

Aída y las parejas en conflicto crónico

Roberto Pereira

Director de la EVNTF

Correspondencia: director@avntf-evntf.com

Introducción

Trabajando con familias o parejas, a veces nos encontramos con ejemplos de estas últimas que se pelean sin parar, pero que no son capaces de reconciliarse. Que no dejan pasar ninguna oportunidad para herirse mutuamente, para hacerse daño con todos los recursos que tienen a su alcance, generalmente sin violencia física, aunque puede que alguna vez lleguen a las manos. Son esas parejas que, cuando uno las recibe acaba diciendo (en alta voz o para sus adentros, según como tenga el día): “¿Por qué no se separan?”. Buena pregunta. ¿Por qué no se separan?, porque efectivamente, esas parejas no se separan. Trataremos de responder a la pregunta, partiendo de un desarrollo teórico de la teoría de los Juegos, continuando con las propuestas de algunos autores sobre el tema, proponiendo una explicación a esta situación de conflicto interminable, y utilizando finalmente un fragmento de Aída, la ópera de Verdi, para ejemplificar la propuesta.

La Confianza y la teoría de los Juegos

Buena parte del funcionamiento social se basa en una confianza básica en que los demás van a respetar las reglas. Que cuando hay un semáforo en rojo, los coches se paran; cuando un carnicero levanta una hacha no es amenaza, sino que va a cortar unos filetes; o cuando el barbero apoya el filo de la navaja en la garganta de uno no es para degollarle sino para afeitarse. Y no es que de vez en cuando alguien no se salte un semáforo en rojo, o un carnicero no haga filetes de algún cliente, o un barbero mafioso nos ilustre una degollina. Pero si esto último no es una expectativa habitual, dejamos de pensar en esas posibilidades como una amenaza cercana, ya que en caso contrario no se podría circular en coche por una ciudad, nos haríamos todos vegetarianos y las barberías tendrían que cerrar por falta de clientes.

Es decir, nos esforzamos todos en conseguir que las cosas funcionen, para obtener todos beneficios: nos lo explica muy bien la Teoría de los Juegos. La [Teoría de los Juegos](#), enunciada por los matemáticos austríacos [Von Neumann](#) y [Morgensten](#), aplicada inicialmente a la economía, nos explica que hay dos tipos de juegos relacionales (entendiendo por juego interacciones relacionales enmarcadas en determinadas reglas): Juegos competitivos y Juegos colaborativos.

Los juegos competitivos, o [juegos de suma cero](#), son aquellos en los que los jugadores buscan obtener un beneficio, aún si el resto de los jugadores no lo obtienen, o incluso si salen perdiendo. Son juegos de ganar/perder: lo que uno gana, el otro lo pierde. La suma de pérdidas y ganancias suma 0.

Los juegos colaborativos, o [juegos de suma no cero](#), son aquellos en los cuales los jugadores tienen un abanico amplio de opciones: pueden ganar todos, perder todos, o bien unos ganar y otros perder. Se ejemplifican habitualmente por el “[dilema del prisionero](#)”, enunciado por el también matemático [A. Tucker](#), y descrito por Watzlawick et al en Teoría de la Comunicación Humana (Herder, Barcelona 1981, pág. 209).

Las relaciones humanas son en principio juegos colaborativos, en los que se pretende que todos los participantes puedan obtener beneficios de la relación. Es decir, son juegos de ganar/ganar. Pero para que eso se pueda dar, es necesaria una condición ineludible: la Confianza en que los demás jugadores respetan las reglas, es decir, que el coche va a respetar el semáforo, y el carnicero y el barbero se van a limitar a ejercer su oficio, sin ampliar el abanico de las posibilidades de sus afiladas herramientas. Aunque el dilema de los prisioneros ilustra muy bien la necesidad de confiar para que se puedan obtener beneficios de la relación, lo ilustraré con un ejemplo tomado de mi adolescencia, que creo que también lo explica muy bien.

La bofetada histórica

Cuando estaba en el colegio – un colegio únicamente de chicos como era habitual entonces – tuvimos durante un par de cursos a un profesor que nos enseñó y nos impulsaba a jugar, a un juego que, en su opinión, fomentaba nuestras actitudes viriles:

le llamábamos “la bofetada histórica”, seguramente por deformación de un nombre que era más apropiado “la bofetada estoica”, aunque como veremos a continuación, el adjetivo “histórico” tampoco le sentaba mal.

El juego consistía en lo siguiente: dos jugadores se ponían uno frente a otro, a la distancia de un brazo, y alternativamente se daban una bofetada en la cara, hasta llegar a tres cada uno, debiendo estar el jugador que la recibía en completa inmovilidad. Pensé siempre que el juego lo había inventado el citado profesor hasta que descubrí que los yanomami, belicosa etnia del Amazonas venezolano, tenían un ritual similar pero golpeándose en el pecho en lugar de en la cara. En cualquier caso, se ve que era un ritual bastante primitivo, en el que en general ninguno de los alumnos tenía demasiado interés en participar, y sólo lo hacían por la presión social que les impulsaba a mostrar una supuesta conducta viril (el que se negaba en redondo a jugar corría el riesgo de que le tildaran de “nena”, epíteto muy poco valorado en esa época entre los adolescentes). Yo creo haber jugado un par de veces, afortunadamente el volumen del alumnado no precisaba de hacerlo muchas más para eludir el adjetivo denigratorio, y con poco o ningún entusiasmo, como la mayoría de los compañeros. Pero analicemos el juego.

Se sorteaban tanto las parejas de jugadores, como quién de los dos era el que comenzaba la serie de tortas, de manera que no era sencillo pactar reglas propias con antelación. Podemos partir de la base de que nadie tenía mucho entusiasmo por recibir bofetadas – otra cosa era darlas – por lo que el jugador que iniciaba la serie podía hacer el siguiente razonamiento: si le doy a mi contrario una bofetada suave, cumplo con el ritual, y calculo que recibiré una bofetada suave, porque el jugador que tengo enfrente probablemente tampoco quiere que le pongan la cara del revés. No he negociado nada con él, pero *confío* en que corresponderá a mi propuesta de sufrir el menor daño posible.

