

La obediencia al legado de Semmelweis

Obedience to the Semmelweis heritage

EUGENIO MATIJASEVIC • BOGOTÁ, D.C. (COLOMBIA)

En *Plaine Saint-Denis*, en la *Région Parisienne*, como llaman sus propios habitantes a ese enorme complejo habitacional, comercial e industrial, oficialmente denominado *Île de France*, en que se ha convertido la capital de los franceses (que, desde el punto de vista práctico, ya no es el antiguo París sino una compleja LUZ -*Larger Urban Zone*, como denomina Eurostat, la Agencia Estadística de la Unión Europea, a las 167 áreas metropolitanas aceptadas dentro de la unión (1) –formada por París y por las decenas de ciudades, municipalidades, villas y aldeas vecinas que la urbe ha ido absorbiendo en su implacable desarrollo); muy cerca de *La Petite Espagne*, un barrio antaño Español enclavado en el corazón de Francia, construido por emigrantes y refugiados (atraídos por la industria militar durante la primera guerra mundial, los primeros, y perseguidos por el franquismo durante la guerra civil española, los segundos) del que hoy sólo perviven El Hogar, una especie de casa de la cultura de España, y la calle Cristino García, nombrada así en honor de un héroe republicano, héroe también de la resistencia francesa contra la ocupación nazi, fusilado por orden de Franco en 1946 (2); muy cerca también de la *Université Paris XIII Nord* y del centro operativo de la organización no gubernamental *Medecins du Monde* (3) (Médicos del Mundo) y no muy lejos del *Estade de France*, en el que se jugó la final del campeonato mundial de fútbol de 1998, se encuentra, gracias a la modificación de la legislación urbanística en las últimas décadas, un área relativamente pequeña en la que, en menos de un kilómetro a la redonda, es posible hallar innumerables, pequeños y grandes, estudios de televisión. Allí están, a tiro de piedra uno del otro, *Adven Studio*, *Studio Akama*, *Studio Alabama*, *Studio Cent Sept*, *Studio Deux Cent Dix*, *Studio Les Lilas* y muchos más. Allí, en el *Plateau 5* del *Studio Cent Sept*, un plató de 507 m² con capacidad para albergar 280 personas en el área del público (4), entre el 14 y el 24 de abril de 2009 se dieron cita unas 2.200 personas (entre concursantes, público, personal administrativo y creadores), con el fin de realizar el estudio piloto de un nuevo programa de televisión, mezcla de juego de concurso y *reality*.

Desde enero de 2009 se habían estado buscando los candidatos a concursantes para el estudio piloto. La compañía de mercadeo RBRI, con base en una lista de personas que tenían en común poseer una dirección de correo electrónico, residir en *Île de France* y tener entre 25 y 54 años, envió 13.000 correos electrónicos en los que se podía leer: “RBRI busca candidatos para desarrollar un nuevo juego televisado: se trata de un juego basado en preguntas-respuestas que no requiere ningún conocimiento particular. ¿Le interesa?. Si le gustan los juegos televisados y si nunca ha sido personalmente candidato a uno de ellos [...] puede inscribirse tan pronto como le sea posible (los cupos son limitados) para participar en el rodaje del piloto del nuevo juego, que se desarrollará entre el 14 y el 24 de abril con un tiempo de participación de dos horas en horario laboral. Como parte del rodaje de prueba de este juego, no habrá participación financiera, sin embargo, ofrecemos una compensación de 40 € (regalo). Usted debe aceptar los derechos y las condiciones para reproducción y utilización de imagen. Cordialmente: el equipo RBRI”.

Las aproximadamente 2.600 personas que respondieron al anterior correo electrónico mostrando interés en participar en el estudio piloto del nuevo juego, recibieron un nuevo correo con un cuestionario de cuatro páginas en el que se les indagaba por la edad, el sexo, la profesión, el estado general de salud, los hábitos y preferencias como televidentes y el horario disponible para asistir a la grabación. Finalmente se seleccionaron 80 candidatos que podían asistir y que permitían formar subgrupos equilibrados en cuanto a sexo, profesión, edad (tres subgrupos: 25 a 34 años, 35 a 44 años y 45 a 54 años) y hábitos de teleaudiencia

Dr. Eugenio Matijasevic: Editor General,
Acta Médica Colombiana. Bogotá, D.C.
(Colombia).
E-mail: eugenio.matijasevic@gmail.com
Recibido: 05/XII/2011 Aceptado: 05/XII/2011

(25% de las personas de cada subgrupo debería ser un “gran consumidor” de *realities*, con el fin de respetar las características promedio de los televidentes franceses).

Cada uno de los candidatos recibió una llamada telefónica en la que se les volvió a interrogar sobre el estado de salud, en especial con respecto a la presencia de enfermedades cardiovasculares y al consumo de psicotrópicos o neurolépticos. Se les recordó que se trataba de la grabación de un piloto y que no habría dinero alguno por ganar en el juego, que terminado el juego se les pediría que respondieran a algunas preguntas y que recibirían 40 € de regalo. Se acordó en cada caso que un vehículo de la compañía los recogería tal día y a tal hora en la salida del metro en *Porte de la Chapelle*, los conduciría a *Plaine Saint-Denis*, al plató número 5 del *Studio Cent Sept*, y los regresaría dos horas después a la entrada del metro (5).

Dos empresas, *Casting Events* y *La Nouvelle Image*, especializadas en la búsqueda, recepción y gestión de público para concursos de televisión, se encargaron de reclutar a los espectadores que ocuparían el palco del plató 5 del *Studio Cent Sept*. La invitación a formar parte de la audiencia durante el estudio piloto apareció en diversas páginas de la red, fue enviada por correo electrónico a los usuarios de diferentes grupos de correo que suelen participar en este tipo de espectáculos, se entregó a la salida del metro y en centros comerciales: “Muy pronto se llevará a cabo el rodaje del piloto de un juego televisado de preguntas y respuestas que requiere un gran compromiso por parte del público. Se trata de un juego de memoria: un concursante debe aprender una asociación de palabras y a cada error otro concursante impondrá una penalidad”. Con grupos de por lo menos 100 espectadores para cada media jornada de rodaje, en total unos 2.000 espectadores se turnaron para ocupar el auditorio durante los 10 días de desarrollo del estudio piloto (6).

A medida que, a la hora convenida individualmente, cada candidato llegaba al *Studio Cent Sept*, era enviado a una oficina en donde se encontraba el productor de *Zone Xtreme* (el nombre del nuevo juego), quien le informaba, otra vez, que iba a participar en la prueba piloto de un juego televisado dedicado a la memoria y que por tratarse de un simple piloto no habría ningún premio en juego pero que por su asistencia recibiría como regalo 40 €. El productor llamaba entonces a otro candidato que se encontraba ya sentado en la oficina, los presentaba y les explicaba las reglas del juego. Para comenzar, debían echar suertes para establecer cuál de los dos concursantes jugaría como instructor y cuál como alumno. El productor sacaba entonces un par de tarjetas y les pedía que eligieran una. El concursante que acababa de llegar tomaba la primera y el que ya se encontraba sentado en la oficina del productor la otra. El recién llegado devolvía la suya luego de leer “instructor” y el que ya estaba allí devolvía la suya diciendo “alumno”.

El productor continuaba entonces con las instrucciones: una vez en el escenario instructor y alumno tendrían ubicaciones y tareas diferentes, el alumno estaría aislado

dentro de una cabina y dispondría de un cierto tiempo para memorizar una lista de 27 parejas de palabras conformadas por un sustantivo y por un adjetivo o una frase adjetivada que lo califica; el instructor, por su parte, estaría sentado frente a una consola con diversas palancas y, transcurrido el tiempo de memorización, le leería al alumno uno a uno los sustantivos de la lista. La tarea del alumno sería responder con el adjetivo correspondiente a cada sustantivo que le leyera el instructor; la tarea del instructor sería castigar al alumno cada vez que éste diera una respuesta equivocada y, una vez administrado el castigo, pasaría a la siguiente pregunta. En ese momento, invariablemente, el concursante seleccionado como alumno le preguntaba al productor: “¿Y cuál es el castigo? ¿Pagar una prenda?”. La respuesta del productor: “una descarga eléctrica”, generaba también invariablemente risas nerviosas en el concursante seleccionado como instructor y un gesto de resignada sorpresa en el rostro del seleccionado como alumno. Sin embargo, aclaradas las dudas y aceptadas las reglas, ambos candidatos firmaban el contrato de cesión de derechos de imagen, recibían 40 € cada uno y se transformaban de candidatos en concursantes.

