

Narrativas de América: el Juego del rescate

<http://thearchdruidreport.blogspot.com.es/2016/04/american-narratives-rescue-game.html>

Tras el post de la semana pasada, que trataba sobre el análisis del modo en que los liberales blancos acomodados utilizan las acusaciones de racismo como un silbato para perros para expresar su propia intolerancia hacia los estadounidenses que viven de un trabajo con paga por hora trabajada, se suscitó un vendaval de correos electrónicos y de comentarios que trataban de llevar el debate en la dirección de la narrativa aprobada oficialmente en los Estados Unidos sobre los asuntos raciales. Eso no fue ninguna sorpresa, al menos para mí. Cada sociedad tiene un conjunto de narrativas (relatos o mitos) aceptables que enmarcan el discurso público sobre cualquier tema controvertido, y cuando se intenta ir más allá de los estrechos límites de la narrativa en cuestión, inevitablemente se produce algún tipo de retroceso.

En función de la sociedad y de la época, el retroceso puede llevar muy fácilmente a diversiones tales como ser quemado en la hoguera por herejía, por lo que en realidad no me quejo por las respuestas relativamente suaves que he tenido. Sin embargo, os informo de que no tengo intención de retractarme. Toda sociedad, como acabo de señalar, tiene un conjunto de narrativas que bloquean el discurso sobre los temas controvertidos en los canales oficiales, pero con frecuencia esos canales aprobados excluyen detalles cruciales e impiden que se formulen las preguntas necesarias. En los Estados Unidos de hoy, en particular, los hechos relativos a casi todas las crisis significativas que afrontamos pueden dividirse claramente en dos categorías totalmente independientes. Y es importante señalar que la primera categoría incluye los hechos de los que la mayoría de los estadounidenses están dispuestos a hablar, pero los hechos más importantes pertenecen a la segunda.

Por ello, una de las cosas que planeo hacer durante los próximos meses es hablar de algunas narrativas que evita (en realidad, de las que huye) la mayoría de la gente en los Estados Unidos de hoy, las más importantes son las principales fuerzas que arrastran a este país hacia la ruina. Podríamos empezar con cualquiera de esas narrativas —como Charles Fort¹ señaló, uno puede trazar un círculo en cualquier lugar— pero teniendo en cuenta la respuesta al post de la semana pasada, que debo comenzar con la narrativa comúnmente aceptada acerca de los asuntos raciales.

Probablemente sea necesario reiterar que esta discusión trata de narrativas, no trata de las cosas que se supone que se describen en las narrativas. Si quiere escuchar sobre la realidad de los privilegios raciales, los prejuicios raciales y la injusticia racial en los Estados Unidos, tiene que hablar con personas de color que lidian con las cosas día a día, no con un típico intelectual blanco envejecido como yo, que por lo general ha

¹ N. del T. **Charles Hoy Fort** (1874 - 1932) fue un investigador estadounidense, conocido por dedicarse al estudio de hechos no solucionados por la ciencia de su época. El libro de los condenados, su obra más conocida, es una colección de hechos despreciados por la ciencia ortodoxa. Recopiló y publicó un catálogo con 25 000 entradas de fenómenos inexplicables hasta entonces, como lluvias de ranas, precipitación de grandes trozos de hielo, barro, carne y azufre; nieve negra; bolas de fuego; cometas caprichosos; desapariciones misteriosas, meteoritos con inscripciones extrañas; ruedas luminosas en el mar; lunas azules; soles verdes; aguaceros de sangre...

estado protegido de esa dimensión de la experiencia americana. Curiosamente, las personas de color han tenido muy poca influencia en la narrativa racial aprobada en los Estados Unidos. Como la mayoría de las narrativas que dan forma a nuestro discurso colectivo, esta en concreto ha sido elaborada sobre todo por intelectuales blancos de mediana edad, con educación universitaria y que provienen de la clase acomodada; es decir, por gente como yo. Si te canto algunas de las canciones de mi pueblo, con otras palabras, espero que no te importe.

Me voy a acercar a las primeras notas de esta primera canción con lo que puede parecer una digresión, un desvío. Hay una escuela de psicología llamada “análisis transaccional”, que se centra en las interacciones entre las personas en lugar de los caprichos de la psique individual. El análisis transaccional cubre mucho terreno, pero quiero centrarme ahora sólo en una de sus materias: la teoría de juegos interpersonales.

