tt+

La violencia no es cosa de juego, pero la insensibilización ha llegado a tal grado que ya se comercializan muñecas cuya "virtud" es haber muerto de muerte violenta. Habrá quien se preocupe o se escandalice, aunque tal vez lo peor sea verlas con indiferencia...

Foto José Rodríguez

Las violentas Muñecas muertas vivientes

Por Adriana Hernández Uresti

Sí, ya están aquí, ya llegaron. Son las *living dead dolls* (muñecas muertas vivientes), muñecas "muertas" trágicamente. Sus cuerpos presumen las heridas –con todo y sangre– que las hicieron "ir al más allá": hachazos, cuchilladas, quemaduras, extrangulamientos y demás formas violentas de fallecer.

Estos juguetes de origen estadunidense llamaron la atención del público mexicano a mediados de año, cuando aparecieron dos notas informativas: una en un periódico de circulación nacional y otra en televisión. Aunque su llegada a nuestro país es anterior a esta fecha, el interés por las *living dead dolls* se incrementó desde entonces, según testimonio de la responsable de una tienda donde se venden estas mortuorias curiosidades.

Se abre la tumba...

Ed Long y Damien Glonek son los creadores de las muñecas, que aparecieron por primera vez en 1998. Entonces, cada una era hecha a mano y se vendían principalmente en convenciones de "terror". Dos años después –en 2000– los jóvenes firmaron un convenio con la empresa Mezco Toyz, que fabricaría las muñecas con base en los modelos de Long y Glonek; esto permitió que las *living dead dolls* cruzaran la frontera. Actualmente se venden en más de 10 países, entre ellos el nuestro.

Existen nueve series de muñecas, cada una integrada por seis modelos en promedio, y si bien predomina el sexo femenino, también hay muñecos. Sólo los diseños más recientes se encuentran a la venta, tanto en Estados Unidos como en el resto del mundo. También hay ediciones limitadas que pueden ser miniaturas o parejas (cura y monja, por ejemplo). Aunque su costo varía según el modelo, la mayoría ronda los 30 dólares. Este éxito de la mercadotecnia incluye en su oferta playeras, botones, juegos de mesa, calcomanías, cartas, lámparas, loncheras, vasos, un diario, un estuche escolar y un cubre lápiz.

Más aún, en julio pasado la imagen de las *living dead dolls* apareció por primera vez en un cómic (*Deady the Evil Teddy*) y uno de los accesorios hizo su debut en el séptimo arte en la cinta *Sr. & Sra. Smith*.

Cabe mencionar también que los seguidores de estos juguetitos organizan una fiesta de disfraces la noche de Halloween imitando las escalofriantes creaciones de Ed Long y Damien Glonek.

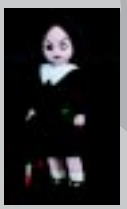
Estas muñecas están presentes en nuestro país desde hace un par de años, aunque son pocos los lugares en donde se venden, así como los modelos que se ofrecen, y su costo va de los $750 en adelante. De acuerdo con los comerciantes de estas macabras curiosidades, quienes compran estos juguetes son jóvenes mayores de 20 años, aunque también los adquieren adolescentes, no obstante que en el empaque se señala (en inglés y sin traducción) que su venta es sólo para mayores de 18 años.

Los "sepultureros"

Llama la atención que sean precisamente dos varones jóvenes quienes diseñaron estas muñecas tan peculiares. Adolf Tobeña da una posible respuesta a este hecho en su libro *Anatomía de la agresividad humana*, en

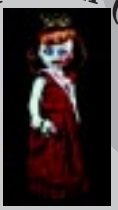
¿Descansan en paz?

Sadie (Serie 1)



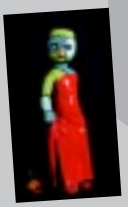
Fue la primera muñeca diseñada
Fecha de muerte: 26 de abril de 1969.
Certificado de defunción: A nadie le importó cómo murió, así que Sadie eligió regresar porque no es justo ser fácilmente olvidable. La muerte es algo que esta niña ha tenido que compartir. Ahí va esta pequeña con cuchillo de carnicero, bolsa de ataúd y negro adorno de flores.