El estudio piloto fue editado y emitido como documental en la televisión suiza el 12 de marzo de 2010 a través del canal *Télévision Suisse Romande 2* (TSR2) (7) y en la televisión francesa el 17 de marzo de 2010 a través del canal *France 2* (8), y ya es posible conseguirlo en formato de DVD (9). Describir la experiencia de todos y cada uno de los concursantes durante el juego resultaría una tarea abrumadora tanto para mí como para el lector; por otra parte, limitarme a describir la experiencia de unos cuantos concursantes, no daría siquiera una idea aproximada de los cambios emocionales, desde el frenesí hasta la apatía más profunda, desde la incertidumbre y la vacilación hasta el arrojo temerario y suicida, que los juegos de esta naturaleza despiertan en los concursantes y en los espectadores (en este caso no hay aún televidentes, pues se trata del estudio piloto), pero me voy a tomar la libertad de describir la experiencia de un concursante ideal, a partir de material tomado de uno y otro de los 76 concursantes para que el lector pueda hacerse una idea de cómo se desarrolla el juego.

En el escenario (luces, decorado fastuoso con ribetes futuristas), el público aplaude una y otra vez, estimulado por animadores profesionales de *Casting Events* y de *La Nouvelle Image*. Uno de los animadores le explica a la audiencia en qué consiste el juego: el concursante que funge de alumno será atado a la silla eléctrica que se observa en el interior de una cabina que más parece una cápsula espacial, mientras que el que tiene el papel de instructor se sentará delante de una consola diseñada por Frédéric Clopet (10), provista de múltiples palancas, que más parece el puente de mando de la nave *Enterprise* en *Star Trek*. El alumno tendrá un minuto para memorizar la lista de 27 parejas de palabras y luego el instructor, una a una, le dirá al alumno el sustantivo de cada pareja para que éste responda con el adjetivo o la frase adjetivada correspondiente. Cada vez

que el alumno se equivoque en la respuesta, el instructor empujará en orden sucesivo una de las palancas de la consola y al hacerlo enviará una descarga eléctrica al alumno. La primera descarga, por el primer error, será de 20 V, pero a cada nuevo error las descargas se irán incrementando de 20 en 20 V hasta llegar a 460 V. Independientemente del número de errores cometidos por el alumno, si la pareja de concursantes instructor-alumno llega a responder la pregunta 27, aunque la respuesta sea incorrecta, se hará acreedora al premio de *Zone Xtreme*.

La bella Tania Young, conocida presentadora de noticias meteorológicas en el canal *France 2* y presentadora de programas de concurso de carácter científico en el canal *France 3* [*Incredibles Expériences* (11), por ejemplo], saluda al público con alborozo: “¡Buenas noches a todos ” (es pleno día en Francia, pero en el *Studio Cent Sept* todo es como si fuera de noche: el piloto debe hacerse como si se tratara ya del juego real en emisión en vivo en horario *prime time* para la televisión), “bienvenidos a *Zone Xtreme*”. “Esta noche -continúa la presentadora- dos nuevos concursantes pondrán a prueba su valor, su resistencia y su autocontrol... en juego, ¡un millón de euros , un millón de euros por 27 preguntas, 27 pruebas, 27 citas con... ” y el público enardecido completa la frase que Tania Young ha dejado adrede en suspenso, repitiendo una y otra vez: “¡La Fortuna !La Fortuna !La Fortuna ”, mientras baten palmas y saltan en sus sillas. “Pero cuidado con los errores -vuelve a tomar la palabra Tania Young-: si la respuesta es incorrecta hay...” y deja de nuevo la frase inconclusa para que el público, frenético, aleccionado por los animadores, coree una y otra vez: “¡Cas-ti-go !Cas-ti-go !Cas-ti-go ”. “¡Castigo en forma de descarga eléctrica ” complementa la presentadora, para luego añadir “y a continuación: ¡nuestros dos concursantes ”.

Instructor y alumno ingresan por una especie de pasarela en medio del aplauso atronador del público. Tania Young los recibe con efusión: “Buenas noches y sean bienvenidos, ya hemos echado a suertes el papel que le corresponderá a cada uno; Francois, tu harás las preguntas, serás el instructor; Jean-Paul, a ti te toca responder”. “Soy el alumno”, acota Jean-Paul. “Eres el alumno, ¡el héroe de esta noche ” recalca la presentadora. “Eso espero” agrega Jean-Paul. “Pase lo que pase, -continúa Tania Young- habrá que llegar al final de las 27 preguntas, ¡porque allí nos espera... ” y el público vuelve a corear enardecido: “¡La Fortuna !La Fortuna !La Fortuna ”.

A continuación la presentadora guía al alumno hacia la silla eléctrica: “estos son los botones, a tu mano derecha, -le dice- que te permitirán que se ilumine en la pantalla la que consideres la respuesta correcta”. Luego añade: “ahí están los cables eléctricos que administrarán el castigo y... te dejo para que te concentres” (finaliza la frase como si los conceptos cables eléctricos y concentración del alumno hicieran parte de un mismo enunciado). Una auxiliar ata a Jean-Paul a la silla y cierra la cabina dejando abierta una pequeña escotilla que, desde afuera, sólo permite verle el rostro.

Tania Young se dirige después al instructor, lo lleva a la consola y le explica cómo funciona: “tu papel es muy sencillo, eres el que hace las preguntas, el alumno responde y si falla tú le darás la respuesta correcta con base en esta tabla. Este es el generador de descargas, cada palanca genera 20 V más que la anterior, va de descargas ligeras a descargas peligrosas, pero nunca le van a provocar un daño irreversible”. Luego, mirando directamente a las cámaras, como si mirara a los ojos a una supuesta teleaudiencia, da las últimas reglas de juego al instructor: “esto es un juego y jugamos por un millón de euros, 900.000 para el alumno y 100.000 para el instructor, si decides plantar... lo perderían todo”.

En una pantalla visible para todos los asistentes, incluso para el alumno que la puede ver a través de la escotilla, aparecen en 5 conjuntos, cada uno con un número desigual de elementos, las 27 parejas de palabras que, con voz pausada, la presentadora va leyendo: “cielo nuboso, hierba seca, jardín extraordinario, luz matinal...”. Se toma exactamente un minuto para hacerlo y al finalizar le dice a los dos concursantes: “cerramos la escotilla, así no podrá haber comunicación posible entre ustedes”. El alumno parece desconcertado, da la impresión de que consideraba que, una vez finalizada la lectura de la lista de parejas, iba a tener un minuto para tratar de memorizarlas pero no, su tiempo de aprendizaje era el mismo minuto de lectura. La auxiliar cierra herméticamente la escotilla; en adelante instructor y alumno estarán aislados “¡excepto en dos momentos -anuncia Tania Young-: cuando el instructor haga las preguntas el alumno podrá escucharlas desde la cabina y cuando el alumno conteste oprimiendo uno de los botones a su mano derecha, y sólo entonces, nosotros podremos oírlo hasta el momento en que se enuncie le siguiente pregunta”. “Instructor, -concluye la presentadora (aplausos y vivas)- ¡el juego está en tus manos , buena suerte Jean-Paul”.

El instructor comienza a leer la primera pregunta en la pantalla: “Primera pregunta: cielo” y lee a continuación cuatro posibles respuestas: “nuboso, azul, despejado, cargado”. Jean-Paul, desde la cabina, oprime el primero de los cuatro botones colocados junto a su mano derecha y en la pantalla se ilumina su respuesta: “cielo nuboso”. “¡Respuesta correcta ” dice la presentadora mientras el público aclama a los concursantes.

“Segunda pregunta”, lee en la pantalla el instructor, bastante posesionado ya de su papel: “hierba: verde, cortada, segada, seca”. La pantalla se ilumina con la respuesta de Jean-Paul: “hierba verde”. “Respuesta incorrecta, ¿cuál era la respuesta correcta?” dice la presentadora. “La respuesta correcta era: hierba seca” responde el instructor. “Adelante” le dice Tania Young, que a partir de este momento no se mostrará tan efusiva y amable como al comienzo, sino seca y cortante. “Pobre Jean-Paul” dice Francois. “Adelante, por favor” insiste la presentadora. Francois desliza hasta el final, sin mucha convicción, la palanca de 20 V. Ningún sonido delata cambio alguno en el interior de la cabina.