Un juego interpersonal, como casi todos los juegos, tiene un conjunto de reglas y algún tipo de premio para los ganadores. En un juego interpersonal justo, las reglas y los premios son claras: es decir, si preguntas a los jugadores lo que son, casi con seguridad se obtiene una respuesta veraz. Cuando esto deja de ser cierto —si algunas de las reglas y los premios son secretos—el juego se vuelve cada vez más disfuncional. En el extremo del espectro están los juegos totalmente disfuncionales en los que hablar claro de las reglas y los premios es totalmente tabú.

La narrativa racial bien aceptada en los Estados Unidos hoy en día puede describirse como uno de los juegos de esta última categoría (juegos totalmente disfuncionales). Afortunadamente, es un juego que fue explorado con bastante detalle por los analistas transaccionales en los años 1960 y 1970, por lo que no será particularmente difícil romper el tabú y hablar de lo inconfesable. ¿Su nombre? El Juego del rescate.

La cosa funciona así. A cada grupo de jugadores se le asigna uno de entre tres posibles papeles: víctima, perseguidor, o rescatador. Los dos primeros papeles sólo tienen un tipo de jugada: la víctima sufre y el perseguidor hace que la víctima sufra. El rescatador se permite dos tipos de jugada: simpatizar con la víctima y castigar al perseguidor. No hay otras jugadas permitidas ni se permite a ningún jugador hacer una jugada que pertenezca a un papel diferente.

Eso puede parecer excesivamente limitado. No lo es, porque cuando a un grupo de personas se les asigna un papel, todas sus acciones se redefinen como jugadas asignadas a esa función. En otras palabras, en el Juego de rescate, todo lo que haga una víctima sólo puede interpretarse como un grito de dolor. Cualquiera cosa que haga un perseguidor siempre es algo que está destinado a causar dolor a una víctima, y todo lo que hace un rescatador, por definición, sólo puede ser expresar simpatía por la víctima o infligir un merecido castigo al perseguidor. Y eso es cierto incluso cuando las acciones realizadas por los tres jugadores parecen ser idénticas. En un juego de rescate bien jugado, una pizca de talento empieza a dar a cada acción su propio significado en cada movimiento.

Lo que es más, los papeles son colectivos, no individuales. Cada víctima es igual al resto de las víctimas, y de ella se espera que sienta y padezca todo el sufrimiento infligido a las otras víctimas en el mismo juego. Cada perseguidor es igual a cualquier otro perseguidor, y también es personalmente culpable de todos los sufrimientos causados por cualquier otro perseguidor en el mismo juego. Cada rescatador, a su vez, es igual a cualquier otro rescatador, y así puede lograr personalmente los beneficios por las acciones del resto de rescatadores en el mismo juego. Esto permite una extensa gama de posibles jugadas que pueden ampliar hasta el infinito los estrechos límites del juego.

Hay otra regla más: el juego debe continuar para siempre. La víctima debe seguir sufriendo siempre, el perseguidor siempre ha de continuar persiguiendo y el rescatador tiene que seguir simpatizando y castigando. Por lo tanto, cualquier cosa que pueda poner fin al juego —por ejemplo, cualquier cambio real en la condición de la víctima, o cualquier cambio real en el comportamiento del perseguidor—, está fuera de lugar. El rescatador también funciona como un árbitro, y su principal cometido es velar para que nada impida la continuidad del juego, para lo que se espera que todos los jugadores ayuden si fuera necesario.

¿Lo tienen? Veamos un ejemplo, y no, no es el que usted está pensando. El ejemplo que tengo en mente es la narrativa racial estándar en el sur profundo en el siglo que siguió a la Guerra Civil.

Los jugadores eran el blanco rico, el blanco pobre y el negro (esta última categoría, en la jerga de la época, incluía a cualquier persona con cualquier antepasado, incluso lejano, de ascendencia africana). Los papeles fueron asignados de la siguiente manera: los blancos pobres eran las víctimas, los negros eran perseguidores, y los blancos ricos eran los rescatadores. El resto de la partida siguió desde allí.

Cualquier cosa que los blancos pobres hicieran a las personas de raza negra quedaba justificada, en virtud de las reglas del juego, como un grito de dolor provocado por su sufrimiento a manos de los yanquis, carpetbaggers (gente del norte que se mudaba a los estados del sur, tiene un carácter peyorativo), antiguos esclavos, etc., etc., etc. Cualquier cosa que los blancos ricos hicieran a los negros se justificaba por su papel asignado como rescatadores. Al mismo tiempo, cualquier cosa que los negros hiciesen (o no hiciesen) es definida como una persecución: si los negros pretendían obtener educación, por ejemplo, lo que hacían era tratar de robar los empleos de los blancos, mientras que si no lo hacían, se demostraba que eran un elemento inferior que corrompía el Sur con su mera presencia, y así sucesivamente. La intolerancia siempre busca paradojas o contradicciones lógicas imposibles de resolver.