Si lo ponemos en números probablemente lo entenderemos mejor. Supongamos que cada bofetada suave recibida equivale a un punto (+1), ya que obtengo una ganancia social sin sufrir físicamente, y cada bofetada fuerte que me dan a un punto negativo (-1), ya que el dolor producido por el tortazo eclipsa el prestigio social obtenido. Si los

dos jugadores se dan tres bofetadas suaves, obtendrán +3 puntos cada uno, el máximo beneficio para los dos (**FIGURA 1, a1b1**). Si se dan tres bofetadas fuertes, cada uno obtendrá -3 puntos, las pérdidas máximas (**FIGURA 1, a2b2**).

Volvamos al juego. Recordemos que cada jugador da tres bofetadas alternativamente, y que se sortea el que comienza, de manera que la bofetada nº 6 y final de la serie, no tiene respuesta. Así, el jugador que abofetea el último, puede haber obtenido ya su máxima ganancia, los tres puntos, en el caso de haber recibido tres bofetadas suaves. Entonces, ¿Qué le impide dar la última bofetada con todas sus fuerzas? El beneficio del contrario será de un solo punto ($+2 - 1 = +1$), pero el suyo seguirá intacto (+3) (**FIGURA 1, a1b2**). ¿Qué puede pensar el primer jugador?: “bueno, es cierto que me arriesgo a tener un beneficio menor que mi pareja, pero aún así obtengo un beneficio, así que el riesgo merece la pena. Por otro lado, conozco a mi contrario, y *confío* en que no va a ser desleal al pacto tácito de no hacernos daño que he propuesto”. Así, la confianza en que la respuesta del par seguirá las normas, aunque sean implícitas, y actuará de buena fe, es lo que nos mueve a actuar de una manera no dañina (por supuesto, también nos puede mover una actitud altruista, o de bondad, o “de poner el otro carrillo”, pero pensemos en negociaciones que buscan un equilibrio en la relación. También podría suceder que ese equilibrio lo buscáramos en otros contextos, pero para entenderlo mejor, simplifiquemos y reduzcamos la negociación a las bofetadas dadas y recibidas).

Ahora bien. ¿Qué ocurre si no tenemos, si hemos perdido la *confianza* en el contrario?. Supongamos que ya hemos jugado anteriormente con él, que ofertamos el pacto tácito de no golpearnos con fuerza, pero que se aprovechó de que golpeaba en último lugar y nos saltó una muela del tortazo. Supongamos también que nos ha tocado de nuevo abofetear en primer lugar. Podemos repetir la propuesta inicial, y dar dos bofetadas suaves, y recibir otras dos parecidas. Llega la última, y pensamos: “¡ah, no! No se va a volver a repetir la historia de que yo le golpee suave (+3 para él), y a mí me vuelva a dejar como un imbécil y con otra muela menos (+1)”. Así que la última bofetada se la doy con todas mis fuerzas, asumiendo que él la va a asestar igual (+1 para los dos). “Me quedo con el tortazo, pero esta vez no he perdido”.

Pero imaginemos que el 2º jugador se ha hecho el siguiente razonamiento: “la última vez que jugué no seguí el juego de la bofetada suave hasta el final, por lo que seguramente mi contrario no vaya a repetir la misma secuencia. Es más probable que en algún momento me golpee con fuerza, así que, yo desde el principio voy a pegar con todas mis ganas”. Así que el 2º jugador recibe la primera bofetada suave, pero para asegurarse de no perder responde con una fuerte, por lo que las cuatro restantes serán fuertes. El primer jugador obtiene -3 puntos – máximas pérdidas – y el segundo -1 (1-2) puntos. Tiene también pérdidas, pero menos que el primer jugador (**FIGURA 1, a2b1**).

Supongamos que el azar nos vuelve a emparejar con el mismo jugador. Ya no tenemos ninguna *confianza* en él, pero además estamos furiosos. Nos hemos sentido traicionados dos veces, aunque nunca hayamos explicitado las reglas de nuestra particular relación. “Esta vez”, pensamos, “no voy a salir perdiendo”. Y de nuevo la fortuna indica que comenzamos a golpear. ¿Cuál es la manera de asegurarnos que no vamos a perder? Comenzar golpeando con todas nuestras fuerzas, y seguir así hasta el final. Nuestras pérdidas son las máximas, -3, pero nos aseguramos de quedar empatados (**FIGURA 1, a2b2**).

Así, podría ocurrir que un jugador que no tenga ninguna confianza en que los demás se van a comportar de acuerdo a sus propuestas relacionales, y que sea una tragedia para él quedar en desventaja, actúe siempre dando las bofetadas más fuertes que pueda. Y que otro que carezca de empatía, y que juegue en 2º lugar, aproveche siempre el último turno para descargar las bofetadas más fuertes que pueda, aunque no las haya recibido antes. Con lo cual, las jugadas de ambos terminarán resultando siempre en pérdidas, aunque se aseguren de que las de los demás nunca sean menores que las suyas.

También puede ocurrir que, al recibir la primera bofetada fuerte, uno de los jugadores decida retirarse. Tendrá que enfrentar la presión social (“nena, nena, etc”), pero no recibirá más bofetadas. Pero si no se hace esa retirada a tiempo, cuantas más bofetadas se intercambian, más difícil resulta retirarse, ya que hacerlo implica no sólo

“quedar mal” socialmente, sino que, si se ha instaurado un juego competitivo, significa aceptar “perder” frente al otro jugador. Es decir, que el que se retira “pierde”.