Las preguntas continúan y, cada vez con más frecuencia, se presentan respuestas incorrectas. Con 40 V y con 60 V, amplificada en todo el ámbito por el sistema de sonido de *Studio Cent Sept*, se oye, proveniente del interior de la cabina, la risa nerviosa de Jean-Paul.

Con la descarga de 80 V Jean-Paul se queja por vez primera y el instructor, con una mirada inquisitiva, se dirige a la presentadora buscando ayuda, pero ella, impasible, le dice: “que no te impresione, hay que continuar” y él lee la siguiente pregunta.

A medida que el voltaje aumenta aumentan también las quejas provenientes de la cabina, tanto en número como en expresividad y en volumen de la voz: “!Huy esa dolió”, “!Aaaay ”.

Al llegar al noveno castigo, 180 V, se presenta un cambio notable: las quejas del alumno no sólo aumentan de intensidad sino que cambian de tono y de intención. La voz de Jean-Paul ya no es la de quien participa en un divertido juego, se le nota molesto y parece que habla muy en serio: “!yo paro ¿eh?, esto ya no tiene gracia”. El instructor le dice a la presentadora: “creo que quiere retirarse”; “que no te impresione”, es la lacónica respuesta de Tania Young y el instructor pasa a la siguiente pregunta.

“!Ya, suficiente, no es un chiste”, grita Jean-Paul cuando recibe 200 V. “¿Si planto lo perdemos todo?”, pregunta tímidamente el instructor, a pesar de que sabe muy bien que la respuesta de la presentadora sería un rotundo sí. Tania Young ni siquiera condesciende a dar ese sí y se limita a repetir, como si fuera una grabación: “que no te impresione”.

“!Esto es insoportable ¿me oyen?”, grita cada vez más fuerte Jean-Paul al recibir 220 V. La mirada que a continuación le dirige el instructor a la presentadora inspira lastima: no sabe qué hacer, si seguir castigando a su compañero de juego de manera inmisericorde o, como él le pide, retirarse. “Adelante, continúa”, le dice la presentadora y pasa a la siguiente pregunta.

“!Déjenme salir ” aúlla Jean-Paul al recibir 240 V. “Puedo parar...”, dice el instructor, aunque no parece decirlo para nadie en particular, no está afirmándolo y tampoco interroga a la presentadora, sólo está planteándose en voz alta su propia duda interior; “no te dejes impresionar, continúa” le dice Tania Young impasible.

Después del décimo tercer error el instructor le plantea abiertamente su conflicto interior a la presentadora: “no puedo seguir haciéndole daño”; “que no te impresione, continúa” le dice Tania Young y él mueve la palanca de 260 V y oye a continuación a Jean-Paul que grita “!duele demasiado ”. “Está sufriendo... si no juego...”, se atreve a insinuar el instructor, “hay que continuar” es la respuesta inflexible de la presentadora.

El instructor continúa con la pregunta 18. La respuesta, otra vez, es incorrecta. “!Sáquenme de aquí ” “!Por favor ... no quiero jugar más”, implora Jean-Paul luego de recibir una descarga de 280 V.

La respuesta a la pregunta 19 también es errónea. “¿Qué hago?”, pregunta el instructor, “te toca a ti, continúa” responde Tania Young; “300 voltios es un montón”, insiste el instructor; “es tu turno, adelante”, replica la presentadora. “Una descarga de 300 voltios me parece un poco fuerte” reconoce en voz baja el instructor, como si hablara para sí, mientras, de todas maneras, desliza la palanca de 300 V hasta el tope, añadiendo “lo siento mucho, no lo hago con gusto”. “!Paren !Paren !Por favor ” grita Jean-Paul.

Inmediatamente después de la pregunta 20, cuya respuesta es también incorrecta, Jean-Paul continúa clamando: “!Paren !Por favor ”. El instructor solo atina a decirle a la presentadora “sigue hablando” mientras, como un robot, comienza a empujar la palanca de 320 V. “!No puedo más !Por favor ” grita entre tanto el alumno; “¿paro?” pregunta el instructor como si le preguntara al aire, “tienes que continuar, son las reglas” dice la presentadora. “Pero... no se encuentra bien... así que...”, insiste, balbuciente, el instructor; “es la lógica del juego, tienes que continuar” martilla Tania Young. “Me va a odiar, pero estoy obligado” dice el instructor mientras termina de llevar hasta el final la palanca que descarga 320 V sobre Jean-Paul, ahogando con el choque eléctrico su grito de “!Déjenme salir ”.

Después de esta descarga, ocurre otro cambio: Jean-Paul ya no sólo quiere retirarse sino que se niega a responder. Antes de que el instructor lea la pregunta 21 el alumno le grita: “!me niego... , !me niego a contestar ”; “eso no te va a ayudar” le dice el instructor; “!no tienen ningún derecho a obligarme ”, grita Jean-Paul, “!déjenme salir !me niego a contestar ”. En ese momento el instructor confronta a la presentadora por primera vez: “me retiro, no vale la pena, sabe que va a perder”; “es tu turno” machaca Tania Young; “no, él ya no recuerda nada... no quiero seguir, no vale la pena, Jean-Paul ha decidido no contestar y yo no puedo seguir, me retiro” reitera el instructor. “Nosotros asumimos todas las responsabilidades” le dice la presentadora, pero el instructor parece no haber entendido bien, “¿cómo?”, y la presentadora se lo ratifica haciendo énfasis en cada palabra: “asumimos todas las responsabilidades”. El instructor permanece pensativo, indeciso: “me pongo en su lugar... no veo el interés de seguir jugando si él no juega”. El instructor parece dispuesto a no seguir en el juego, pero Tania Young arremete de nuevo: “en este momento el alumno quiere retirarse, pero en 10 minutos te agradecerá que hayas continuado”. Con los gritos de Jean-Paul como fondo macabro a la transacción el instructor trata de negociar con la presentadora o, por lo menos, de ganar tiempo: “Esto es ya una cuestión de consciencia... hacer sufrir a alguien inútilmente me hace sentir mal” dice el instructor (“!Déjenme salir !Déjenme ”); “que no te impresione” repite Tania Young; “estoy sufriendo igual que él” le dice el instructor (“!Estoy mareado !Déjenme salir); “continúa”, reitera Tania Young; “¿estoy obligado a continuar?” pregunta vanamente el instructor (“!Déjenme salir !Déjenme salir !Déjenme salir ”, repite Jean-Paul tres veces la misma frase cada una en un tono distinto: exigiendo,

implorando, desfalleciendo); “continúa” es la única respuesta de la presentadora; “es horrible”, dice el instructor, aunque ya no parece tratarse de un argumento sino de sus propias emociones verbalizadas; “que no te impresione” redundante Tania Young; “ya no es que me impresione...” afirma el instructor y agrega, dirigiéndose ahora al alumno: “... tienes que acertar porque la siguiente descarga es peligrosa”. El instructor lee la pregunta número 21... siguen segundos que parecen eternos... la pantalla de respuestas no se ilumina... Jean-Paul parece cumplir su promesa de no responder... ¿se habrá desmayado?... medio minuto después suena un timbre indicando que se agotó el tiempo del que disponía el alumno para oprimir cualquiera de los botones de respuesta: “no hay respuesta, respuesta incorrecta” dice la presentadora. “Ya no se le oye gritar”, susurra el instructor; “continúa”, le dice la presentadora. El instructor lucha consigo mismo, resulta claro que, después de enunciada la pregunta, si Jean-Paul no oprime ninguno de los botones de respuesta no es posible oírlo fuera de la cabina, no se establece la comunicación... ¿será que no quiere o será que ya no puede responder?... “continúa” repite, como una grabación, Tania Young. El instructor envía una descarga de 340 V.