Deadbra Ann (Serie 2)



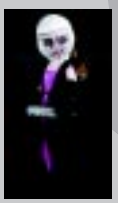
Fecha de muerte:
13 de marzo de 1973,
a las 7:14 pm
Certificado de defunción: Fue asesinada por rivales celosas en la noche de graduación. Retornó a la luz del amanecer, regresó sin aliento para convertir la noche en un baile de muerte.

Calico (Serie 6)



Fecha de muerte:
20 de agosto de 2003
Certificado de defunción: A Calico le gustaba intrigar a todos a los que conocía. Siempre quiso tener su cuerpo modificado, muerto y zombificado.

Vanity (Serie 7)



Fecha de muerte:
29 agosto de 1958
a las 5:38pm
Certificado de defunción: Niña disfórmica. Nunca fue suficientemente atractiva, por lo que fue cortada y pegada; falleció en el quirófano.

Tánatos y violencia

Alejandro Águila Tejeda explica que de acuerdo con el psicoanálisis, el hombre tiene dos instintos: el **eros** (que tiende a la vida) y el **tánatos** (que tiende a la muerte). Estas dos fuerzas luchan constantemente a través de toda la vida y se manifiestan en infinidad de actos, tanto cotidianos como extraordinarios. Cuando el instinto tanático domina, se presentan conductas **suicidas**: la persona piensa mucho en la muerte, le gusta el riesgo y son frecuentes las **adicciones** y los **delitos**; en el peor de los casos atenta contra su vida.

De igual forma, Águila Tejeda hace una diferencia entre agresión y violencia: "La **agresión** es innata, es un instinto que necesitamos para sobrevivir, y ejemplifica: masticar es un acto agresivo; la **violencia** se aprende a través del ejemplo, de lo que el niño ve en casa, en la TV, en los videojuegos, en el cine, en los periódicos. Lo preocupante es que la violencia es cada vez más intensa, frecuente y duradera".

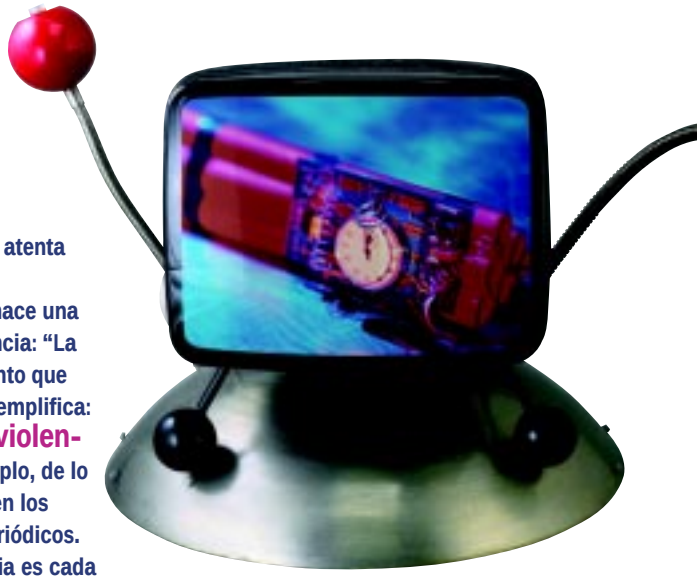
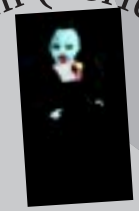


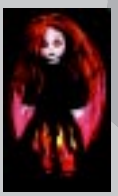
Foto Archivo

Lilith (Serie 3)



Fecha de muerte:
27 de diciembre 1476
a las 3:34 pm
Certificado de defunción: Fue forzada a la oscuridad eterna, ahora está condenada a despertar cada noche en un festejo de sangre que dura hasta el día siguiente.

