

¿ASISTIO BERNE A ALGUNA CORRIDA DE TOROS?

(Publicado en *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*, 1989, 22, 870-874)

M^a Pilar de la Figuera López
Miembro Clínico de AESPAT y ALAT
Psicólogo

Yo no lo sé, pero la verdad es que no me extrañaría: Por su descripción de los **Juegos**.

Recordemos que los JUEGOS son un determinado tipo de relación interpersonal basada, fundamentalmente, en el engaño: no consciente, pero no por ello menos negativa.

"Empiezan cuando uno de los jugadores trata -inconscientemente- de "burlar" a otro. Si el segundo jugador puede ser engañado, el JUEGO está hecho" (James SAVARY, 1981: 235).

Y Berne explica cómo- sucede eso, al precisar el "esquema" de los **juegos**, que después concretará en una "fórmula":

"Hay un señuelo que tiene un atractivo fácil, pero que en realidad sirve a otros fines. El señuelo coincide con una debilidad -del otro jugador, por ese señuelo-; pero después que la víctima ha respondido, hay un cambio. Sale a relucir el "fin verdadero" y prepara la sorpresa del final" (Berne, 1975: 140).

Lo cual se concreta en la siguiente fórmula: **Señuelo + "debilidad"---> Respuesta—> Cambio —>Sorpresa o "Beneficio" final.**

Es curioso, porque con esta explicación de los **Juegos**, Berne parece estar describiendo una **corrida de toros**:

Un **engaño** inicial, como se llama en **tauromaquia** al trapo rojo -sea capote o muleta- que el torero mueve ante el toro (**señuelo**).

Y una **característica especial** en el toro bravo: su presteza en acometer y la facilidad con que puede ser engañado (**debilidad**).

Efectivamente, ningún otro animal **respondería** a este **señuelo**, por lo cual, no podría ser "toreado" (**respuesta**).

Porque el trapo rojo no es una tela "inocente" (**cambio**), sino que por medio de él se agota al toro, dándole los **pases** de rigor; y tras ellos suelen llegar las **banderillas y el estoque (sorpresa o beneficio final)**. Lo cual no veía el toro, al embestir: es el riesgo de "**entrar al trapo**", como se dice en el argot taurino.

Pero no es sólo del toro ese riesgo: que también lo comparte el torero, debido a las astas y a la bravura del toro, el cual puede hacerle acabar en la arena, con un "**revolcón**"; o en la enfermería o el hospital, si le engancha con los cuernos: (**sorpresa o beneficio final**).

Con lo cual, la alternativa o conjuntamente, puede irle mal a ambos participantes en la corrida.

Algo parecido a lo que sucede en los **juegos**, pues también en ellos los dos jugadores acaban con un **saldo de caricias negativas**; de distintos grados, como en "**Los Toros**": desde la hipotética levedad del agotamiento del toro y el "revolcón" del torero, hasta la gradiente gravedad que va de las banderillas al estoque y de la enfermería al hospital.

Es decir, que ambos jugadores salen perdiendo. Aunque en algunos casos no sean muy intensas las **caricias negativas**, pero siempre lo serán más que las que proporcionan las restantes inversiones del tiempo (**rituales, pasatiempos, aislamiento, actividad**): porque provocan una "sacudida" psíquica. Puede decirse que **zarandean** a la persona.

Tal vez lo justo para romper el **aburrimiento**: si acaba así el **juego**, porque puede empalmar con otros más recios y servir de punto de arranque a toda una escalada de violencia.

Y es que, efectivamente, pueden ser duros los **juegos**; ello dependerá de

- la fuerza o importancia del estímulo,
- del talante de los jugadores,
- y de sus **juegos** preferidos o utilizados habitualmente.

De la conjunción de estos factores dependerá el "**beneficio**" **final** y la densidad de sus **caricias negativas**, que puede extenderse desde la discusión a la pelea; y de ahí a las bofetadas, los malos tratos y las palizas. E incluso en el grado máximo de los **juegos**, pueden acabar en la comisaría, la cárcel o el hospital, por alteraciones del orden público, navajas, tiros...