Resumiendo, para obtener beneficios en la relación debemos *confiar* en que el otro va a respetar las reglas, y que no va a utilizar nuestra buena voluntad y exposición para causarnos daño y obtener ventaja. Y si eso sucede, y nos sentimos traicionados, una posibilidad es retirarse del juego. Pero si no lo hacemos, y devolvemos el golpe, el juego puede pasar de colaborativo a competitivo, y cuanto más tiempo dure este último, más se convierte la competición (ganar o al menos no perder) en el objetivo del juego, y más difícil resulta retirarse.

Como hemos dicho, los juegos relacionales humanos son juegos colaborativos, en los que todos los jugadores puedan obtener ganancias; pero para que eso ocurra, debe existir *confianza* en que nuestra buena disposición no se va a utilizar en nuestra contra. Si se pierde la *confianza*, los juegos colaborativos se convierten en competitivos, y el objetivo acaba siendo no el obtener los máximos beneficios, sino que el otro no gane más que nosotros, porque contabilizamos sus ganancias como pérdidas.

Traslademos ahora esta teoría de los juegos a las relaciones de pareja.

La confianza en las relaciones de pareja

Las relaciones de pareja se basan, en una gran parte, en la confianza. “Confío en ti”, es una de las frases que aseguran que la relación ha adquirido una buena calidad. ¿Qué significa ese confío en ti?. Podríamos resumirlo – aunque naturalmente es muy complejo y siempre hay que adaptarlo a cada contexto – en “yo me expongo ante ti, te muestro mis debilidades, te cuento mis pequeños – o grandes – secretos, y *confío* en que harás un buen uso de esa información; que no la utilizarás para hacerme daño, ni me traicionarás obteniendo algún beneficio con ella que me pueda perjudicar”. Así, si este pacto, no siempre explícito, se va cumpliendo, el volumen de información sensible que se intercambia es cada vez mayor, y al igual que en el juego de “la bofetada histórica”, cada uno de los miembros de la pareja se expone cada día más, inmóvil frente al otro, con la expectativa de que se trata de un juego colaborativo, y que por

tanto, ambos pueden obtener beneficios. Si uno de los jugadores siente que se ha traicionado su confianza, puede retirarse del juego (lo que ocurre con mayor frecuencia en la infidelidad, por ejemplo). Pero si la traición no es tan clara, o se presenta como un conflicto de lealtades, o como un “deber familiar”, o simplemente no se dan las condiciones para una “retirada”, es posible que la relación continúe, pero que vaya tornándose, de manera paulatina o bruscamente, de juego colaborativo a competitivo. Y como hemos visto, el juego competitivo tiene como objetivo “ganar”, aún a costa de que la pareja “pierda”. Y si no se puede ganar, al menor “perder menos” que el contrario, lo que se acaba viviendo como una victoria. Y si continúa el tiempo suficiente, ese “ganar” o al menos “no perder”, termina por ser la principal meta de la interacción relacional. Así, aunque yo resulte lastimado en la discusión, o por la descalificación, o la agresión verbal o de otra índole, si interpreto que resulto menos dañado o herido, quizá acabe pensando que vale la pena.

Escaladas simétricas, Juego sin fin y Clinch maligno

Algunos autores se han referido a este tipo de situaciones. Sin duda que las descripciones de escaladas simétricas en las parejas (Watzlawick et al, 1981, p. 104) explican en parte lo que ocurre: “Así, en los conflictos maritales resulta fácil observar de qué manera los cónyuges atraviesan una pauta de escalada de frustración hasta que, eventualmente, se detienen de puro agotados, física y emocionalmente, y mantienen una tregua inestable hasta que se recuperan lo suficiente para iniciar el segundo round”. Interesante símil boxístico, que conecta con otro concepto que analizaremos después. La escalada simétrica, describe sobre todo el “proceso” de lo que suele ocurrir: se trata de una relación simétrica en la que se establece una competencia, en la que los contendientes quiere colocarse por encima del otro, dando lugar a esa escalada, que sólo termina cuando uno de los contendientes acepta ocupar la posición complementaria inferior, o bien cuando la relación se rompe. Pero no acabamos de entender “porqué no se separan”, porqué esas escaladas simétricas se producen una y otra vez, en un “juego sin fin”.

Este concepto de “juego sin fin”, tal y como lo define Simon en su Vocabulario de TF, ayuda a entender un poco mejor lo que ocurre en estas parejas. Según Simon, “los

juegos que no tienen reglas para decidir cuándo ha ganado o perdido un participante, o cuando ha terminado un juego, son necesariamente “juegos sin fin” (Simon, Stierlin y Wynne, 1988, p. 208). Esto nos da una nueva perspectiva. El juego de las bofetadas tenía bien definido el fin, y no tanto quién había ganado o perdido. Esto podría llevar a que dos jugadores se enzarzaran en una discusión respecto a quién había ganado o perdido, y a repetir el juego varias veces, lo que, salvo diferencias contextuales evidentes (por ejemplo, una clara desventaja en fuerza física de uno de los jugadores), conduciría pronto a un claro empate con pérdidas máximas para ambos (-3/-3, o lo que es lo mismo, una acumulación de bofetadas fuertes). Pero, ¿ocurre lo mismo en una pareja?. Si nos atenemos al ritual matrimonial, la relación de pareja, salvo separación o divorcio previo, sólo la disuelve la muerte de uno de los cónyuges. Por lo tanto, a menos que uno de los dos decida fijar la fecha unilateralmente – por suicidio u homicidio -, el juego puede llegar a convertirse en un “juego sin fin”. Tampoco están siempre claras las reglas acerca de quién gana las jugadas. En ocasiones pueden estarlo con más claridad – “te pillé”, “¿habéis visto, os dais cuenta, tenía yo razón o no?” – pero incluso, las que pueden estar aparentemente más claras, pueden darse la vuelta cuando menos se espera – “siempre estás persiguiéndome, no me dejas respiro, ¡eres un acosador!” -, pero en la mayor parte de los casos, hasta un observador externo que hiciera de árbitro tendría dificultades para decidir a quien adjudicar la victoria.

