

# Coleccionismo de lo sobrenatural y lo extraño



Fotos: Internet.

## California Mítica

Por Gilberto Manuel Ortega Avilés

*La Paz, Baja California Sur (BCS)*. El coleccionismo en estos últimos años ha tomado una fuerza muy importante: juguetes, libros, cómics, muebles y una infinidad de cosas se atesoran y **coleccionan** en busca de tener algo único, o algún objeto que nos recuerde nuestra infancia, como lo es el caso de los juguetes.

Pero, [¿qué se puede coleccionar?](#) Realmente no existe una guía para definir qué lo es y qué no, en ocasiones incluso las colecciones más inusuales son las más valiosas, un claro ejemplo es que los famosos celulares **I Phone** y sus primeros modelos, a pesar de ser prácticamente obsoletos, en buenas condiciones, con su cajas y accesorios originales, pueden alcanzar cifras muy altas en el mercado del **coleccionismo**.



**También te puede interesar:** [El toloache, la peligrosa hierba del amor](#)

## **Documentos históricos**

Documentos originales firmados por figuras políticas en ocasiones también llegan a alcanzar un enorme valor, por ejemplo documentos o fotografías firmadas por **John F. Kennedy**, que se cotizan muy alto debido a su popularidad y a su trágico final.

*El Archivo Histórico "Pablo L. Martínez" (AHPLM) resguardó por mucho tiempo una fotografía de John F. Kennedy dedicada por él al general Agustín Olachea Avilés, la fotografía original ya esta en manos de los familiares, pero se resguardaron copias digitales para su consulta en el acervo.*



Otros documentos valiosos también resguardados en el **AHPLM**, son aquellos que presentan firmas de personajes como **Benito Juárez** y **Porfirio Díaz**, el valor histórico de estos y demás documentos, es la razón por la cual el **Archivo** cuenta con circuito cerrado las 24 horas al día, y así prestar de manera segura a los usuarios del **AHPLM**.

### **Cosas embrujadas**

Existen muchos museos donde se muestran objetos que presumen de estar embrujados, en muchas ocasiones estas **colecciones** no empiezan con el fin de convertirse en museos, sino como un pasatiempo, por el gusto de lo **sobrenatural**. Un claro ejemplo

es el museo de los fallecidos **Ed y Lorraine Warren**, quienes fueron dos investigadores estadounidenses de fenómenos paranormales. **Ed Warren** (1926-2006), fue un demonólogo reconocido por la iglesia católica, se dedicaba a pintar y llegó a ser un gran autor de varios libros de ciencia ficción. **Lorraine Warren** (1927-2019), médium y clarividente profesional, y junto con su esposo fueron dueños del museo del ocultismo que se encuentra en **Connecticut**.

*Ellos **coleccionaron** de todos sus casos algún objeto con el fin de contenerlo y evitar que sus efectos sobrenaturales siguieran afectando a los demás, pero posteriormente, estos objetos fueron expuestos al público.*



Algunos lugares, como mansiones o casas, que consideran embrujados, se conservan prácticamente intactos, para guardar la atmosfera sobrenatural, y así realizar recorridos; aunque en esos lugares no se puede obtener ningún **coleccionable**, en

ocasiones se venden fotografías del lugar o incluso las mismas personas se toman fotografías con la esperanza de captar algún espectro con su lente, y añadirlo a su **colección**.

### **Juegos y juguetes embrujados**

Todos hemos sentido como esa vieja muñeca de porcelana y cabello humano, nos sigue con la mirada en la habitación oscura de un familiar, son miles de historias de muñecas que se asocian a **fenómenos sobrenaturales**, lo cual ha creado un mercado para aquellos que les gustan este tipo de fenómenos.

Las muñecas japonesas también tienen un aspecto peculiar que a mucha gente atemoriza, lo cual ha creado algunas leyendas como la de la muñeca *Okiku*. La historia de esta muñeca supuestamente sucedió en **Sapporo, Japón**, y cuenta que *Okiku* atrapó el alma de una niña, a partir de ahí, su cabellos comenzaron a crecer de manera inexplicable, por lo cual fue llevada a un templo para su exposición.



## **Annabelle, la muñeca diabólica del cine**

Aunque el aspecto de la muñeca en la vida real es muy diferente al que vimos en la pantalla grande, quizás por problemas de marca registrada o quizás porque el aspecto de la muñeca original no es tan terrorífico, lo cierto es que se le creó un aspecto muy particular a esta muñeca, para representar el caso de los **Warren** en el cine.

En este caso existen dos tipos de coleccionistas, quienes adquieren la versión del cine, porque es la que les da miedo, pero también aquellos que obtienen la muñeca en su estilo original *Raggedy Ann*, la cual es una muñeca creada por el estadounidense **Johnny Gruelle** (1880-1938) para una serie de libros que escribió e ilustró para niños. *Raggedy Ann* es una muñeca de trapo con hilos rojos como cabello y una nariz triangular. **Gruelle** recibió la patente D47789 por su creación el 2 de septiembre de 1915. El personaje fue concebido ese año, pero fue presentado al público en el libro *Raggedy Ann Stories* de 1918. Cuando una muñeca fue comercializada junto al libro, el concepto se convirtió en un éxito.