Pero no queda todo ahí, pues si profundizamos un poco más en el tema descubrimos otros aspectos interesantes; por ejemplo:

A. Son características de los juegos, como bien sabemos:

- Ante todo, su carácter **inconsciente**.
- X Y su naturaleza **repetitiva**, que constituye una de las maneras más fáciles de identificarlos: el que, ante determinados comportamientos conflictivos, surja espontánea la exclamación: "¡Otra vez!!..."
- X Su talante **dramático**, o pseudoteatral. Porque los **juegos** constituyen escenas de una "obra de teatro" -la propia vida, como decía Calderón de la Barca (1600-1681)-, cuyo guión puede descubrirse e incluso rastrearse a través de la reiteración de una o varias de estas escenas.
Negativo resulta ese "**guión**" si se construye a base de **juegos**, siempre desventajosos y reincidentes. Y siempre con los mismos roles escénicos: el de PERSEGUIDOR, el de SALVADOR y el de VÍCTIMA, lo cual constituye otra de las claves seguras para identificar este comportamiento.
- X Por eso, a partir de esta identificación de "falsos roles" cada cual puede detectar cuál de ellos puede ser también su preferido; y, en consecuencia, cuál es la **debilidad** que puede llevarle a "**entrar al trapo**" de los **juegos**.
- X Una última e **importante característica** es el carácter ambientalmente "hereditario" o familiar de los **juegos**.

Es decir, su comprobado aprendizaje, que se transmite por ello de padres a hijos.

Puede decirse, por tanto, que el proceso del aprendizaje familiar de los juegos forma parte de los **Mensajes Parentales** negativos, identificados por Kertész, el cual afirma que esa cadena "comienza con las conductas de las figuras parentales del entorno del niño" (1979:5), antes de los cinco años. Y continúa después.

Llama Kertész "**figuras parentales**" a los padres y/o sustitutos (abuelos, tíos, hermanos, vecinos, maestros, amigos ...), cuyas "conductas verbales y no verbales son percibidas por el niño como mensajes, y al ser reforzadas repetidamente quedan fijados definitivamente en su cerebro" (1979:5).

Hasta que el niño haya aprendido lo suficiente como para "**tomar la alternativa**": que así se llama en el argot taurino a la consolidación del aprendizaje.

Aun en este caso vuelve a ser buen ejemplo la tauromaquia para los **juegos**: ya que ha de ser un **torero** consagrado quien otorgue dicha alternativa al hasta entonces **novillero**, el cual tiene que haber demostrado su valía en tal aprendizaje; y volver a demostrarla ese día ante la plaza entera y ante ese **torero**, que a veces puede ser su propio padre o alguien de su familia

Hasta que, con el correr de los años, pueda ser él quien haga lo mismo en favor de otro novillero.

B) ¿Por qué los Juegos son tal mal negocio?

1) A primera vista tenemos una evidencia: las **caricias negativas** que proporcionan los **juegos**. Si nos fijamos más, descubriremos en ellas varias peculiaridades:

- su **exclusividad**: los **juegos sólo proporcionan caricias negativas**. Por ello, en este "negocio" no hay ganadores: todos salen perdiendo;
- su **densidad**, mayor o menor según los casos;
- y su **carácter acumulativo**, debido a la cualidad reiterativa de los **juegos**.

Recordemos la clave: "¡Otra vez!..." Y también el aforismo popular: "una nube y otra nube, hacen tormenta ..."

2) A mayor profundidad, nos encontramos con el **Impuesto Revolucionario (rackets o rebusques)**: por medio de los **juegos** suele conseguirse o mantenerse; y consolidarse. Tanto es así, que English (1979) identifica el proceso de su obtención con el de los dos primeros pasos del **juego (1º, estímulo + debilidad; 2º, respuesta)**; y atribuye el tercero (**cambio**) al miedo a perder el **Impuesto Revolucionario** por medio de transacciones complementarias.

3) Y ya, en la raíz de esta conducta, se descubre aquello que posibilita los **juegos** y que éstos, a su vez, refuerzan y consolidan: las **Posiciones Existenciales** negativas. Mal negocio es éste. Porque dichas **Posiciones**:

¹ Es el caso, por ejemplo, de Miguel Báez (**Litri**) y Paco Camino, que dieron la alternativa a sus hijos - Miki y Rafi, respectivamente-, en la plaza francesa de Nimes; rodeados de buen número de aficionados españoles, que se desplazaron a Nimes para asistir y acompañarles en el acontecimiento. Fue el veintiséis de septiembre de 1987.

- bloquean la posibilidad de intercambiar caricias positivas con los demás, y favorecen el **Régimen de Restricción de caricias**;
- son, asimismo, las que posibilitan el desempeño de los **falsos roles** de PERSEGUIDOR, SALVADOR y VÍCTIMA, esenciales a los **juegos**.