Esta rivalidad competitiva, en un juego sin fin carente de reglas conduce, como dice más adelante el mismo autor, al enganche (preferimos el original “clinch” a la traducción de “enganche”) maligno y la escalada simétrica, en los que las dos partes tratan de ganar el control de la relación, pero en los que no existen criterios bien definidos y acordados mutuamente para determinar en qué consiste haber alcanzado ese objetivo”. Interesante propuesta. Ya no sólo decimos que no hay reglas definidas para determinar quién es el vencedor de cada jugada, sino que no las hay tampoco para decidir que el objetivo buscado, el poder y control de la relación, se ha obtenido. Perfecta situación para un juego sin fin, ya que si no se sabe cuándo se ha ganado o perdido, sólo puede obtenerse la victoria por desistimiento del contrario, por el reconocimiento explícito de uno de los jugadores de que “no puedo ganar”, nunca por

una acumulación de jugadas que ni se sabe si son victoriosas, ni si conducen a al objetivo supuestamente buscado.

Pero Simon, además de hablar de escaladas simétricas, introduce otro concepto de claras resonancias boxísticas, el “clinch maligno”, que fue introducido por Helm Stierlin, coautor del libro que estamos citando, que lo define como “un estado avanzado de escalada simétrica progresiva, entre dos o más partes de una relación” (Simon, Stierlin y Wynne, op. cit. p. 132). No resulta una definición particularmente acertada. Una escalada simétrica es ya de por si una relación “progresiva”, por lo que difícilmente puede ser una cualidad que la diferencie del clinch maligno. Nos quedaremos con la idea de escalada simétrica avanzada, o mas bien, “agotada”. Efectivamente, visualmente el clinch nos lleva a la imagen de dos boxeadores que, agotados y magullados por la dura pelea, se abrazan – ya sean los dos al unísono, o bien uno que abraza al otro – con el objetivo de que el contrario pueda tener la suficiente distancia para seguir golpeando. Y seguirán abrazados a menos que uno de los dos contrincantes tenga fuerzas suficientes para forzar la separación, o bien lo haga el árbitro, o el sonido de la campana indique una tregua que lo permita. Ahora bien, no es infrecuente que, aunque el clinch les esté sirviendo para protegerse y recuperar fuerzas, continúen tratando de golpearse en los costados, o tratando de dañarse mediante el roce de las costuras de los guantes sobre la piel. Ese sería el adjetivo de maligno añadido al de clinch: aún cuando ambos contendientes están dañados y agotados, el impulso de hacerse daño mutuamente no cesa. Este clinch, según Stierlin, “es un enganche físico, las estrategias y tácticas en las que se reflejan las ideas, objetivos, experiencias e historias de vida de los oponentes parecen haberse borrado...es un “enganche relacional”, las armas no son puños sino, en cambio, las estrategias creadas por los dos oponentes para desvalorizar al adversario. Entre las armas de este arsenal figura “hacer que el otro se vuelva impotente”, y “hacer que el otro se sienta culpable” recurriendo a síntomas o a conductas masoquistas. Otras de las armas son la mistificación, el doble vínculo, evitar toda definición de la relación y evadir el rol dominante y la responsabilidad personal”, y más adelante, “mientras exista el enganche, ninguno de los dos oponentes puede ser dejado k.o., y el contacto entre ellos es estrecho e intensivo a la vez que hostil y distante. Una vez que se

disuelve el enganche, se acrecienta el riesgo de perder". (Simon, Stierlin y Wynne, op. cit. p. 132).

El proceso de cronificación del conflicto

Proponemos, a continuación una propuesta explicativa de cómo se genera el proceso que lleva al conflicto crónico. Partimos de una pareja, que ha establecido una relación de confianza el uno en el otro, con la consabida exposición ya señalada. En un momento determinado esa confianza se ve traicionada – bien por los dos o sólo por uno de los miembros de la pareja – que causa un daño importante, y que conduce a una progresiva reducción de la confianza en el otro. Aunque el inicio sea unilateral, si no se produce la separación en ese momento, o bien se puede metacomunicar y aclarar lo sucedido, asumiendo algún tipo de responsabilidad de forma que la confianza se restaure, o la pérdida de ésta irá afectando progresivamente a la relación, y por tanto a ambos miembros. Si el proceso continúa, el juego colaborativo irá convirtiéndose progresivamente en un juego competitivo, con continuas escaladas simétricas que conducen a un juego sin fin, y finalmente a un clinch maligno, en el que se ha olvidado mucho tiempo atrás el o los motivos de la confrontación, y ganar el control de la relación para hipotéticamente evitar resultar dañado se convierte en el único objetivo. No pueden dejar de pelear porque en realidad no saben porqué lo hacen. Pero si saben que, si dejan al otro la distancia suficiente, puede golpearle y noquearle, por lo que continúan en ese clinch interminable, tratando de hacerse daño pero sin separarse el uno del otro. Sólo puede cesar el clinch por la intervención de alguien externo (el árbitro o terapeuta), porque suena la campana (enfermedad grave, o la muerte si es la campana final), o porque alguno de los contendientes se rinde, "tira la toalla", y pide el divorcio: pero tiene que asumir entonces que "ha perdido", lo cual en la dinámica instaurada en la que el objetivo es ganar por encima de todo (aunque eso signifique asumir pérdidas o daños personales), es muy poco probable.

