

# ¡CHECA ESTO!

Número 063, 23/marzo/2012

Jerry N. Reider Burstin (jnreider@anahuac.mx)  
Coordinador Académico, Área Electricidad y Telecomunicaciones  
Facultad de Ingeniería – Universidad Anáhuac.

El estrés postraumático en los combatientes – más antiguo de lo que se cree:



¿Pues no que muy «machitos»?

No fue sino hasta la Guerra de Vietnam cuando se comenzó a reconocer formalmente la existencia del síndrome de estrés postraumático, comúnmente denominado por sus siglas en inglés como *PTSD* (*Post-Traumatic Stress Disorder*) y que, en una forma u otra, afecta a la mayoría de los combatientes. En el transcurso de las grandes acciones bélicas anteriores, como las dos Guerras Mundiales, la Guerra en Corea y otros conflictos menores, ni siquiera se hablaba de este tema, no obstante lo horrible que fueron ni la enorme cantidad de daños personales infringidos en la forma de fallecimientos, mutilaciones, heridas graves y tantas otras tragedias.

Los síntomas asociados al *PTSD* se clasifican como aquellos resultantes de un trauma psicológico severo y se manifiestan en la forma de visiones recurrentes de los hechos experimentados (*flashbacks*), pesadillas, tendencia a evitar cualquier estímulo asociado con la vivencia ofensiva, imposibilidad para dominar la situación y mantener la serenidad, angustia intensa y sostenida, dificultad para dormir, ira irracional, así como estados de hiperactividad e hipervigilancia. En su forma más grave este desorden puede conducir a la depresión profunda y a la amenaza de muerte tanto contra uno mismo, como sujeto enfermo, como hacia quienes le rodean.

Para que una persona sea diagnosticada como afectada por este problema se requiere que los síntomas se prolonguen a lo largo de un lapso mínimo de un mes y que interfieran de manera significativa con el funcionamiento de la persona dentro de los entornos social, ocupacional, familiar y otras áreas importantes de su quehacer cotidiano.

No es necesario participar en una guerra para tornarse en una víctima del *PTSD*. Otras vivencias intensas tales como un secuestro, un asalto, una violación, un accidente grave o el acoso sostenido (*bullying*) también pueden desembocar en el surgimiento de esta anomalía conductual.

Lo verdaderamente interesante en cuanto a esta discusión reside en reconocer que, no obstante haberse constituido el *PTSD* como una de las "enfermedades de moda" típicas de nuestra alocada sociedad durante las postrimerías del siglo XX, el desconocimiento de la misma no necesariamente implica que ésta no hubiese existido anteriormente. Dicho de otra forma: el *PTSD* no surgió como un invento de los psicólogos – simplemente acuñándose el término, y tipificándose su sintomatología para explicar las reacciones anímicas de aquellas personas quienes otrora solían ser calificadas de "cobardes" o "hípersensibles".

Antiguamente las organizaciones militares solían castigar con mucha dureza – incluso la pena de muerte – a quienes se *quebraran* bajo el fragor del combate o ya no mantuvieran su capacidad de cumplir con la orden de mantenerse incólumes ante el enemigo. En este sentido se recuerda aquel incidente acaecido durante la Segunda Guerra Mundial cuando el General George S. Patton insultó y abofeteó a un soldado quien lloraba "de miedo". Empero, la sociedad en su conjunto no se queda atrás pues denigra abiertamente a quienes se "portan como maricones" – término despectivo empleado para describir a aquellos quienes se asustan con facilidad.