“Jean-Paul no comenta nada, no dice nada... ¿y continuamos?”, pregunta el instructor; “que no te impresione, continúa”, ratifica Tania Young. “Pregunta número 22” lee en la pantalla el instructor. Primero lee la pregunta muy lentamente y luego lee las posibles respuestas haciendo un notorio énfasis en el adjetivo que corresponde a la respuesta correcta. Pero Jean-Paul no responde ni siquiera insinuándole la respuesta y la pantalla de respuestas permanece inalterada. Treinta segundos después suena el timbre y la presentadora dice: “no hay respuesta, respuesta incorrecta”. “No reacciona, es preocupante ¿no?” se obstina el instructor, “adelante, continúa” es la única respuesta. El instructor acciona la palanca de 360 V. Obviamente en el sistema de sonido no se oye una sola queja: “creo que no se ha oído nada ¿pasamos a la pregunta 23 o paramos?”, pregunta el instructor, “continúa” responde Tania Young.

“Pregunta número 23”, continúa el instructor. Tampoco hay respuesta. El instructor vuelve a la carga: “me retiro”; “que no te impresione” le dice la presentadora; “no, me retiro” recalca el instructor; “es tu turno, continúa” insiste Tania Young; “lo digo por él”, murmura el instructor; “el juego exige que continúes” dice, obcecada, la presentadora; “no, ya le he hecho suficiente daño” dice el instructor manteniendo su posición; “nosotros somos los responsables, continúa”, le dice implacable la presentadora: “yo también puedo decidir, no sigo”, porfía el instructor; “¿qué opina el público?” dice la presentadora cambiando de estrategia mientras gira su cabeza fuera de cámaras: “¡El millón !El millón !La fortuna !La fortuna”, corean, como en un rito extático, mesmerizados, todos los asistentes. El instructor aplica con fuerza la palanca de 380 V.

“Pregunta número 24”, continúa el instructor. Tampoco hay respuesta. “No hay respuesta: respuesta incorrecta” dice

la presentadora. El instructor, como un autómatas, genera una descarga de 400 V.

“Pregunta número 25”, persiste el instructor. No hay respuesta. “Tampoco ha contestado”, dice el instructor; “continúa”, le dice Tania Young. El instructor aplica una descarga de 420 V. “Que no te impresione, continúa” le dice la presentadora.

“Pregunta número 26”. De nuevo sin respuesta. Como si se tratara de un acto reflejo el instructor aplica 440 V.

“¡Llegamos a la última pregunta, la pregunta número 27” dice con salvaje entusiasmo la presentadora. El instructor ya no se cuestiona su papel y lee la pregunta: “pregunta 27: fortuna” y lee luego las posibles respuestas. Suena el timbre que anuncia que el tiempo de respuesta ha finalizado. “No hay respuesta: respuesta incorrecta ¿Cuál era la respuesta?” dice Tania Young. “La respuesta era fortuna colosal” responde el instructor. “Es tu turno”, le dice la presentadora. El instructor mueve la palanca de 460 V sin ningún reato. Tania Young se muestra radiante: “¡Tenemos ganadores !Bravo !enhorabuena acaban de ganar un millón de euros”, el público, frenético, aplaude de pie vitoreando a los ganadores. “Ahora veremos cómo se encuentra Jean-Paul -dice Tania Young-... pero antes un segmento publicitario”.

Al abrir la cabina la silla eléctrica está vacía. Una puerta secreta en la pared posterior de la cabina le había permitido a Jean-Paul salir inmediatamente después de que cerraran la escotilla y todo cuanto se oiría después como proveniente de la cabina no era otra cosa que una grabación de sus gritos, lamentos y quejidos. Jean-Paul no existe, es puso teatro, su verdadero nombre es Laurent Le Doyen, un actor de 45 años nacido en Saint-Denis, protagonista de la serie de televisión *Le Grefaut*, transmitida en la televisión francesa a finales de la década de 1980 (12). Laurent Le Doyen no era en realidad un concursante, ni siquiera un candidato a concursante, cada vez que uno de los 80 verdaderos candidatos arribaba al *Studio Cent Sept* el actor se encontraba ya sentado en la oficina del productor haciéndose pasar por el candidato que había llegado inmediatamente antes. Ninguno de los 80 verdaderos candidatos tuvo jamás la posibilidad de ser elegido como alumno al echar suertes sobre la distribución de los papeles pues en las dos tarjetas que el productor les presentaba para que escogieran su papel decía “instructor”, de tal manera que, eligiera la tarjeta que eligiera, el verdadero candidato siempre sería instructor. Inmediatamente después Laurent Le Doyen tomaba la otra tarjeta y, procurando no dejar ver su contenido, la devolvía al productor diciéndole “alumno”. Todos los 76 verdaderos concursantes (que surgieron del grupo de 80 verdaderos candidatos) tuvieron como pareja de concurso siempre a la misma persona: el falso candidato, falso concursante y muy buen actor Laurent Le Doyen, alias Jean-Paul, que nunca recibió un solo voltio de castigo (la famosa consola no está en capacidad de producir una sola chispa de fluido eléctrico, lo único que genera es una señal para activar la grabación de sonido de la supuesta descarga y la grabación de los gritos de Laurent Le Doyen).

Puesto que los candidatos estaban citados en horas diferentes y no se conocían entre sí, fue posible mantener el empuje de Jean-Paul durante los diez días de grabación. Pero con el público que asistía a la “grabación piloto” la situación tuvo que manejarse de manera diferente: puesto que estaban distribuidos en 20 grupos, uno para cada media jornada de grabación, cada grupo de espectadores presenciaba durante su media jornada hasta cuatro “concursos” (en algunos casos tres), así que podían ver en acción hasta cuatro parejas de concursantes, parejas en las que había un verdadero concursante al lado siempre del falso concursante Jean-Paul. Pero, una vez presenciado el “juego” de la primera pareja de las cuatro que les corresponderían, ya los espectadores sabían que Jean-Paul era un actor que hacía parte de un montaje. Hasta el momento en el que finalizaba la primera pareja de su tanda y les mostraban la cabina vacía, los integrantes de cada grupo de espectadores eran también víctimas inocentes del montaje del que era víctima el verdadero concursante (instructor), pero, terminada la figuración de la primera pareja, los animadores de *Casting Events* y *La Nouvelle Image* ilustraban a los espectadores sobre los verdaderos papeles en juego, de tal manera que, durante la presentación de las restantes parejas de su tanda los espectadores eran verdaderos cómplices de todo el montaje, aunque seguían mostrándose tan entusiasmados, y en algunos casos más entusiasmados, que con la primera.

Pero ¿cuál era el objeto de todo este montaje que costó dos millones y medio de euros? (13).

La clave está en algunos de los cuatro candidatos que, de los 80 iniciales, no llegaron a formar parte del grupo de 76 verdaderos concursantes. Uno de ellos simplemente se negó a firmar y a pasar a ser parte del “juego” cuando le dijeron que tenía que aplicar choques eléctricos, así que nunca “concurrió”, otro descubrió el truco de las dos tarjetas marcadas como “instructor” y también fue excluido del “juego”, pero otros dos ya conocían el “juego”: desde el momento en que el productor les explicó como se desarrollaría éste, reconocieron que se trataba de la misma situación que se representaba en *I... comme Icare* (14) (I, como Ícaro), una película de Henri Verneuil que habían visto en 1979. Estos dos candidatos obviamente no participaron en el “concurso” puesto que sabían de qué se trataba y fueron excluidos del análisis estadístico posterior junto con los otros dos candidatos que tampoco llegaron a ser verdaderos concursantes (15).

En el ámbito cultural francés *I... comme Icare* sigue siendo un poderoso referente, por lo que resulta llamativo, por decir lo menos, que sólo 2 de 80 personas se dieran cuenta de que los eventos que tienen lugar en *Zone Xtreme* habían sido calcados de este *thriller* considerado una película “de culto” por muchos cinéfilos (habría que abonar, sin embargo, que se trata de 80 personas del segmento de la población al que le gustan los juegos en televisión, segmento que, quizás, no se corresponda con el de aquellos a quienes les llama la atención el cine de autor).