Ahora bien, ¿cómo comienza este juego sin fin? No suele ser fácil de determinar, porque a menudo los contendientes lo han incorporado a su refriega, puntuando arbitrariamente la secuencia de hechos. Partimos de la base de que debe ser una importante traición a la confianza, una deslealtad vivida dolorosamente. Puede ser una

infidelidad, pero sabemos que las infidelidades son las principales causas de separación en una pareja, y además ofrece un punto de partida muy claro: “todo empezó cuando...”. En nuestra opinión, suele ser una deslealtad más defendible, que puede ser “motivada”: “no tuve mas remedio” “ponte en mi lugar” “mira lo que hemos obtenido a cambio”. Con un importante peso socio-familiar, que no resulta fácil de eludir. Generalmente son deslealtades relacionadas con intromisiones de las familias de origen, que ha menudo no se sustentan en un hecho concreto, sino que progresivamente van deteriorando la relación. Son generalmente “microtraiciones”, que van minando la confianza, perdiéndose progresivamente la noción de que se puede obtener beneficios mutuos de la relación, pero sin un motivo claro que facilite la separación, que también puede verse obstaculizada por las ventajas económicas obtenidas como contrapartidas a las lealtades. Uno o los dos miembros de la pareja tiene unas claras dificultades para desvincularse, que a menudo se ven activamente obstaculizadas por uno o ambos progenitores. Estos pueden claramente despreciar o descalificar al cónyuge del hijo o hija, sin que éste haga nada efectivo por combatirlo. O bien pueden entrometerse en la vida de la pareja hasta el punto de anular completamente a uno o ambos miembros de la pareja, a cambio, a menudo, de apoyo personal, social o económico.

Aída, Amonasro y Radamés

Ilustraremos este proceso mediante el argumento de una de las óperas más conocidas de Verdi, con libreto de Antonio Ghislanzoni, Aída. Escrita por encargo del Khedive egipcio, se estrenó en El Cairo con gran éxito en 1871, figurando desde entonces en la programación habitual de la gran mayoría de los teatros de Ópera.

La acción se desarrolla en un momento indeterminado del Reino Antiguo egipcio. Aída, hija de Amonasro, rey de los etíopes, fue capturada por los egipcios durante una de las muchas guerras que sostienen con los etíopes, y ahora es esclava de Amneris, la hija del Faraón. Amneris está enamorada de Radamés, general de los ejércitos egipcios, de nuevo en guerra con Etiopía, pero Radamés se ha enamorado de Aída, que corresponde a su amor, aunque por temor a Amneris, deben mantenerlo en secreto.

En la última batalla con los etíopes, los egipcios han capturado a Amonasro, pero creen que es un guerrero más: no saben ni que es el rey, ni el padre de Aída. Amonasro está planeando huir y tender una emboscada a los egipcios, pero para eso necesita saber el camino que ha decidido seguir Radamés para marchar hacia Etiopía. Cuando Aída le cuenta que está enamorada de Radamés, y que éste le corresponde, su padre cree haber encontrado la manera de saber la ruta que seguirá el ejército egipcio, e intenta convencer a Aída para que, a través de Radamés, se entere y se lo diga. Aída, inicialmente se resiste a traicionar a su amado, pero su padre le presiona, y manipula: le ataca con los celos, el patriotismo y el amor filial. Le acusa de causar potencialmente la destrucción de su pueblo, de su casa y su familia y le amenaza con dejar de reconocerle como hija. Finalmente, Aída cede.

Aída utiliza su amor para conseguir la información de Radamés, prometiéndole que vivirán en un paraíso si contentan a su padre. Consigue la información y la traición se consume. Ha utilizado la confianza de Radamés en que nunca le iba a hacer daño, para satisfacer a su padre y proteger a su patria. Ha sido leal a su familia de origen y desleal a su amor. Le ha propuesto a Radamés que se vaya a vivir a su país pero se ha negado. Ella tampoco lo hace, y está dispuesta a afrontar las consecuencias de lo ocurrido sin separarse de él. Estas son fatales. Los egipcios han condenado a Radamés a morir emparedado y Aída, se las arregla, no se sabe muy bien cómo, para encerrarse con él. Ambos morirán, de manera horrible, pero juntos y aislados del mundo.

Analicemos con más detenimiento el diálogo crucial entre Amonasro y Aída, primero, y con Radamés después. En escena Aída y Amonasro, que está en plena fuga de su cautiverio, y dispuesto a enterarse del secreto que guarda Radamés, a través de su hija:

AMONASRO

*Un grave motivo me conduce hasta ti, Aída.
Nada escapa a mi mirada.
Te consumes de amor por Radamés,
él te ama, lo esperas aquí.
La hija del Faraón es tu rival:
¡raza infame, aborrecida y fatal para nosotros!*

AIDA

¡Y yo estoy en su poder! ¡Yo, la hija de Amonasro!

Como vemos, Amonasro inicia su ataque estratégico utilizando los celos, y reavivando el orgullo de la princesa de los etíopes sometida a esclavitud por los egipcios. ¿Cómo podría ser ese diálogo actualmente?:

¡Cómo te trata esa familia (política) que no puede compararse con nosotros! ¡Y además, le prestan mucha más atención a sus hijas que a ti! ¡A ti, que has sido la princesa de nuestra casa! ¡Siempre vas a ser la segunda para todo, te van a tratar como una esclava! (figurada y literalmente en este caso).

AMONASRO

*¿En su poder? ¡No!
Si lo deseas vencerás a la poderosa rival,
y patria, trono y amor, todo lo conseguirás.
Verás de nuevo los bosques perfumados,
los frescos valles, nuestros templos de oro.*

*Esposa feliz de quien tanto has amado,
gozarás allí de una dicha inmensa.*

AIDA

*¡Gozar un sólo día de tan dulce encanto,
una hora, una hora de semejante alegría,
y después morir!*

El padre ofrece a su hija una alternativa al sombrío panorama que le ha pintado: puedes evitar todo eso si te vienes, con tu amado, a vivir con nosotros. No sólo disfrutarás de tu amor, sino que seguirás siendo una princesa en los dulces prados de tu infancia. ¡Con quién vas a estar mejor que con tus padres, tu familia, tus amigos, tus paisanos, etc.