Inferno (Serie 4)

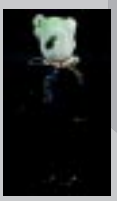


Fecha de muerte:
1 de diciembre de 1947
Certificado de defunción: A la pequeña Inferno le gustaba jugar con magia negra, pero un día conjuró un demonio incontrolable que devoró su alma.

Siren (Serie 5)

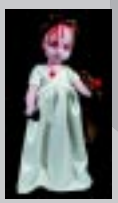
Fecha de muerte:
10 de abril de 1970
a las 10:05 pm
Certificado de defunción: Esta vocalista murió por estrangulamiento.

Angus Littelrot (Serie 8)



Fecha de muerte:
4 noviembre de 1890
a las 12:29 pm
Certificado de defunción: Asesinada por un extraño que le ofreció un dulce.

Elisa (Serie 9)



Fecha de muerte:
20 de febrero de 1996
Certificado de defunción: De su cabeza fluye la sangre roja, ella fue hallada junto al río, donde florecen las rosas rojas.

Fotos www.livingdeaddolls.com

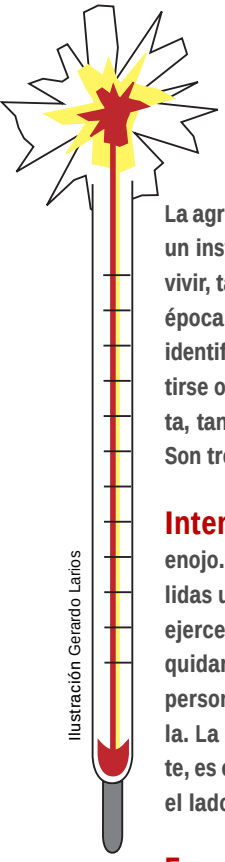


Ilustración Gerardo Larios

Agresión

La agresión es innata al ser humano, es un instinto que le ha ayudado a sobrevivir, tanto en la prehistoria como en la época moderna. No obstante importa identificar cuándo ésta puede convertirse o reflejar un problema de conducta, tanto en menores como en adultos. Son tres los indicadores importantes:

Intensidad: **Cuando es mucho el enojo. La agresión puede tener dos salidas ubicadas en polos opuestos: o se ejerce contra un tercero al grado de liquidarlo, o se vierte contra la misma persona que la genera hasta destruirla. La tercera salida, la más inteligente, es canalizarla con creatividad hacia el lado positivo.**

Frecuencia: **Todos los días. El esposo que discute a diario con su mujer, el niño que se pelea continuamente con sus compañeros, el adolescente que es expulsado de la escuela una y otra vez.**

Duración: **Cuando el enojo dura horas e incluso días y en vez de perdonar se alimenta el rencor.**

el que señala que: "La violencia física (…) es todavía un campo de dedicación preferente para los hombres y sólo ocasional para la mujeres".

Al margen de lo anterior, veamos qué es lo que opinan los creadores de estos juguetes siniestros, quienes tuvieron la amabilidad de constestar las siguientes preguntas a través de su página en internet:

¿Cómo se les ocurrió hacer este tipo de muñecas?

Surgieron de una manera simple. Fue algo que queríamos para nosotros. Hicimos algunas y las llevamos a una convención, en donde se vendieron muy rápido. Entonces decidimos crear otras, colocarlas en ataúdes y darles un nombre, así nacieron las *living dead dolls*. Después de dos años de hacerlas a mano firmamos un convenio con la empresa Mezco Toyz, ellos las fabricarían y distribuirían; nosotros seguiríamos diseñando los modelos. Lo demás ya es historia.

¿Alguna vez pensaron que esta idea sería un buen negocio?

Sabíamos que a mucha gente le gustaba lo que hacíamos, pero nunca imaginamos que las *living dead dolls* tendrían el éxito comercial que tienen. No existió un plan de negocios preconcebido o algo así, simplemente hicimos lo que queríamos y disfrutábamos hacer.

