie, aunque sí una esplendorosa muñeca de plástico llegada en barco para festejar mi primer año de vida.

*El objeto es una metáfora provocante. Poético o no, con trasfondo lúdicos o no, es una **manifestación autónoma**, con vida propia, con proyecciones que pueden generar órdenes disociadores, energías convocantes. Es una idea llevada a la materia. O una entronización de materiales. O la celebración de otro objeto, contrapuesto a su uso y función. Es a veces la arquitectura de lo inútil, de lo **porque sí**, y sin embargo, puede constituirse en un potente generador de asociaciones, de ritmos, aún de códigos sociales*¹⁵

Las muñecas son un modo de conocer y experimentar el mundo, me permiten crear significados y sintetizan mi experiencia en él. Reúnen y entretienen modos de existencia posibles, los acuerdos colectivos sobre el poder inferido a un objeto y la manera de hacer con lo que hay a mano, de concebir un trabajo y de proponer una estética. Además, simbolizan para mí, la paciencia por el detalle, el uso y el placer por la transformación de los materiales o la posibilidad de crear mundos ficcionales. A la hora de producirlas, elijo con cuidado los atributos y les asigno funciones y sentidos. Algunas muñecas les pusieron imágenes a cuentos, otras oficiaron de maestra o de protectoras o, simplemente, fueron realizadas para un destinatario particular. Es así como las muñecas generan (y con ellas genero) un espacio que me permite el intercambio con otros.

¹⁴ BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2008, p.11

¹⁵ TAVERNA, Irigoyen. *El Juguete*. Una estética de la posmodernidad. Ediciones Lux. Santa Fe- Argentina, 2003, p.

REFERENCIAS

BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2008.

FRAQUI Gonzalo. Nota a **Zobeyda Jiménez**. *La muñequera*, 2012. recuperado de:
<http://www.aporrea.org/poderpopular/a137889.html>

LOTMAN, Yuri Mijáilovich . *La semiosfera III, Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Cátedra, 2000.

MONTERROSO, Sandra. Texto escrito para la presentación del libro "Quitapenas" de Rosa Chavez. Editorial Catafixia, Guatemala, 2010, recuperado de:
<http://santatirana.blogspot.com.ar/2010/11/quita-penas-texto-escrito-por-la.html>

NAZOA, Aquiles. *Vida Privada de la muñecas de trapo*. Corporación de turismo de Venezuela, Venezuela, 1975.

PINKOLA ESTES, Clarissa. *Mujeres que corren con los lobos*. Ediciones B, S.A., Barcelona, 2001.

REINALDO, Laddaga. *Estética de Laboratorio*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2010.

SOSA, Teresa "*Zobeyda y su muñeca Eusebia*" artículo escrito para El diario de los Andes, 2008. recuperado de <http://diariodelosandes.com/content/view/49675/105765/>

TAVERNA, Irigoyen. *El Jugete*. Una estética de la posmodernidad. Ediciones Lux. Santa Fe-Argentina, 2003.

BIBLIOGRAFIA:

ARRECHEDERA, Iraima. *Las wayunkeras, muñecas de barro de las guajiras*. Artesanía popular que encierra siglos de tradiciones, 2013, recuperado de: <http://suite101.net/article/las-wayunkeras-muecas-de-barro-de-las-guajiras-a2396>

AGAMBEN, Giorgio. *Infancia e historia*. Destrucción de la experiencia y origen de la historia. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires, 2007.

BENJAMIN, Walter. *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1989

CHORME, Diana. *Artes del juego*. Centro cultural recoleta.

DE CERTEAU, Michel. *La invención de lo Cotidiano. 1 Artes de hacer*. Universidad Nacional Iberoamericana, México, 2000.

GANCEDO, Daniel Mesa. *Extraños semejantes. El personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana*. Prensas Universitarias de Zaragoza, España, 2002.

MARTI, José. *La muñeca negra*. Ediciones Colihue, 2004.

MUÑECAS KARAJA - BONECAS KARAJA. Brasil Ofícios e Saberes. Publicado el 27/02/2014 recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Fg1Ncmhub_8

NAVARRO, Fernando. *Parentescos Sorprendentes*. 2014 recuperado de: <http://www.elcastellano.org/parent05.html>

PELEGRINELLI, Gabriela. *Diccionario de juguetes argentinos: infancia, industria y educación 1880-1965*. El juguete ilustrado editor. Buenos Aires, 2010.