AMONASRO

*Pero recuerda que el bárbaro egipcio,
profanó nuestros hogares, nuestros templos
y nuestros altares;
trajo encadenadas a las vírgenes raptadas;
asesinó a madres, viejos y niños.*

AIDA

*¡Ah, recuerdo bien aquellos días infaustos,
recuerdo el dolor que tuvo que soportar mi corazón!
¡Oh! Dioses, haced que para nosotros
vuelva el alba de los días serenos que hemos invocado.*

Además, el padre, aunque acepta a regañadientes al yerno, no lo hace gratuitamente. Antes, tiene que reconocer su autoridad. Para ir preparando el terreno, le recuerda que nunca fue muy amable, ni muy simpático. ¿Recuerdas aquella vez que se sentó estando tu madre de pie? ¿Y aquella otra que no me cedió el paso? ¿Y cuando te dijo que no tenías razón en aquella discusión? Verdaderamente, no es alguien totalmente

de fiar. Para evitar cualquier daño, tendría que probar su amor viniendo aquí a comer todos los domingos, en lugar de ir, como hasta ahora, uno de cada dos a casa de sus padres. Entonces demostraría que verdaderamente te quiere. Pero yo no puedo pedírselo, hija, tienes que ser tú.

AMONASRO

*Recuerda. Antes de que sea tarde.
Nuestro pueblo se apresta a las armas,
todo está dispuesto. Venceremos.
Sólo me falta saber qué camino seguirá el enemigo.*

AIDA

¿Quién podría descubrirlo? ¿Quién?

AMONASRO

¡Tú misma!

AIDA

¿Yo?

AMONASRO

*Sé que esperas aquí a Radamés... Él te ama,
y conduces a los egipcios... ¿Entiendes?*

AIDA

¡Horror! ¿Qué me aconsejas? ¡No, no, jamás!

La hija se resiste. No le parece bien separar así a su querido de sus padres. No le parece tampoco muy justo. Sabe que tiene poder sobre él, pero no quiere aprovecharlo para alejarlo de su familia y acercarle a la suya: le parece que traiciona su confianza. Sin embargo, su padre sigue presionando, y le amenaza con que si ella se aleja su familia puede quedar destruida. Y le dice que si les deja, si ya no les hace caso, dejará de ser su hija. No hay término medio: o te quedas con nosotros, o te vas y no vuelves. (Parece tratarse de una familia con problemas de desvinculación, con un apego ambivalente, tal vez. O quizá con relaciones pseudomutuales (Wynne y cols., 1958) o con poco grado de diferenciación en sus miembros, dispuesta la familia a expandir todo lo necesario el "cerco de goma" (Bowen, 1989) para incluir a Radamés y a todo aquel que ronde por los alrededores.

AMONASRO

*¡Entonces, arriba! ¡Levantaos soldados de Egipto!
¡Incendia nuestras ciudades!
Sembrad el terror, la destrucción y la muerte.
No hay ningún obstáculo a vuestra furia.*

AIDA

Ah! padre! padre!

AMONASRO

¿Y te consideras mi hija?

AIDA

¡Piedad, piedad, piedad!

AMONASRO

Olas de sangre corren por las ciudades de los vencidos.

¿Ves? De los negros remolinos surgen los muertos.

Te señalan y gritan: "¡Por ti la patria muere!"

AIDA

¡Piedad!. ¡piedad, padre, piedad!

Ante la resistencia de la hija, el padre echa el resto, y saca a pasear a la madre, que también renunciará y maldecirá a la hija: es bien sabido que tal actitud se soporta mucho peor si viene de la madre – la santa madre, siempre sacrificada por los hijos – que del padre, más desapegado y dedicado a las cosas del reino.

AMONASRO

Un horrible espectro surge entre las sombras ante nosotros.

¡Tiembra! Los descarnados brazos se levantan sobre tu cabeza.

Es tu madre, mírala, te maldice.

¡No eres mi hija! ¡Eres la esclava de los faraones!

AIDA

¡Ah! ¡Piedad, piedad, piedad! Padre, no soy tu esclava.

No me maldigas, no me condenes. Todavía podrás llamarme hija tuya; de mi patria seré digna.

AMONASRO

Piensa que un pueblo, vencido, destruido, sólo puede resurgir gracias a ti.

AIDA

Oh patria, oh patria, cuánto me cuestas!

AMONASRO

¡Ten valor! Ahí viene. Oculto allí lo oiré todo.

(Se esconde detrás de las palmeras cuando Radamés entra.)

La hija, al fin, no puede soportar la presión del padre, la madre, el resto de la familia y a la postre de todo el pueblo, y, finalmente, cede. Utilizará el poder que le ha dado Radamés sobre él para traicionar su confianza. Obtendrá un provecho – beneficios obtenidos en la relación con su familia de origen, mantenimiento de una relación privilegiada o que no soporta perder, incremento de su posición de poder en la familia de origen, reconocimiento largo tiempo esperado, etc. – a cambio de un perjuicio para

su amado. El juego colaborativo deja de estar equilibrado. Aída aprovecha la exposición leal de Radamés para ganar mientras él pierde.

RADAMÉS

Al fin te vuelvo a ver, mi dulce Aida.

AIDA

Detente. Vete. ¿Qué esperas todavía?

RADAMÉS

El amor me guía junto a ti.

AIDA

Te aguardan los ritos de otro amor. Como esposo de Amneris...

RADAMÉS

*¿Qué estás diciendo? Sólo puedo amarte a ti, Aida.
Los dioses me escuchan, tú serás mía.*

AIDA

*¡No te manches con un perjurio!
Te amé leal, no te amaría si fueras perjuro.*

Aída utiliza con Radamés una estrategia similar a la que usó su padre. Comienza poniéndole en desventaja acusándole de infidelidad con su mayor rival, Amneris. Radamés, incauto, cae en la trampa y comienza a disculparse por algo que no ha hecho. Se coloca, sin motivo alguno, en la situación de tener que probar su amor. Aída le ha ganado claramente la posición.