Y surge la pregunta lógica:

C) **¿Por qué meterse en estos negocios**, si está comprobado que son una mala inversión y que, en consecuencia, salimos perdiendo con ellos?

Recuerda esta pregunta, la que es inevitable hacer a los toreros, sobre todo después de una grave cogida: "¿Por qué exponerse a algo tan peligroso?"

Para ambas preguntas tiene una respuesta inmediata el PEQUEÑO PROFESOR: "¡Porque más cornadas da el hambre! ... "

Efectivamente, es respuesta para las dos preguntas, si recordamos que **las caricias son un psicotrófico** -un alimento psíquico-, y que lo que no se soporta es su ausencia: se buscan desesperadamente y con verdadera avidez; incluso las negativas: si no hay una buena comida, al menos no se tiene el estómago vacío.

Es bien cierto esto. Y fácilmente comprobable, tanto a nivel fisiológico como psíquico.

De todas maneras, conviene recordar que **los Juegos son conductas inconscientes**, en las que, por lo tanto, no está presente el ADULTO. Es importante tenerlo en cuenta para no caer en la trampa de culpabilizar a los demás por los **Juegos** realizados (si fueran conscientes se trataría de **maniobras, no de juegos** como los que representamos aquí).

Por ello, una **sugerencia**: no intentar "salvar" de sus **juegos** a quienes los practican, haciéndoselos conscientes (nos referimos a la relación interpersonal no terapéutica).

Por varios motivos:

1) Los **juegos** suelen dar seguridad a quienes los ejercitan: la seguridad de obtener caricias, aunque sean **negativas**. Y no es operativo intentar desbancar, **sin más**, ese comportamiento sin ofrecer una conducta sustitutiva y lo suficientemente atractiva como para efectuar espontáneamente el cambio. Sin más comentarios.

Es evidente que, en este caso, tal atractivo estaría en las **caricias positivas**: siempre que se ofrezcan con oportunidad, sin precipitarse y sin pasarse.

2) El otro motivo es que el que se mete a "salvar" se mete en el **juego** en vez de sacar de él, como pretendía. Recuerda al que, sin saber nadar, se lanza al agua con ánimo de "salvar" a alguien.

"Jee, Compañero, jee, jeel Un toro azul por el agua! Ya apenas si se le ve! ¿Queeé? Un toro por el mar, jee!" (Rafael Alberti, 1973: 137)

Y por fin, la **respuesta a dos preguntas**:

1. **¿Qué hacer para salir de un juego, cuando uno se encuentra dentro de él?**

- Negarse a hacer el "falso rol" esperado por el otro, ya sea el de VICTIMA, el de PERSEGUIDOR o el de SALVADOR. O lo que es lo mismo: "**no entrar al trapo**". Para lo cual, es imprescindible conocer la propia **debilidad**.
 - Y alertarse para no caer en **Posiciones Existenciales negativas**: mantenerse en el 50%, en cuanto a la valoración propia y ajena.
 - Dar una respuesta inesperada.
 - O hacer intervenir al ADULTO con sus preguntas. Y sobre todo, abonarse a las **caricias positivas**: a darlas, a recibirlas, a pedir las...
2. **¿Y qué hacer para no jugar?**
- Ante todo, conocer los **juegos** que uno inicia: el señuelo que suele brindar a los demás.
 - Y también, como hemos visto, los que secunda debido a la propia **debilidad**.
 - Sustituirlos por otras **inversiones del tiempo**: ya hemos visto que ésta no es **rentable**.
 - Y, más que nada, atreverse a correr el riesgo de vivir en la libertad del REGIMEN DE ABUNDANCIA DE CARICIAS. Ello supone echar a andar, sin miedo, hacia la conquista de la **Intimidad**. Merece la pena!

(Los que tenéis esa experiencia, ¿a que estáis de acuerdo conmigo en que resulta... fascinante?).

REFERENCIAS

1. JAMES, M. - SAVARY, L. (1981): *Cómo lograr una nueva personalidad*. Buenos Aires: Lidium.
2. BERNE, E. (1975): *Hacer el amor*. Barcelona: Alfa.
3. KERTESZ, R. (1979) (Ed.): *Cuestionario de Mensajes parentales*. Buenos Aires: Conantal.
4. ENGLISH, F. (1979): «Rebusques y extorsión de caricias como raíz de los Juegos». En BLAKENEY, R.N. (1979) (Ed.): *Manual de Análisis Transaccional*. Buenos Aires: Paidós.
5. ALBERTI, Rafael (1973): *Marinero en tierra*. Buenos Aires: Losada