La trama de *I... comme Icare* (con guión del propio Verneuil y de Didier Decoin) recrea muy libremente, con nombres ficticios y en un país ficticio que podría ser cualquier país desarrollado a finales del siglo XX, las circunstancias que rodearon el asesinato de John F. Kennedy y la posterior investigación a cargo de la Comisión Warren. Verneuil inaugura un tema que años más tarde, en 1991, retomaría Oliver Stone en *JFK* (16): el procurador Henri Volney, en quien se delega el resto de la investigación una vez que la comisión que en el film investiga el asesinato del recientemente reelecto presidente Marc Jarry concluye que Karl-Erich Daslow, el asesino, actuó sólo, no está de acuerdo con esta conclusión y considera más bien que Daslow (evidente anagrama de Oswald) no estaba solo, que se trató de una conspiración y que hubo más de un francotirador, pues resulta técnicamente imposible que el rifle de Daslow pudiera disparar con tal rapidez los tiros que se oyen en algunas películas grabadas por espectadores al paso de la caravana del presidente. Indagando en el pasado de Daslow, a quien ya los conspiradores han matado (como Ruby mató a Oswald) haciendo aparecer su muerte como un suicidio, el procurador Volney llega a la Universidad de Laye (anagrama de Yale) en donde Daslow había participado un año antes como voluntario en una serie de “experimentos científicos sobre la memoria” dirigidos por el profesor Naggara, quien está bastante bien dispuesto a hablar sobre el tipo de experimentos que realiza e invita al procurador a su laboratorio en la universidad. Mientras responde sobre lo poco que sabe de Daslow, el profesor Naggara invita al procurador a que observe el experimento en el que participó Daslow un año antes y lo lleva a una cámara de Gesell desde donde, sin ser vistos, pueden ver y oír todo cuanto se desarrolla en la sala de experimentación.

El profesor Naggara deja solo por un momento al procurador Volney. A través del falso espejo de la cámara de Gesell el procurador puede observar como llega Naggara a la sala de experimentos y lo oye cuando se dirige al Sr. Despaul y al Sr. Rivoli, los dos sujetos de experimentación: “una teoría establecida por los psicólogos afirma que el individuo aprende correctamente de una manera más eficaz aquello que sabe que, a cada error de su parte, le acarrearán un castigo”. “Es igual que la paliza -continúa el profesor- que los padres administran al niño cuando se equivoca, con la esperanza de que esta particular forma de castigo incitará al niño a recordar mejor”. Pero en esa universidad no están interesados en niños sino en adultos y, además, quieren medir, con cifras, cuál es el grado de castigo capaz de influir sobre la memoria. Para ello, continúa el profesor, “hoy uno de ustedes será el alumno y el otro será el instructor, quien infligiéndole al alumno castigos progresivos lo llevará a utilizar mejor su memoria”. El Sr. Despaul y el Sr. Rivoli se miran sin saber qué decir. “Lo mejor, me parece -les dice el profesor Naggara-, es que echemos a suertes quien será el instructor y quien será el alumno”, escribe algo en dos papeles y se los da a elegir. El Sr. Despaul toma el primero

de ellos y lo lee; “yo seré el instructor” dice, y el profesor Naggara agrega “entonces el Sr. Rivoli será el estudiante”. La tarea, les explica el profesor Naggara es que el instructor le enseñe al alumno a memorizar cada vez mejor treinta parejas de sustantivo-adjetivo enviándole choques eléctricos crecientes de 15 en 15 V cada vez que responda mal.

El procurador Volney asiste impasible al comienzo del experimento pero, más adelante se muestra fastidiado al ver como el Sr. Rivoli sufre en la silla eléctrica las descargas mientras el Sr. Despaul se las aplica inflexible presionado por el profesor Flavius, un asistente del profesor Naggara, que permanece a su lado instándolo a que cumpla con el experimento a pesar del llanto, de las quejas, de las amenazas y del deseo de retirarse que continuamente expresa el Sr. Rivoli. Observa también, paso a paso, como se va posesionando de su papel de instructor el Sr. Despaul infligiendo castigo tras castigo al pobre Sr. Rivoli, aunque luego, en pleno conflicto, insta a su alumno a que se concentre para no tenerlo que castigar o, incluso, trata de ayudarlo, haciendo trampa, para que dé la respuesta correcta.

Cuando el profesor Naggara regresa a su lado en la cámara de Gesell, el procurador Volney le dice: “¿realmente cree usted que esos choques eléctricos le van a ayudar al Sr. Rivoli a mejorar su memoria?”. El profesor Naggara se sincera: “la memoria del Sr. Rivoli no tiene aquí ningún interés, lo que en realidad nos interesa es la capacidad de obediencia del Sr. Despaul, su sumisión a la autoridad; la autoridad para el Sr. Despaul es el cuadro administrativo de esta universidad, el profesor Flavius, yo mismo, y nuestras blusas blancas que son el símbolo de esa autoridad. Le imponemos un código punitivo para que inflija castigos a una víctima que no le ha hecho nada. ¿Hasta qué punto va él a obedecer la orden estúpida y repugnante que le hemos dado?. Todo el problema está ahí”.

El procurador Volney está aterrado viendo sufrir al Sr. Rivoli: “Pero... no va a continuar hasta 450 voltios” le dice al profesor Naggara; “No lo sé -le responde el profesor-, como puede ver, es indudable que a partir de un cierto momento el Sr. Despaul deberá enfrentar un problema: de un lado su sumisión a la autoridad, ejecutar la misión que se le ha encomendado, de otro lado su repugnancia a hacer sufrir a su víctima; el Sr. Despaul va a ser sacudido progresivamente por un conflicto interior insostenible, y para liberarse de esa situación deberá romper con la autoridad y desobedecer. Es el instante de esa ruptura lo que nosotros estudiamos”. El procurador Volney está cada vez más alterado: “¡esto es intolerable! ni siquiera en nombre de la ciencia tiene usted el derecho de hacer esto ninguna ley los autoriza...”; “mantenga la calma, señor procurador -le dice el profesor Naggara-, estos aparatos son completamente ficticios, no hay ninguna corriente eléctrica entre la consola del Sr. Despaul y la silla del Sr. Rivoli. El Sr. Despaul no sabe nada y el Sr. Rivoli tiene muchos talentos ¿no le parece?, él forma parte de nuestro equipo; naturalmente es indispensable que todos los candidatos que recibimos sean siempre instructores” y

saca de su bolsillo los dos papeles que escribió en la sala de experimentación: en ambos el procurador Volney puede leer “*moniteur*” (“instructor”). “Esto da pavor” es lo único que acierta a decir, anonadado. “Señor procurador -le responde el profesor Naggara- usted ha reaccionado a los 180 voltios”.

La prueba de sumisión a la autoridad en *I... comme Icare* sigue exactamente los lineamientos presentes en *Zone Xtrême*: cada vez que el instructor se quiere retirar el profesor Flavius (que en el piloto de juego televisado fue remplazado por una presentadora de juegos de televisión) logra que desista mediante diversas estrategias aparentemente espontáneas pero que, en realidad, están en ambos casos claramente predefinidas no sólo en sus contenidos sino también en la gradación de su implementación. Puesto que el asunto es la obediencia, las estrategias son simples exhortaciones. Tania Young y el profesor Flavius emplean un número bastante restringido de exhortaciones que podríamos graduar en orden creciente de acuerdo con lo que implica cada exhortación como exigencia por parte de la autoridad a obedecer: un primer grupo de exhortaciones apela a la emocionalidad del “concurante”, a su mundo interior, y a la necesidad de que, a pesar de esas emociones, mantenga el autocontrol: “que no te impresione, continúa” o, en el experimento de Naggara, “por favor continúe, señor Despaul” o “le ruego que continúe, señor Despaul” o “es absolutamente esencial que continúe el experimento, señor Despaul”; un segundo grupo se dirige no ya al mundo interior del “concurante” sino a su entorno inmediato, al hecho de que está en un juego con reglas que cumplir: “es tu turno, continúa”, “el juego exige que continúes”, “es la lógica del juego” o, en palabras del profesor Flavius, “usted debe asegurarse de la correcta ejecución de lo acordado”; el tercer grupo de exhortaciones vuelve al mundo interior pero en este caso del “alumno”, de la víctima, mostrándole al “instructor”, el victimario, que tampoco en este caso hay motivo de preocupación y que es sólo cuestión de tiempo para que el malestar del alumno causado por el castigo eléctrico se transforme en bienestar cuando alcance la meta o reciba el premio: “en este momento el alumno quiere retirarse, pero en 10 minutos te agradecerá que hayas continuado” o, en la película, “le guste o no al alumno, debemos continuar hasta que el alumno establezca bien todos los pares de palabras”; el cuarto grupo se sale del mundo interior de ambos sujetos (víctima y victimario) y del entorno inmediato de ambos para ir más allá, al ámbito de la sociedad que nos exige siempre respuestas claras sobre el motivo de nuestras acciones, tranquilizando al “concurante” sobre su posición con respecto a la sociedad: nadie le va a pedir explicaciones sobre lo que está haciendo “nosotros asumimos todas las responsabilidades” o, como dice el profesor Flavius, “Asumo toda la responsabilidad”; finalmente, el quinto grupo de exhortaciones, indudablemente el más poderoso de todos, imposible de poner en práctica en experimentos como los del profesor Naggara pero parte esencial de los procesos psicológicos que rodean el fenomenal éxito social de la televisión, apela, simple y llanamente

a trasladar la responsabilidad ética individual a la supuesta responsabilidad de la masa: “¿Qué opina el público?”.