RADAMÉS

*¿Dudas de mi amor, Aída?
La tierra de Etiopía ha despertado de nuevo
en el feroz anhelo de otra guerra.
Los tuyos ya invaden nuestra patria,
yo seré el caudillo de los egipcios.
Entre el fragor y los aplausos de la victoria,
me postraré ante el rey, le desvelaré mi corazón.
Tu serás la corona de mi gloria,
y viviremos felices en un amor eterno.*

AIDA

*¿No temes el vengativo furor de Amneris?
Su venganza, tremenda como un rayo,
caerá sobre mí, sobre mi padre, sobre todos.*

RADAMÉS

Yo te defenderé.

AIDA

En vano. No podrías.

Radamés, evidentemente, es un magnífico estratega en el campo de batalla, pero bastante malo en las relaciones amorosas y los juegos de poder en la relación. Su propuesta es: primero conquistaré a tu familia, les someteré con mi audacia, mis encantos y mi iniciativa, y estoy seguro de que tu padre caerá rendido a mis pies. Luego le diré que en realidad no quiero nada de ellos, que sólo te quiero a ti y nos iremos a vivir nuestra felicidad a nuestro nidito de amor. Mi familia es muy comprensiva, y sin duda no va a poner ninguna pega. Es decir, si a tu padre le incomoda que vayamos un domingo de cada dos a casa de mis padres, lo mejor es que no vayamos a ninguna de las dos casas. Aída, mucho más inteligente y hábil en estas labores, no le descalifica directamente, sino que ataca por un flanco: sería maravilloso, querido, pero tu familia nunca nos lo perdonaría. Y el puesto de trabajo de mi padre, peligraría. No puede ser. Radamés le dice que él será capaz de convencer a su padre para que trate bien a su suegro, pero Aída no le cree capaz, y le descalifica. No sólo le ha ganado la posición, sino que cada vez la complementariedad es más acusada. Así que da un paso más desbordándole absolutamente: “¡huyamos!” “¿adónde?” pregunta perplejo Radamés, que a estas alturas ya no entiende nada. “Al paraíso ideal”. Otra nueva prueba de amor para el confuso Radamés:

AIDA

*(En vano. No podrías). Aunque si me amas,
todavía existe para nosotros, una manera de evitarlo.
¡Huir!*

RADAMÉS

¡Huir!

AIDA

*Huyamos de los ardores inhóspitos de estas tierras desnudas;
una nueva patria se abre ante nuestro amor.
Allí entre bosques vírgenes, perfumados de flores,
en éxtasis feliz olvidaremos el mundo.*

RADAMÉS

*¿Debería huir contigo hacia una tierra extraña?
¡Abandonar la patria, los altares de nuestros dioses!
¿Cómo podríamos olvidar la tierra donde he recogido mis primeros
laureles de gloria, el cielo de nuestro amor?*

AIDA

*Bajo mi cielo nuestro amor será más libre;
allí en el mismo templo tendremos los mismos dioses, etc.
¡Huyamos, huyamos!*

Y de repente, Aída da una nueva vuelta de tuerca. El paraíso ideal está en su casita. Allí estaremos muy bien y protegidos de cualquier peligro. Recordemos que Radamés está inmerso en plena prueba de amor, que le ha conducido de una acusación de infidelidad a la solución a todos sus problemas yéndose a vivir con sus padres. Eso, si le ama, claro.

RADAMÉS

¡Abandonar la patria! etc. ¡Aída!

AIDA

Tú no me amas, ¡vete!

RADAMÉS

*¿Crees que no te amo?
Jamás ni mortal ni dios alguno
ardió con un amor poderoso semejante al mío.*

AIDA

Vete, vete, Amneris te espera ante el altar.

Ante las dudas de Radamés, de nuevo Aída reafirma todos sus argumentos manipuladores: no me quieres lo suficiente, vete con tu amante, etc.

RADAMÉS

¡No! ¡Jamás!

AIDA

*¿Jamás has dicho? Entonces que caiga el hacha
sobre mí y sobre mi padre.*

¿Eso no te convence?, dice Aída: pues que sepas que va a ser la perdición no sólo para mí, sino también para mi padre!! (esto no está suficientemente explicado, pero en estos momentos de confusión emocional, Radamés debe creerse ya cualquier cosa). No puede más, y finalmente cede. Huirán juntos. Él dice que a tierra de nadie, pero ella rápidamente traduce que a casa de sus padres.

RADAMÉS

*¡Ah, no! ¡Huyamos! Sí, huyamos de estos muros,
huyamos juntos al desierto; aquí sólo reina la desventura,
allí se abre un cielo de amor.
El inmenso desierto será nuestro tálamo nupcial.
Los astros brillarán sobre nosotros con su más nítido fulgor.*

AIDA

*En el país feliz de mis padres, el cielo nos aguarda; allí el aire
está perfumado, allí la tierra es todo gratos aromas
y hermosas flores.
Frescos valles y verdes prados serán nuestro tálamo,
los astros brillarán sobre nosotros con su más nítido fulgor.*

AIDA, RADAMÉS

*Ven conmigo, huyamos juntos de esta tierra de dolor.
Ven conmigo, te amo, te amo. El amor será nuestro guía.*

Desarbolada ya la nave contraria, Aída se apresta a asestar el cañonazo final que volará la santabárbara y echará a pique el navío de Radamés:

AIDA

Pero, dime: ¿por qué camino evitaremos las legiones del ejército?

RADAMÉS

El camino escogido por los nuestros para arrojarnos sobre el enemigo estará desierto hasta mañana.

AIDA

¿Y cuál es ese camino?

RADAMÉS

El desfiladero de Nápata.

La traición se ha consumado. Radamés ha desvelado el secreto que permitirá a Aída y a su familia obtener ventajas decisivas en la relación. Radamés aún piensa en la buena voluntad de su amada, y sigue exponiéndose sin temor. Las consecuencias serán fatales.

(Amonasro sale de su escondite.)

AMONASRO

¡El desfiladero de Nápata! ¡Allí estarán los míos!

RADAMÉS

¡Oh! ¿Quién nos escucha?

AMONASRO

El padre de Aída y el rey de los etíopes.