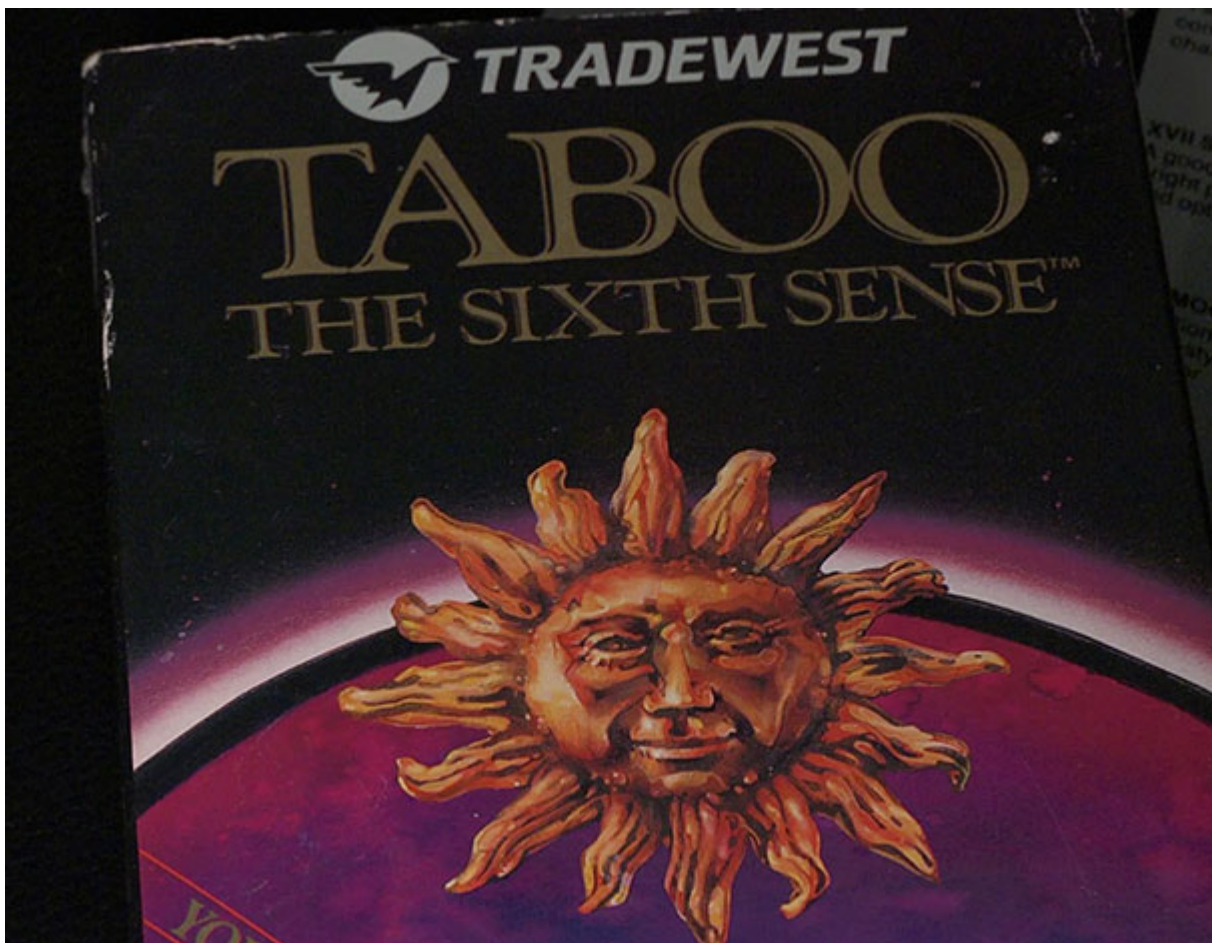
## La Ouija

La mayoría de las personas hemos jugado o presenciado como se juega con una **ouija**. A pesar de las miles de advertencias que investigadores de lo paranormal nos hacen sobre este peligroso objeto, el tablero aún se puede adquirir tan fácil como un *turista mundial* o un *monopoly*. Este juego, que nos promete contactar con espíritus del más allá, surge a la par del espiritismo, cuando los médiums estaban en su apogeo, posteriormente fue patentada como juguete y es así como la podemos ver actualmente en aparadores de las tiendas.

El márketing de la **ouija** es el más exitoso, ya que no solo se siguen vendiendo sus tablas ya sea para contactar espíritus o como simple adorno, sino que se venden, tazas, mochilas, camisas e infinidad de objetos con su imagen, lo cual a palabra de los expertos esto es un grave error, ya que su sola imagen es un portal hacia el más allá.

## El juego maldito de *Nintendo*

*Taboo The Sixth Sense* fue un videojuego lanzado en 1989 por la compañía *RARE* para *Nintendo*, el cual básicamente es un juego que simula ser una especie de tarot virtual, en lo que radica la razón del fracaso de este juego ya que la única interacción del usuario era ingresar sus datos y la pregunta que pedía al *Tabbo* responder, y el juego automáticamente empezaba a lanzar las cartas para dar la predicción, haciendo el juego un poco aburrido.



*Lo curioso es que se han creado leyendas urbanas sobre este juego, asegurando que llega a dar predicciones terribles de muerte que se cumplen, además, la advertencia de Nintendo al final del manual de usuario no nos tranquiliza para nada, ya que menciona que ellos no se hacen responsables por efectos o milagros que pueda ocasionar el juego.*



*AVISO: CULCO BCS no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores, esto es responsabilidad de cada autor; confiamos en sus argumentos y el tratamiento de la información, sin embargo, no necesariamente coinciden con los puntos de vista de esta revista digital.*