Una variante de este juego todavía sigue en el extremo pseudo-conservador del espectro político estadounidense. Cuando Hillary Clinton se esforzó en caracterizar a la juventud afroamericana como "superpredadores" (algo que ocurrió en 1996, no hace tantos años) estaba jugando una versión de ese mismo juego, en el que los ciudadanos blancos respetuosos de la ley eran las víctimas, la juventud negra eran los perseguidores y los políticos blancos eran los rescatadores. En el otro extremo político, por supuesto, se invierten los papeles; allí las personas de color son las víctimas, los

blancos de la clase trabajadora son los perseguidores y los liberales blancos acomodados son los rescatadores. Los jugadores han cambiado de rol, pero el juego es por lo demás idéntico.

Sí, soy consciente de que la gente de color, por un lado, y la clase obrera blanca, por el otro, ocupan lugares radicalmente diferentes en la jerarquía de privilegios en los Estados Unidos de hoy. Más exactamente, los miembros de cada uno de esos grupos heterogéneos ocupan una gama de posiciones marcadamente diferentes en la jerarquía, y estas dos escalas tienen muy poco en común. Lo que ha venido a llamarse la interseccionalidad —la forma en que las divisiones sociales en función del sexo, la raza, la clase, la etnia, discapacidad física, y un caldero burbujeante de muchos otros factores, se cruzan entre sí para producir el paisaje intrincado de desigualdad en América— es un elemento formidable de la vida contemporánea en los Estados Unidos. Así se da la miserable costumbre humana, desgraciadamente muy común, de "pasar la bola (si me aprietan por arriba, yo aprieto a los de abajo)", en el que un grupo de explotados y maltratados responde mediante la búsqueda de algún otro grupo de personas para abusar de ellos y a quien explotar a su vez.

Todas estas consideraciones, sin embargo, pertenecen al mundo real. Están excluidos del mundo artificial del juego del partida de rescate y de la narrativa oficialmente sobre la raza que se deriva de ese juego. En el Juego de rescate, todos los miembros del grupo que tienen asignado el papel de víctima son siempre y solamente víctimas, todos los miembros del grupo al que se asigna el papel de perseguidor nunca dejan de ser perseguidores, y su maltrato a las víctimas es lo único que importa. Si dentro del juego alguien trata de cambiar el tratamiento de cualquier otra persona en el juego, inmediatamente es rechazado como irrelevante o denunciado como un intento deliberado y malicioso para distraer la atención del maltrato de las víctimas por parte de los perseguidores.

La asignación de funciones a diferentes categorías de personas se lleva a cabo en la fase de inicio del Juego de rescate. Como la mayoría de juegos, éste tiene una fase de apertura, un período medio de juego, y un final, y la fase de apertura se llama "ponerle la cola al perseguidor²." En esta fase inicial, los equipos de la candidatura de las víctimas intentan llamar la atención de los rescatadores mostrando su sufrimiento y denuncian a sus perseguidores, y los ganadores son los que atraen a suficientes rescatadores para formar un equipo completo. En Estados Unidos de hoy, esta fase del juego está en curso, y una hay una enorme rivalidad entre los equipos de víctimas que compiten por la atención de los rescatadores. Cuando esa rivalidad estalla en hostilidad abierta, como ocurre a menudo, el resultado ha sido llamada la "olimpiada de la opresión" una lucha sin cuartel para imponer qué grupo de personas llega a tener sus sufrimientos privilegiados sobre todos los demás.

Una vez que los papeles se han asignado y un se ha conseguido atraer a un equipo adecuado de rescatadores, el juego se pasa a su fase central, que se llama "el espectáculo". Este tiene dos requisitos, que no siempre se cumplen. El primero es un

² N. del T. Deriva de la expresión "ponerle la cola al burro," que es un juego infantil. Se pega en la pared una imagen de un burro al que le falta la cola, al alcance de la mano de los niños. Uno a la vez, cada niño (con los ojos vendados) y llevando en las manos un elemento que hace de cola (una cuerda, tela o similar con un alfiler o chincheta en la punta) gira hasta quedar desorientado. El niño intenta colocar la cola en el burro. El jugador que consigue colocar la cola en el lugar correcto, o lo más cercano posible, gana.

público dispuesto a aplaudir a las víctimas, abuchear a los perseguidores, y animar a los rescatadores en el momento justo. El segundo es un suministro infinito de perseguidores que puedan ser convencidos u obligados a jugar el juego. Un juego de rescate en el que no aparecen perseguidores rápidamente entra en la fase final, con las desventajas que se describirán en breve, por lo que es crucial conseguir que aparezcan perseguidores.