RADAMÉS

*¡Tú, Amonasro! ¿Tú, el rey? ¡Dioses! ¿Qué he dicho?
¡No! No es cierto, no es cierto, ¡no! Es un sueño, un delirio.*

Radamés comienza a darse cuenta de que la confianza que había depositado en Aída ha sido traicionada. Aída y su padre tratan de mitigar su dolor, diciéndole que en el futuro obtendrá beneficios, pero Radamés sabe que eso será a costa de someterse a su suegro. Y a su mujer.

AIDA

¡Ay, no! Cálmate, escúchame...

AMONASRO

El amor de Aída te levantará un trono!

AIDA

... confía en mi amor.

RADAMÉS

¡Estoy deshonrado! ¡Por ti he traicionado a mi patria!

Aquí se inicia el proceso que llevará al juego competitivo sin fin. Radamés puede irse, alertar a las tropas egipcias y anular los efectos de la traición de Aída. Pero aún así, después de tamaña tontería, su posición como general se verá comprometida, y además perderá a Aída, a la que todavía quiere. Tiene que elegir entre separarse en ese momento, o seguir unido a su pareja, con un destino muy negro, sin confianza en la relación que pronto comenzará a deteriorarse. Tampoco a Aída le será fácil dejarla: la culpa le perseguirá, y no sería raro que, con el tiempo, la volviera contra su pareja. Comenzarán las escaladas simétricas, las discusiones interminables que les dejan exhaustos hasta que se abracen en un clinch maligno. Si no se separan en ese momento, es probable que continúen unidos para siempre, en la desconfianza, las mutuas acusaciones y las descalificaciones continuas. Una simetría continua sin ruptura, porque la separación es una jugada más en el juego sin fin, y en ese juego competitivo en el que el único objetivo es ganar en la confrontación inmediata, el que se separa, pierde.

La ópera simboliza bien esta unión terrible hasta la muerte con su claustrofóbico final: unidos en la trampa de la que no pueden escapar, y que les asfixiará hasta que acabe una relación muerta.

La Intervención

¿Qué podemos hacer con estas parejas?. Las parejas en conflicto son siempre un desafío para los terapeutas, pero las que cumplen los requisitos que hemos descrito en este trabajo, las parejas en conflicto crónico, pueden acabar con la paciencia del más bregado de ellos. No es objeto de este trabajo hacer una descripción exhaustiva de la terapia de Pareja en situaciones similares, pero sí podemos dar unas pinceladas de por dónde debe transcurrir la intervención:

En primer lugar, y esto puede resultar redundante, ya que siempre debe hacerse, hay que crear un contexto en el cuál sea posible desarrollar la terapia. Y con este tipo de parejas, a menudo hay que tomar medidas poco habituales:

- Reforzamiento de las reglas que permitan un diálogo, utilizando incluso reglas extremas: objetos que permitan hablar sólo al que lo tiene, volver las sillas de manera que los miembros de la pareja no se vean, utilizar la cámara de visión unidireccional para que escuchen sin interrumpir, entrevistas individuales, etc.

Una vez establecido un encuadre mínimamente colaborativo, lo que llevará tiempo y energías, la intervención no debe entrar nunca en el contenido de las discusiones, sino centrarse en la relación. Probablemente los motivos de las disputas serán banales, pero no lo será la lucha por mantener la posición, o la defensa atacando, que conducirá a

producirse, una y otra vez, todo el daño que puedan. Estas escaladas deben cortarse nada más iniciarse, tratando de analizar con la pareja cómo se siente cada uno respecto a la situación en que están.

Es necesario transmitir, a los miembros de la pareja, el apoyo necesario (y a veces también la presión necesaria) para que puedan separarse un poco sin que lo sientan como una pérdida ninguno de los dos, y sin que lo utilicen para golpear con más fuerza. Este será un trabajo que exigirá constancia, dedicación y tiempo. Al menos durante las sesiones, debe conseguirse que no se hagan excesivo daño. Y que si se hacen, el terapeuta pueda mitigarlo con su apoyo.

La exploración de las relaciones con la familia de origen será siempre determinante. Se deberá explorar el origen de los sentimientos de deslealtad, tratar de rastrear cuándo y en qué circunstancias el juego relacional dejó de ser colaborativo y quiénes intervinieron en ese cambio. Y tratar de compensar de alguna manera esa situación de partida, algo realmente difícil ya que los dos acumularán multitud de agravios mutuos posteriores.

Los objetivos, finalmente, no deben ser demasiado ambiciosos, y programarse en relación con el tiempo previo de duración del conflicto. Si la pareja lleva mucho tiempo en esas condiciones, es muy difícil que el conflicto remita totalmente. El volumen de los agravios será de tal tamaño, que ni siquiera la actualización y redefinición de las deslealtades originales van a poder compensar la enorme carga. En tal caso, mejorar la convivencia o, eventualmente, facilitar la separación, pueden ser objetivos más realistas.

Bibliografía

Bowen, M.(1989): *Terapia familiar en la práctica clínica*. Descleé de Brower. Bilbao.

Simon, F.; Stierlin, H. y Wynne, L.(1988): *Vocabulario de Terapia Familiar*, Gedisa, B. Aires, 1988.

Watzlawick, P.; Beavin, J. y Jackson, D. (1981): *Teoría de la Comunicación Humana*, Herder, Barcelona.

Wynne, L.; Ryckoff, I.; DAY, J. y Hirsch, S.: (1958) *Pseudomutualidad en las relaciones familiares de los esquizofrénicos* . En C. Sluzki (comp.), opus cit., 1971, pp. 111-153.

Bilbao, 6 de enero de 2013

		Jugador B	
		b1	b2
Jugador A	a1	+3	+3
	a2	-3	-3

Figura 1: Matriz con las posibilidades de obtener puntos según las bofetadas suaves o fuertes: **a1b1**: tres bofetadas suaves. **a1b2**: tres bofetadas suaves de a y dos suaves y una fuerte de b.