Foto Archivo

¿Por qué creen que a las personas les gustan sus muñecas?

Porque no hay otro producto similar en el mercado.

¿Saben qué tipo de personas compran sus muñecas?

Todos, desde niños hasta mujeres. Madres, hombres, gente adulta.

¿Ustedes piensan que sus muñecas pueden fomentar la necrofilia o algún culto especial por la muerte?

No. Las muñecas no fomentarán ninguna actitud especial hacia la muerte que no esté ya en la persona; en ningún terreno, incluido el sexual.

Tolerancia cero

Ante este panorama, y luego de las declaraciones de Ed Long y Damien Glonek, conviene hacer un alto y pre-

Violencia en la diversión infantil

Ilustración *Simpson Comic*, año 1 núm. 8, septiembre 9 de 1996, Grupo Editorial Vid

La violencia en el entretenimiento estrictamente infantil no es nueva. El inofensivo juego de las canicas –en auténtico peligro de extinción– es un enfrentamiento donde "si te pego te mato y me quedo con tus canicas"; en "policías y ladrones" unos sometían a otros. Pero podría decirse que en éstos y otros muchos juegos, el acto de "morir" es más metafórico que real, es un "trámite" para poder jugar el juego, no es el objetivo final del mismo.

Con respecto a la televisión, desde hace décadas caricaturas como *Tom y Jerry* o *El correcaminos* tienen su buena dosis de maldad. Pero esta maldad es llevada al extremo en esa nueva versión de *T*om y Jerry que es Tommy y Dally (*Itchy and Scratchy*), las caricaturas *gore* que tanto gustan a Bart y Lisa Simpson, sí, de los archifamosos, adorados y a la vez odiados Simpson.

Sin embargo, a partir de la proliferación de los videojuegos es que la banalización de la violencia empieza a preocupar a educadores y psicólogos por dos aspectos, en primer lugar porque no hay una dinámica de integración entre los menores, como sí ocurre con otro tipo de entretenimiento; y en segundo, debido a la intensidad, frecuencia y duración de los actos violentos. Abundan los ejemplos. Existe un videojuego llamado *Night creatures* en donde el jugador tiene que enfrentarse a una serie de monstruos cuyo objetivo final es descuartizar al participante…

La calaca tilica y flaca

La concepción de la muerte cambia de acuerdo con la edad:

De los 2-6 años: Es reversible, muy similar a como ocurre en las caricaturas: el niño puede creer que las personas reviven inmediatamente después de morir.

De los 7-11 años: Los muertos pueden ver, escuchar, hablar y decidir desde el más allá. Es común que el niño crea que su abuelito está en las nubes y que tiene ciertos poderes e influencia sobre los vivos. De acuerdo con el psicoanálisis, ésta es una etapa de latencia (la vida erótica está dormida), todo lo tanático está más vigente.

A partir de los 12 años: Se vive como algo definitivo e irreversible. Es el final de la vida, pero para muchas personas es una oportunidad de trascendencia, es el inicio de otra etapa para el espítitu.

guntarse si son "sanos" estos juguetes para el público al que están dirigidos. Alejandro Águila Tejeda, psicólogo especialista en suicidio y profesor del Instituto Mexicano de Tanatología, también duda que por sí mismos estos juguetes fomenten algún tipo de necrofilia, mucho menos en los niños, porque no cree que su público meta sea el infantil: "Ningún padre coherente y en sus cinco sentidos compraría uno de estos juguetes a su hijo pequeño; quizá los adolescentes lo vean como una extrañeza, una puntada", asevera.

No obstante, el especialista considera que una parte de los compradores de este tipo de artículos puede presentar conductas suicidas, sobre todo cuando existe un ambiente mortuorio, donde las muñecas vienen a ser un elemento más.