Eso se puede hacer de varias maneras. Si el juego se está jugando a cara de perro —por ejemplo, en la Rusia de Stalin o en el profundo Sur después de la guerra— los civiles a quienes se haya asignado el papel de perseguidores simplemente se pueden reclutar a punta de pistola y ser obligados a participar. Si los jugadores aguantan una forma menos drástica de poder institucional (por ejemplo, en las universidades de Estados Unidos actualmente, la participación en el juego puede ser alentada por incentivos tales como los requisitos del plan de estudios). A falta de estas opciones, las estrategias habituales en estos días son la de invitar a los perseguidores a un supuesto diálogo honesto, por un lado, y por otro burlarse de ellos hasta que saltan para defenderse a sí mismos.

Sin embargo, siempre ocurre lo mismo. En el momento en que aparecen los perseguidores, la acción del juego sigue unas normas estereotípicas. Las víctimas acusan a los perseguidores de maltratarlas, los perseguidores tratan de defenderse, y más adelante tanto víctimas como rescatadores, intentan intimidar a los perseguidores para silenciarlos usando cualquier medio permitido por la ley y las costumbres locales. Si el juego se está jugando con fuego real, cada ronda termina con la muerte violenta de uno o más perseguidores; los jugadores sobrevivientes se toman un descanso de longitud variable, hasta que llega el siguiente perseguidor o grupo de perseguidores. En formas menos sangrientas del juego, se amedrenta a los perseguidores en lugar de tirotearlos, pero el tono emocional es prácticamente el mismo.

Esta fase del juego continúa hasta que no hay más perseguidores capaces de representar su papel asignado o con ganas de hacerlo, o hasta que el público se aburre y se aleja. En este punto, la acción se desplaza hacia el final del juego, que se llama "pelotón de fusilamiento circular." En esta última fase del juego, la necesidad de un suministro constante de perseguidores se cumple mediante la identificación de las víctimas individuales o equipos de rescate como perseguidores encubiertas. Como los jugadores acusados normalmente tratan de defenderse de la acusación, el juego puede continuar como antes, las víctimas lanzan sus acusaciones, los perseguidores recientemente identificados se defienden, y después tanto víctimas como rescatadores intentan intimidar y silenciar a los perseguidores.

La única dificultad con esta fase es que cada ronda del juego disminuye el suministro de los jugadores por lo seguir con el juego cada vez es más difícil. Hacia el final, para mantener el juego, los jugadores suelen hacer heroicos intentos para convencer o coaccionar a más personas para que se unan al juego, de modo que se les pueda colgar el sambenito de perseguidores y la variedad de cosas que se usan para asignar perseguidores encubiertos puede llegar a ser impresionante barroca. La dificultad, por supuesto, es que muy poca gente está interesada en jugar un juego en el que únicamente pueden jugar el incomodísimo papel de ser acusados de violar unas reglas

que son cada vez más sutiles, elaboradas y encubiertas en cada ronda del juego para ser luego sometidos, amedrentados y silenciados. Una vez que se corra la voz, como resultado, el juego por lo general termina rápidamente debido a la escasez de jugadores. En ese momento, es la ocasión de volver a "ponerle la cola al perseguidor", y seguir como si tal cosa.

Se podría decir mucho más sobre los detalles del juego del Rescate y la narrativa de la cuestión racial que se deriva de ella, pero ahora me gustaría considerar tres cuestiones más amplias. La primera es la relación entre el juego y la narrativa, por una parte, y las realidades del racismo en los Estados Unidos de hoy. No me cabe duda de que algunos lectores de este ensayo insisten en que al cuestionar la narrativa en realidad estoy tratando de borrar la realidad. No es así. Los privilegios raciales, los prejuicios raciales, y la injusticia racial son factores dominantes en la vida estadounidense actual. El hecho de que la narrativa "oficial" sobre la raza en los Estados Unidos de hoy sea engañosa y disfuncional no hace que el racismo sea menos real. Por otro lado, el hecho de que el racismo americano sea una cruda realidad no hace que la narración sea menos engañosa y disfuncional.