¿Por qué alguien sigue órdenes absurdas, cuando bastaría con decir no? ¿Por qué alguien -yo, tú, él, nosotros, vosotros, ellos- maltrata y continúa maltratando a otro ser humano simplemente porque un supuesto científico con blusa blanca o una presentadora de televisión bonita lo exhortan a hacerlo?

La respuesta creyó darla Stanley Milgram en la universidad de Yale a comienzos de la década de 1960. De hecho, tanto la escena de *I... como Icare* sobre los experimentos de obediencia a una autoridad científica, como el experimento de *Zone Xtreme* de obediencia a la autoridad de una “figura” de la televisión (presentador, animadores, público), están calcados paso a paso, con la obvia excepción de diversos aspectos logísticos y de la parafernalia suntuaria del cine y la televisión, de los experimentos de Milgram.

Milgram demostró que no se requería gente mala (cualquiera que fuera el sentido que se le quisiera dar a esta expresión) para realizar acciones malas (estas sí en el sentido de gratuitamente lesivas y crueles contra otros seres humanos). Bastaba contar con una persona obediente y con una figura con autoridad que, desde la perspectiva de esa persona, tuviera legitimidad. Garantizadas esas dos condiciones, una persona obediente y una figura de autoridad, esa persona terminaría infligiéndole a otra daño gratuito, innecesario y brutal con el sólo recurso de que la figura de autoridad lo exhortara a hacerlo. Una especie de demostración empírica de algo que desde el punto de vista de la filosofía moral Hannah Arendt ya había definido muy bien como “banalidad del mal” con motivo del papel de Adolf Eichmann durante la época del tercer Reich. Secuestrado por el Mossad, servicio secreto israelí, el 11 de mayo de 1960 en Buenos Aires, en donde vivía escondido bajo identidad ficticia, Eichmann fue trasladado clandestinamente a Israel en donde fue juzgado por crímenes de lesa humanidad y condenado a la horca; aunque los fiscales quisieron presentarlo como un monstruo sádico, Arendt lo puso en su verdadero lugar: un burócrata sin iniciativa que se sentaba en su escritorio y hacía su trabajo (su trabajo, claro está, consistía en implementar la “Solución Final” organizando las deportaciones en masa y manejando toda la logística de los campos de concentración) (17).

En su libro *Obedience to authority: an experimental view* (18) Milgram refiere que, de una u otra manera, su trabajo se inspiró en esa pregunta sin respuesta de Hannah Arendt: ¿cómo es posible que un hombre común y corriente, como Adolf Eichmann, inflija a otros seres humanos daños innarrables y luego, como si nada, acepte que obró mal pero que no tenía otra opción puesto que estaba obedeciendo órdenes?. Existe evidencia histórica, sin embargo, de que hubo personas involucradas en la cadena de mando de la “Solución Final” que no obedecieron hasta el final y, o bien se retiraron de la élite del poder y huyeron de Alemania, o bien, sobre todo entre los que estaban más abajo en la pirámide del poder y, por tanto, en contacto más directo con

los seres humanos a los que se les ordenaba que infligieran daño, se enfrentaron abierta o subrepticamente a ese poder y asumieron las consecuencias de su desobediencia.

Ese era el punto que le interesaba a Milgram: ¿en qué momento, cómo y por qué, alguien compelido a causar mal a otro como parte de un proceso de obediencia decide no hacerlo?. Milgram pensaba que con independencia de las convicciones morales, las tendencias políticas o las creencias religiosas los seres humanos somos obedientes y que ese rasgo, la obediencia, es un rasgo psicológico ampliamente distribuido de manera natural entre todos nosotros, con variaciones también naturales que, de poder ser medidas, seguirían también una distribución normal o gaussiana, al igual que otras capacidades psicológicas de las personas, a saber: la memoria, la capacidad para calcular, la capacidad para abstraer, etc. Así que sólo era cuestión de diseñar una prueba (como las pruebas que se hacen para “medir” la capacidad de cálculo o de abstracción o de memoria en los tests psicométricos actualmente tan en boga en empresas y colegios) que le permitiera medir el grado de obediencia de las personas como el punto crítico en el que comenzaban a desobedecer. No es de extrañar, por tanto, que con estos antecedentes, Milgram diseñara un “experimento” más parecido a una tortura en un campo de concentración que a otra cosa. Sin dejar de lado, obviamente, que el pobre Milgram estaba inmerso en un mundo académico incuestionable absolutamente conductista (19).

Es precisamente su reduccionismo conductista, que pretende hacer pasar por legítimo reduccionismo científico, el que lo lleva a cometer errores garrafales. Para comenzar, la definición (conductista) de obediencia de Milgram es errónea: “*The essence of obedience consists in the fact that a person comes to view himself as the instrument for carrying out another person’s wishes, and he therefore no longer regards himself as responsible for his actions*” (la esencia de la obediencia consiste en el hecho de que una persona llega a verse a sí misma como el instrumento para llevar a cabo los deseos de otra persona, y por lo tanto ya no se ve a sí misma como responsable de sus acciones). Esta es más bien la definición de obediencia a una autoridad que pretende que causemos mal a otros y de todas maneras no hay razón, excepto dentro del conductismo, para aceptar que alguien pueda abdicar su responsabilidad simplemente porque está obedeciendo a otro: si yo decido obedecer a otro sigo siendo responsable de la decisión de obedecer, así que mi responsabilidad permanece incólume. Fuera de lo anterior, la obediencia es también otras cosas no necesariamente nefastas, como el cumplimiento (*compliance*) de una prescripción médica.

El concepto de obediencia implica el de autoridad. Cuando utilizamos la palabra obediencia siempre la usamos para referirnos a eventos de características tales que en ellos un sujeto cumple un determinado comando (que el sujeto haga algo o que se abstenga de hacerlo) por exhortación de una autoridad. La autoridad no necesariamente es otra persona,

puede ser una persona pero también puede tratarse de una institución -el Congreso de la República- o ser una simple abstracción -la Justicia- o incluso un ser sobrenatural -el dios de Abraham ordenándole que sacrifique a Isaac- pero, en cualquier caso, tiene que ser alguien o algo considerado una autoridad que establece un comando y exhorta a la persona que obedece a cumplirlo. Pero existen muchos tipos de obediencia. No es posible colocar a los torturadores de Abu-Ghraib que una vez descubiertos, adujeron en su defensa que obedecían órdenes, en una categoría similar a la de un paciente que atribuye una sobre-anticoagulación con warfarina al hecho de que seguía órdenes del médico. Algunos querrían descartar esta última situación como ejemplo de una situación de obediencia argumentando que los médicos no damos órdenes, sino que aconsejamos lo que consideramos mejor para el bienestar de nuestros pacientes y, sin lugar a dudas, esa sería la situación ideal y habría que estar de acuerdo, pero, a decir verdad, desde la perspectiva de los pacientes, el límite entre orden y consejo es bien borroso, sobre todo cuando los médicos empleamos la exhortación de la manera en que solemos hacerlo (de hecho para la mayoría de los pacientes, nuestros consejos son órdenes emanadas de una figura de autoridad) así que el ejemplo es válido y ambas situaciones se pueden ver como casos de obediencia a la autoridad. Pero existe una diferencia neta entre una y otra situación; en la segunda no se está infligiendo daño a otro ser humano. Así que habría que matizar los experimentos de Milgram y clasificarlos no como obediencia a una autoridad a secas sino como obediencia a una autoridad que nos compele a causar daño a otros.

