

Debilidades femeninas 3. La fijación por las muñecas

Todas nuestras conductas, según la psicología general, se reducen a tres tipos: innatas, adquiridas y madurativas.

Las primeras forman parte de nuestra herencia genética y se han formado a lo largo de millones de años de evolución. Por ejemplo, la nutrición, la eliminación de sobrantes, la sociabilidad, la sexualidad o la filiación (tendencias instintivas las dos últimas que la fe cristiana confunde desde la Edad Media).

Las adquiridas son modificaciones de la conducta que surgen como resultado del aprendizaje, un proceso que dura toda la vida. El hombre lo aprende casi todo, tanto lo que le beneficia como lo que le perjudica. Cualquier instructor, enseñante, terapeuta, sabe que lo malo de algunos principiantes, discípulos, pacientes, no es lo que no saben sino lo que saben.

Las madurativas no son conductas innatas ni adquiridas, sino que dependen del desarrollo de ciertas estructuras orgánicas y del sistema nervioso. No nacemos con ellas, pero tampoco interviene la experiencia. El cambio en la conducta se produce por el avance neurofisiológico del individuo. El niño a partir de los once meses siente el impulso de hablar, de levantarse del suelo y andar, de abandonar el biberón por las papillas...

Jugar con muñecas participa de los tres tipos de conducta.

Tiene un componente innato debido a que en todas las especies el instinto de filiación o apego hacia la cría es mucho más intenso en la hembra que en el macho (a ver si resulta que somos evolucionistas en todo menos en esto)... Es evidente que los fabricantes de muñecas no necesitan hacer sondeos psicosociales para promocionar medianamente sus productos.

El componente aprendido es cultural y muestra la discriminación de la mujer en la sociedad patriarcal que la ha excluido de la vida pública para desterrarla a la vida privada, al hogar familiar, a los trabajos domésticos, al cuidado del marido y a la crianza de los niños. El proceso de socialización de la mujer se ha basado, entre otras pautas machistas, en el aprendizaje de papeles bifurcados, como los adscritos a los juegos infantiles: los juguetes bélicos para los niños y las muñecas para las niñas.... todo muy conocido. También jugar con muñecas es una conducta madurativa, ya que a partir de cierta edad las adolescentes crecen, se olvidan de las muñecas y se interesan por otros escenarios más sugerentes. Sin embargo, la maduración femenina en este tema entra en conflicto con lo que tercamente nos muestran los sentidos: nuestra madre, nuestra esposa, nuestra hija de veintitantos años, tienen sus cuartos, anaqueles, rincones favoritos, rebosantes de muñecas; y que esas muñecas a la que amorosamente limpian, peinan, visten, abrazan ante el asombro celoso del otro género, son, como el perro o el ordenador, uno más de la familia.

La solución a esta aparente antinomia hay que buscarla en la existencia de dos clases de muñecas: las infantiles y las que podemos llamar "juveniles en adelante".

Las muñecas infantiles son los mencionados juguetes sexistas... Es bastante raro que las mujeres maduras conserven las "muñecas de rol". La ley de la maduración se cumple, por tanto, sin contraejemplos dignos de mención. Nos olvidamos de ellas y pasamos a ocuparnos de las que realmente fascinan a las mujeres, las otras, las de ensueño, las que componen el mundo mágico de las muñecas: las de fieltro (auténticas filigranas de la imaginación), las artesanales (originales y únicas), las de trapo (mimosas y entrañables), los peluches o felpas rellenos de algodón (tiernas y besuconas), las de colección, como las muñecas francesas de porcelana o las antiguas, como la inolvidable Mariquita Pérez de la imagen; también las muñecas internacionales (hechas con los materiales más insospechados, los japoneses las hacen con cartón doblado y los esquimales con piel de foca), las históricas (muñecas egipcias, griegas o romanas, objetos de museo que periódicamente se subastan en las galerías de las principales capitales europeas); por último, las muñecas recortables, no menos admirables pese a la austeridad del papel, con su interminable conjunto de vestidos y accesorios llenos de sorpresas y delicias manuales. También hay muñecas de tercera fila, como las *cursis nancys*, o las detestables *blythes* y *bratz*; pero sobre todo, las *barbies*, un icono *kitsch*, muy del mal gusto de la estética neoliberal que considera a las mujeres un género vacío, un rostro sin vida. Según la ideología trivial de este icono, lo que caracteriza a las mujeres no son sus rasgos seductores, su mirada adorable, su cabello encantador, sus gestos peculiares, su temperamento, carácter y personalidad únicos... sino un estatus social fijado y valorado según criterios de prestigio y jerarquía. Las *barbies*, al menos las que salieron en la primera hornada, eran la misma esfinge en diferentes versiones: controladoras de vuelo, ejecutivas, cirujanas, arquitectas, banqueras, ingenieras de caminos, registradoras de la propiedad o presidentas del consejo de administración; en general, representaban todas las posiciones sociales de la clase dominante. Francamente, puestos a elegir, prefiero las emblemáticas muñecas hinchables, *sex symbol* de los años ochenta que sólo han existido en la imaginación calenturienta de los realizadores de cine franceses.

La degradación de la forma y función de las muñecas apareció a finales del siglo XX y su objeto material fueron los *tamagotchis*, unas mascotas virtuales de forma ovalada, creadas por la industria japonesa del entretenimiento, a las que era preciso (copio el menú de aplicaciones de un modelo barato) alimentar, bañar, regañar, felicitar, curar de alguna enfermedad, encender o apagar la luz, divertir, sacar a pasear, etc. puesto que si lo no hacías con probada diligencia se morían mustiamente en tus manos. No me voy a molestar siquiera en execrar sus valores deplorables, simplemente me parece un invento turbio y alienante. Añadir tan sólo que

por primera vez el mercado del ocio había dirigido su oferta a un segmento de la población ("sin distinción de sexo, raza o condición") con trastornos latentes o patentes del comportamiento. Cuando se preguntó a los directivos de la empresa por este peculiar diseño de las ventas, se pusieron a la defensiva y aseguraron que, en todo caso, si la mascota electrónica no solucionaba ciertos problemas personales muy extendidos (puede que en esto lleven razón), al menos les servía de atenuante. A primera vista parece que se logra justamente lo contrario: agravar los síntomas y cebar el conflicto mental.

Para terminar con pesimismo, en un futuro todavía lejano, más allá de las materias primas y de la realidad virtual, se vislumbra un horizonte siniestro: un mundo infeliz, una sociedad tecnocientífica en la que se fabrican en serie, mediante complejos procedimientos de clonación genética, seres vivos con fines meramente instrumentales; "humanoides" dedicados al trabajo y al placer: serán las muñecas del siglo XXII.