Más allá de lo anterior, en México la concepción de la muerte es ambivalente: se le teme mucho, pero también nos burlamos de ella, lo que puede verse potenciado pues, por desgracia, la influencia de los medios de comunicación masiva, como el cine, la televisión y los videojuegos, han banalizado la violencia y, por añadidura, la muerte, haciéndola todo un *show* que resulta más atractivo mientras más sangre, vísceras y crueldad haya. Así pues, no es lo mismo morir que ser asesinado; el asesinato implica control, poder, supremacía de una de las partes, aniquilamiento de la otra. No hay lugar para la tolerancia.

Lo anterior pudiera ser sólo una anécdota de no ser por el hecho de que varias investigaciones realizadas tanto en México como en otros países indican que los menores que gustan de los videojuegos violentos presentan mayor nivel de agresividad e insensibilidad; son menores que hablan poco, actúan más, muestran poca tolerancia, no controlan sus impulsos y muchos padecen estados depresivos crónicos.

En general, las situaciones de agresión (reales o ficticias) generan más agresión en niños de 6 a 11 años porque están en etapa de formación: en lugar de resolver situaciones difíciles verbalmente, el menor puede echar mano de la violencia porque así aprendió en los videojuegos.

Vivan los muertos

El problema es muy complejo y nadie puede afirmar hasta dónde puede ser perjudicial tanta violencia, y tan gratuita, y quiénes la resentirían más. Con esta banalización de la muerte a través de los medios de comunicación es difícil explicar a los pequeños lo que ésta significa, sobre todo porque existe la tendencia de ocultarla y llenarla de mitos, e incluso de embellecerla, de hacerla particular y motivo de entretenimiento, como las *living dead dolls*.

Noviembre, el mes de los muertos, es una buen momento para nombrar a la muerte a la manera tradicional mexicana, con ofrenda tal vez y como lo que es: la etapa final de la vida. Un momento tan importante y natural como el nacimiento. ¡Ah! pero eso sí, sin violencia.

Foto Roberto Paz

¿Cómo explicar el surgimiento de estos juguetes? ¿Se debe a que vivimos en un mundo ya no sólo competitivo en extremo, sino hiperviolento e insensible? De ser así, para la banalización de la violencia, y en particular de la muerte, nada como el cine, ese gran espectáculo de masas que puede recrear con espectacularidad tanto hechos reales como ficticios. Así, el séptimo arte ha presentado la violencia y la muerte como una propuesta estética, donde todo es ficción (y el público lo sabe), con la salvedad de ese cine que es un escándalo, el *snuff*, donde los asesinatos son reales (y el público de estas cintas clandestinas también lo sabe).

En el llamado cine *gore* lo importante es mostrar el mayor número de mutilaciones, intestinos y sangre a litros. Si bien muchas películas utilizan el carmín y vital líquido como único recurso (*Blood Feast*, 1963), otras lo usan como un pilar del terror (*La noche de los muertos vivientes, 1968)*, como parte de una crítica social (*Este perro mundo,* 1961) e incluso como condimento de comedias hilarantes (el *Regreso de los muertos vivientes,* 1985). El mismo Steven Spilberg en *Salvando al soldado Ryan* (1998) se engolosinó mostrando mutilaciones al por mayor nada menos que en la primera secuencia de esta superproducción.

Mención aparte merece *Chucky, el muñeco diabólico,* que como producto de la mercadotecnia puede ubicarse muy cerca de las *living dead dolls.* Este muñeco llena todos los requisitos para formar parte de la colección de Ed Long y Damien Glonek, aunque en este caso, Chucky es el victimario y no la víctima.

Fuentes Entrevista con el psicólogo Alejandro Águila Tejeda, especialista en suicidio, profesor del Instituto Mexicano de Tanatología y psicoterapeuta del Centro de Servicios Psicológicos, A. C. • Sarah García Silberman y Luciana Ramos Lira, *Medios de comunicación y violencia,* FCE e Instituto Mexicano de Psiquiatría, 1998 • www.livingdeaddolls.com • www.mezcotoyz.com • www.cinefantástico.com