“La gente tiene pocas oportunidades para hacer el mal -dice Stanislaw Lem en *El Congreso de Futurología-*; por eso necesitan además sus justas razones. Sabe usted que no es tan fácil y agradable ir en contra del prójimo; que siempre habrá quien diga ‘¿y por qué?’ o ‘¿no le da vergüenza?’. No resulta agradable no poder contestar” (20). El experimento de Milgram le da argumentos a aquellos que no quieren sentir vergüenza (como si abdicar la propia autonomía no fuera suficientemente vergonzoso) y creen que contestar “estaba obedeciendo órdenes” los exime de sus deberes humanos para con otros seres humanos. De hecho los experimentos de Milgram se han pretendido leer como una demostración de que no podemos elegir, no somos libres, estamos condicionados (a obedecer) y Eichmann no pudo haber hecho otra cosa (21). ¿Por qué no eligió Milgram otro tipo de obediencia? ¿por qué no indagó, más bien, sobre la proclividad de la gente a obedecer las reglas de tránsito o sobre la capacidad de los ciudadanos para pagar impuestos cada vez mayores, casos todos en los que se obedece a una autoridad pero en aras del bien colectivo?

El segundo error de Milgram, quizás el peor de todos, fue actuar como las autoridades cuya autoridad quería cuestionar. ¿A razón de qué, basado en qué principios, le pide uno a alguien que colabore en un experimento sobre el aprendizaje y la memoria cuando en realidad va a tratar

de medir hasta que nivel es capaz esa persona de soportar la culpa de torturar a otro ser humano -así la tortura sea ficticia- sin desobedecer?.

¿Era necesario torturar psicológicamente a unos seres humanos para demostrar que los seres humanos somos capaces de torturar a otros siguiendo órdenes? ¿Podemos observar, y permitir, este tipo de experimentos sin hacer nada por evitarlo? El procurador Volney sólo se enfrentó a la autoridad del profesor Naggara cuando llegaron a 180 V, y cuando le descubrieron la verdad y supo que los electrochoques eran ficticios sólo atinó a decir que eso le causaba pavor. Sesenta y uno de cada cien sujetos de experimentación de Milgram (contra todos sus pronósticos, parece, porque esperaba un número menor), llevó el experimento hasta el final, aplicando electrochoques cuando ya el “alumno” no podía siquiera responder. Ocho de cada diez de los 80 sujetos de experimentación de Christophe Nick y Jean-Leon Beauvais en *Zone Xtreme* llegaron hasta el final, aplicando electrochoques cuando ya Jean-Paul no daba señales de vida. Pero ¿por qué no se levantó el procurador Volney contra el sufrimiento que le estaban infligiendo los profesores Flavius y Naggara al Sr. Despaul? ¿Por qué ninguno de los colaboradores de Milgram se opuso a que se continuaran los experimentos? ¿Por qué el 100% del público que asistía a *Zone Xtreme* continuó hasta el final, hasta que 80% de los sujetos de experimentación, bajo intensas condiciones de sufrimiento psicológico y moral, aplicaron las supuestas descargas ganadoras? ¿Por qué ninguno se levantó y protestó siendo que, después de haber visto al primer “concurante”, ya sabían que todo era un montaje diseñado para evaluar qué tanto eran capaces los sujetos de experimentación -seres humanos como los espectadores- de sufrir sin desobedecer?.

Se argumentará que, en un experimento de este tipo, solicitar el consentimiento informado para el experimento real que se va a realizar (no para el experimento ficticio), exigiría informar a los sujetos sobre cuál es realmente la medición que se va a realizar y esto crearía un sesgo insalvable que impediría la realización del experimento. La respuesta es muy simple: entonces que no se hagan experimentos de este tipo, eso no se le hace a nadie, ni siquiera manteniendo que el principio que guía nuestra indagación es el avance de la ciencia. En tiempos de Milgram la presión del experimentador sobre los sujetos de experimentación, la tensión emocional vivida por estos, y la autodecepción al verse incapaces de resistirse a la presión de órdenes absurdas, dieron lugar a un amplio debate sobre las fronteras de lo éticamente permisible en experimentación. A mediados de la década de 1970 ya nadie replicaba en los Estados Unidos de América los experimentos de Milgram y a mediados de la década de 1980 ya nadie los hacía en el resto del mundo (22). ¿Cómo alguien vuelve a replicarlos mediante un montaje de puesta en escena de televisión para medir la capacidad de la gente a resistirse a órdenes estúpidas de una presentadora de televisión?. Aunque ya nadie

los aprueba y nadie los realiza (excepto un productor de televisión bastante dado a la espectacularidad -Christophe Nick- asociado a un psicólogo social bastante excéntrico y un poco alejado ya de la academia -Jean-Leon Beauvais-) los experimentos de Milgram se siguen citando para tratar de explicar muchas cosas que nos parecen inexplicables, como el terrorismo suicida (23) o el abuso militar de prisioneros (24) olvidando que hay un sesgo insalvable en el modelo de Milgram: se olvidó de advertirles a los sujetos de experimentación que eran seres humanos, libres, capaces de decidir por sí mismos si querían o no continuar con la experiencia, se les puso en una situación desventajosa y se les trató no como a seres humanos sino como a conejillos de indas y ese tipo de sufrimiento tampoco se inflige a los conejillos de indias. Recientemente se han retomado las experiencias de Milgram sin necesidad de simular que se causa daño a otro. Por ejemplo en experimentos de obediencia seleccionados vídeos de dibujos animados de la televisión sin infringir las normas del debido proceso de consentimiento informado (25).

La experimentación tiene límites. Uno de esos límites es el de la dignidad humana. Esa persona que nos va a colaborar en un experimento tiene derecho a saber de qué se trata, para decidir si participa o no. El hecho de que fueran “voluntarios” (nunca se les pagó por participar, *Zone Xtreme* les “regalaba” 40 euros, el equivalente a los 6 dólares de la época que “regalaba” Milgram) queda anulado por la falta de consentimiento informado: todos eran voluntarios para un experimento sobre el aprendizaje y la memoria, no para un experimento sobre la capacidad de resistir el conflicto interior entre obedecer y dejar de torturar a otro ser humano.

Las implicaciones del consentimiento informado para la investigación en seres humanos no se deben soslayar nunca. Hubo épocas bárbaras en la que esto no era así, y no me estoy refiriendo a las investigaciones de Cleopatra sobre la eficacia de sus venenos derivados del áspid de Egipto con seres humanos vivos (26). En una época tan reciente como 1848, uno de los héroes de la medicina, Ignaz Semmelweis, que para entonces ya había logrado probar que la fiebre puerperal no era contagiosa de cama a cama sino que era transmitida por las manos de los médicos que practicaban autopsias (27), necesitaba probar que no sólo el material biológico de origen cadavérico transmitía la fiebre sino también el material biológico muerto proveniente de seres vivos (según su concepción, previa a los trabajos de Pasteur). Para ello ideó un “experimento” en el que, sin pasar por la sala de autopsias, algunos médicos (ginecólogos y estudiantes de su servicio) examinarían primero a una paciente aquejada de un tumor uterino y, sin utilizar la solución de hipoclorito de calcio con la que había logrado disminuir la mortalidad por fiebre puerperal en su servicio de un promedio de 10% (rango de 5 a 30 %) a 1 a 2 %, atenderían partos. Otro grupo de médicos, entre tanto, atendería partos después después del examen vaginal de la paciente del tumor teniendo la precaución de lavarse antes

las manos con la solución de hipoclorito de calcio. Parece un experimento bastante bien diseñado para responder a la pregunta de si la fiebre puerperal se produce a partir de material biológico de cadáveres de mujeres muertas por fiebre puerperal o si también se produce a partir de material biológico necrótico proveniente de una paciente viva con un tumor uterino. Incluso es doble ciego: por lo que sabemos (o por lo menos no consta en ninguno de sus escritos) a ninguna de las mujeres cuyos partos fueron atendidos en desarrollo del experimento se les informó que su parto iba a ser asistido o bien por un médico con las manos recién lavadas con solución de hipoclorito de calcio o bien por otro que acababa de examinar a una paciente con un tumor y no se había lavado las manos (28).