La segunda cuestión que me gustaría considerar es si el mismo juego se juega en otros ámbitos, y la respuesta es sí. Mi primer encuentro con el concepto del juego de Rescate, de hecho, fue por un panfleto que le dio a mi esposa su cuñada terapeuta, que ella utilizó como base para un análisis vanguardista de los conflictos de clase dentro de la comunidad lesbiana. Pasar de ahí a la literatura sobre el análisis transaccional fue un corto paso, y por supuesto era relevante el hecho de que yo entonces residía en Seattle, donde podías encontrar en todo su apogeo cualquier formas imaginable de juegos de rescate. (Las partidas más animadas de "pelotón de fusilamiento circular" en la ciudad se daban en los partidos marxistas escindidos, a los que he seguido a través de sus periódicos mensuales, que no hacían más que revolcarse en minucias ideológicas en las que identificaba como desviacionista a uno u otro miembro del partido: eso habría impresionado a toda una legión de teólogos escolásticos medievales.)

De hecho, todas y cada una de las cuestiones relativas a los privilegios en Estados Unidos de hoy se han convertido en un juego de "ponerle la cola al perseguidor", en el que se culpa a un grupo desfavorecido por los problemas que afectan a otros grupos desfavorecidos, mientras algún grupo de blancos ricos se presta a reclamar el papel del rescatador. Eso, a su vez, nos lleva a la tercera cuestión que quiero considerar, que es quién se beneficia más del hábito de vestir toda discusión sobre los privilegios en América de hoy con la camisa de fuerza del juego de rescate.

Es justo señalar que cada uno de los tres papeles del juego obtiene ciertos beneficios, aunque éstos se distribuyen de forma muy desigual. Lo único van a lograr las personas que tienen asignado el papel de perseguidor es un montón de atención negativa. A veces eso es suficiente, es un hecho curioso que odiar y ser odiado puede funcionar como una droga adictiva para algunas personas, pero eso no suele ser incentivo suficiente para que quienes tienen asignado el papel del perseguidor estén dispuestos a jugar la partida durante mucho tiempo.

Los beneficios que obtienen las personas que tienen asignado el papel de víctima son algo más tangibles. Las víctimas logran exponer sus quejas en público, lo cual es un evento raro para los más desfavorecidos, y también es posible que puedan ejercer una forma de intimidación (socialmente aceptada) sobre las personas que no les gustan, algo que tampoco tienen muchas oportunidades de lograr. Pero eso es todo lo que sacan. En particular, a pesar de las toneladas de retórica manida sobre reparación de injusticias y socas similares, no esperes que nadie vaya a hacer nada por las víctimas, o que los rescatadores harán cualquier cosa para cambiar las condiciones en las que viven las víctimas. No se producen modificaciones de fondo, estas son sustituidas por la oportunidad para airear las propias quejas e intimidar a los demás, sin que por lo general se dé ningún paso hacia un cambio sustancial.

La gran mayoría de los beneficios del juego son para los rescatadores. Ellos son los que deciden qué víctimas obtendrán suficiente atención (por parte de equipos de rescate) para poder iniciar un juego. Ellos son los que hacen cumplir las reglas, cuidando de que las víctimas sigan siendo víctimas y los perseguidores sigan persiguiendo a las víctimas. Por ello no es casual que en todos los juegos de rescate, las personas que tienen asignado el papel de rescatadores están situados en puestos considerablemente más altos en la escala del privilegio social, mucho más alto que las personas que juegan el papel de víctimas o de perseguidores.

Si lo vemos con un poco de perspectiva, no es difícil ver por qué sucede así. Al fin y al cabo, en un momento dado se están jugando muchas partidas del juego del rescate, pero siempre son los blancos acomodados quienes juegan el rol de rescatadores, mientras una gran variedad de grupos menos privilegiados se alternan en los papeles de víctimas y perseguidores. Tal vez, querido lector, te resulte difícil imaginar por qué los blancos ricos quieren mantener a todo el mundo tan ocupado luchando entre sí que nunca se llegan a dar cuenta quien se beneficia más de esta situación. Tal vez no has caído en la cuenta de que para los ricos blancos es mucho más beneficioso dar a los desfavorecidos la oportunidad de expresar sus quejas y de ejercer algo de intimidación socialmente aceptada que adoptar medidas reales para mejorar la vida de aquellos. Ese tipo de pensamiento parece imposible que pueda calar en las mentes de la mayoría de los estadounidenses. Les dejo a ustedes averiguar los motivos.