No me detendré en el periplo vital de Semmelweis, cargado de *hibris* caminando hacia la muerte a golpes en un manicomio; fue, claro que sí, un héroe, pero de todas maneras era un héroe que no pedía permiso, a pesar de ser conocido como el Salvador de las Madres. Queremos creer que Jenner le explicó a James Phipps, de tan sólo 8 años, y a su padre, el jardinero de Jenner, de qué se trataba el experimento aquel 14 de mayo de 1796 cuando inoculó al niño con el líquido obtenido de las ampollas de viruela vacuna de las manos de Sarah Nelmes, una de sus ordeñadoras, que la había adquirido de la vaca *Blossom* (29). También queremos creer que Louis Pasteur le pidió permiso a Joseph Meister, de tan sólo nueve años y a su madre, y les explicó los posibles riesgos y los probables beneficios, aquel 6 de julio de 1885, cuando ensayó por vez primera en un ser humano su vacuna contra la rabia (30). Eran épocas heroicas de la medicina, con héroes trágicos como Semmelweis y otros que ascendieron al Olimpo como Pasteur y Jenner. Pero en nuestra época, no tan heroica, no hay razón alguna para llevar a cabo experimentos clínicos o tratamientos sin el consentimiento informado del paciente.

Ya sabemos que en circunstancias definidas, a veces, nos olvidamos de nosotros mismos, de nuestra capacidad para decir no o sí, según las circunstancias, y obedecemos ciegamente; sin embargo no se nos debe olvidar que la opción de asentir o disentir está siempre presente. ¿Por qué en cambio, no obedecemos ciegamente exhortaciones que proceden por lo menos desde la autoridad de Semmelweis, a que nos lavemos las manos siempre y en cada caso después de examinar a un paciente y antes de examinar al siguiente? ¿O tampoco obedecemos a las exhortaciones de que es nuestro deber recomendar a cada paciente e instruirlo -o referirlo a quien lo instruya- en las técnicas adecuadas de aseo oral, puesto que existe un efecto deletéreo claro, mayor aún en las personas con enfermedades crónicas, producido por la falta de aseo oral?. En este número de Acta Médica Colombiana dos excelentes trabajos de investigación, realizados previo consentimiento informado, nos ayudarán a entender que la obediencia, a diferencia de los experimentos de Milgram y de *Zone Xtreme*, incluye ante todo la posibilidad de hacer bien a otros.

Referencias

1. Eurostat. European Commission. Theme 1; General Statistics. Urban Audit Methodological Handbook. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities; 2004: pp 11-12. Disponible en http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-BD-04-002/EN/KS-BD-04-002-EN.PDF. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
2. **Lillo N.** La Petite Espagne de la Plaine-Saint-Denis 1900-1980. Paris: Autrement; 2004: 168 p.
3. Medecins du Monde. Disponible en <http://www.medecinsdumonde.org/Medecins-du-Monde>. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
4. Groupe AMP Visual TV. Les Studios 107. Plateau 5. Disponible en <http://www.ampvisualtv.tv/plateaux-tournages-tv/107-plateau-5/>. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
5. France 2.Fr. Jusqu'où va la télé?. Comment les candidats ont-ils été sélectionnés?. Disponible en http://programmes.france2.fr/jusqu-ou-va-la-tele/experience_zone_extreme.php. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
6. France 2.Fr. Jusqu'où va la télé?. Comment a été recruté le public?. Disponible en http://programmes.france2.fr/jusqu-ou-va-la-tele/experience_zone_extreme_02.php. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
7. La TSR diffuse le documentaire choc "Le jeu de la mort", précisions de Gaspard Lamunière, chargé de programme TSR. TSR Ch. Disponible en <http://www.tsr.ch/video/info/journal-12h45/1685548-la-trs-diffuse-le-documentaire-choc-le-jeu-de-la-mort-precisions-de-gaspard-lamuniere-charge-de-programme-trs.html>. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
8. France 2.Fr. Jusqu'où va la télé?. Trois intellectuels livrent leurs impressions après avoir vu le documentaire. Disponible en <http://programmes.france2.fr/jusqu-ou-va-la-tele/index-fr.php>. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
9. **Nick C.** (Director). (2010). Le Jeu de la Mort [Documental]. Nick C (Guión). Tania Young, Laurent Le Doyen (Actores). Jean-Léon Beauvois, Dominique Oberté, Didier Coiubert, Yves Jeanneret (Consultores científicos). París: France Televisions Distribution. DVD. 2010.
10. **Wajdzik A.** Cet Angevin a conçu le plateau du jeu télé qui tue!. Ouest-France: 09 mars 2010. Disponible en http://www.ouest-france.fr/actu/actuDet_-Cet-Angevin-a-concu-le-plateau-du-jeu-tele-qui-tue-_39382-1290402_actu.Htm. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
11. France 3. Fr. Incroyables experiences. Disponible en http://programmes.france3.fr/incroyables-experiences/index.php?page=article&numsite=3044&id_article=8534&id_rubrique=3047. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
12. **Sarraut M.** (Director). (1979). Le gerfaut [Serie de Televisión]. Benzoni J. (Guión). Laurent Le Doyen, Marianne Anska, Dora Doll (actores). París: Koba Films. DVD. 2008.
13. **Sellier V.** France 2 tourne un faux jeu pour un docu. Télé-Loisirs.fr. - samedi 25 avril 2009. Disponible en <http://www.programme-tv.net/news/tv/5088-france-2-tournage-faux-jeu-documentaire/>. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
14. **Verneuil H.** (Director). (1979). I, como Ícaro (I... comme Icare). [Película]. Didier Decoin, Henri Verneuil (Guión). Yves Montand, Michel Etcheverry, Roger Planchon, Pierre Vernier, Jacques Denis, Georges Staquet. (Actores). Ennio Morricone (Música). París: Antenne 2 / Société Française de Production / V Films. Libro + DVD. Edición coleccionista, 2006.
15. **Beauvais J.L.** Jeu télévisé ("Zone Xtreme"): Faire obéir les participants avec Milgram. Pouvoir de la télévision: le jeu de la mort. l'expérience des chocs électriques. Disponible en <http://liberalisme-democraties-debat-public.com/spip.php?article112>. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
16. **Stone O, Kopple B, Schechter D.** (Directores). JFK - Director's Cut (1991). Kevin Kostner, Tommy Lee Jones, Gary Oldman. (Actores). Burbank, California: Warner Home Video. DVD. Special Edition, 2003.
17. **Arendt A.** Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil. London: Penguin Classics; 1994: pp 135-150.
18. **Milgram S.** Obedience to authority: an experimental view. New York: Harper Perennial; 1975: pp 256.
19. **Slater L.** Opening Skinner's Box: Great Psychological Experiments of the Twentieth Century. New York: W. W. Norton & Company ; 2005: pp 31-62.
20. **Lem S.** El Congreso de Futurología. Bustamante M (Traductor). Barcelona: Barral Editores; 1970: p 137.
21. **Greenfield K.** The Myth of Choice: Personal Responsibility in a World of Limits. New Haven: Yale University Press; 2011: 256 pp.
22. **Blass T.** Understanding behavior in the Milgram obedience experiment: the role of personality, situations, and their interactions. *Journal of Personality and Social Psychology* 1991; **60**: 398-413.
23. **Atran S.** Genesis of suicide terrorism. *Science* 2003; **299**: 1534-9.
24. **Fiske S, Harris LT, Cuddy AJC.** Why ordinary people torture enemy prisoners. *Science* 2004; **306**: 1482-3.
25. **Navarick DJ.** Reviving the Milgram obedience paradigm in the era of informed consent. *The Psychological Record* 2009; **59**: 155-170.
26. **Roller DW.** Cleopatra: A Biography (Women in Antiquity). Oxford: Oxford University Press; 2011: p 148.
27. **Matijasevic E.** La lucha contra la infección nosocomial: el sesquicentenario de las investigaciones de Semmelweis. *Tribuna Médica* 1997; **95**: 223-9
28. **Ignaz Semmelweis.** The Etiology, Concept, and Prophylaxis of Childbed Fever. Codell-Carter K (traductor). Madison: The University of Wisconsin Press; 1983: 288 pp.
29. Dr. Jenner's House: Birthplace of vaccination. Disponible en <http://www.jennermuseum.com/Jenner/cowpox.html>. Consultado el 2 de noviembre de 2011.
30. **Debré P.** Louis Pasteur. Baltimore: The Johns Hopkins University Press; 2000: 439-441.