Todo lo anterior nos lleva al trabajo realizado por Thomas Heebøl-Holm, historiador danés por la Universidad de Copenhagen, quien se especializa en la Edad Media. Habiéndose enfocado en tres textos de un caballero medioeval del siglo XIV, llamado Geoffroy de Charny – también diplomático y consejero del rey Juan II – Heebøl concluyó que el *PTSD* data de épocas mucho más remotas de lo que usualmente suele reconocerse.<sup>[SOHN]</sup>

---

[SOHN]: Sohn, Emily (20/dic/2011). "*Medieval Knights may have had PTSD*". Discovery News.  
<http://news.discovery.com/history/medieval-knights-ptsd-111220.html#mkcpgn=emnws1>



Los caballeros medioevales no eran vulgares "matones", sino seres humanos normales quienes muy probablemente resentían el impacto de su "trabajo" – Getty Images

La principal culpable en cuanto a la percepción errónea sobre lo que realmente era la vida de estos seres de antaño es la industria cinematográfica que tradicionalmente ha conferido un aura de romanticismo a los relatos de caballeros quienes luchaban por sus damas, defendiendo sus colores, venciendo cualquier obstáculo y soportando toda suerte de inconvenientes. Así mismo, con la creación de personajes tales como *Rambo* o *Terminator* aparecieron las leyendas del súper-matón, enaltecendo la capacidad de eliminar a sangre fría, sin siquiera inmutarse, a todos sus enemigos, independiente de cuántos fueran los "malos" o que tan bien armados y/o preparados estuvieran.

No se sabe realmente qué motivó a Charny a escribir aquellos textos, cuyos títulos se traducen aproximadamente como: "El Libro de la Caballería" o "Cuestiones concernientes a las justas, los torneos y la guerra". Lo cierto es que no obstante haber sido estos documentos objeto de análisis detenido, leyendo entre líneas bajo la óptica de la psicología militar moderna, Heebøl-Holm logró identificar ciertas revelaciones que arrojan una luz inconfundible sobre el verdadero significado de andar de un lado al otro "dándose de catorrazos".

En sus textos Charny escribe cosas tan impactantes como:

- *En esta profesión deberás soportar calor, hambre y trabajo duro; dormir poco y mantenerte alerta.*
- *Vivirás permanentemente cansado, necesitando dormir en forma muy incómoda sobre el suelo, solamente para ser despertado abruptamente.*
- *Además, serás dolorosamente impotente para mejorar la situación.*
- *Estarás muy asustado cuando veás venir a tus enemigos en tropel con lanzas en ristre motivados por el deseo de atravesarte y con espadas desenvainadas para cortarte en trozos.*
- *Vendrá hacia ti una lluvia de flechas y proyectiles sin que tú sepas la mejor manera para protegerte.*
- *Verás a una multitud de personas matándose entre sí, dándose a la fuga, siendo tomadas prisioneras, además de tus amigos yaciendo muertos sobre el suelo.*
- *Pero si tu caballo no está muerto siempre podrás escapar veloz y en deshonor.*
- *Si decides quedarte entonces ganarás honor eterno aunque es casi seguro que sea en memoria tuya.*
- *¿No es acaso un gran mártir aquel quien se somete a semejante trabajo?*

En sus textos Charny expresa una considerable preocupación por la salud mental de otros caballeros. Por su parte, Richard Caepur, historiador medioeval por la Universidad de Rochester en Nueva York quien ha traducido y estudiado extensamente "El Libro de la Caballería" de Charny añade:

*Ciertamente los caballeros medioevales sufrían profundamente. Abundan las referencias a comida infamemente mala, condiciones de vida lamentables, combates incesantes y escenas dantescas de personas horriblemente heridas quienes agonizaban lentamente. La única distinción de aquellos caballeros en comparación con los soldados en los ejércitos de hoy en día es que los primeros nacían dentro de una elite de nobleza y eran entrenados desde muy jóvenes para pensar en sí mismos como grandes guerreros en nombre de la Cristiandad. En contraste, los soldados de la época presente viven una vida harto confortable para poder dedicarse a la violencia y al trauma.*

Es menester considerar que en aquellos tiempos no existían los cuidados médicos, los sistemas para conservación de alimentos ni las medidas de higiene que gozamos en el presente como cosas normales sin detenernos para valorar su trascendental importancia. Imaginen cómo debe haber sido para alguien quien podía pasar varias semanas sin bañarse ni cambiarse de ropas; incapaz para sanar sus heridas y dolencias o siquiera lavarse los dientes... pero, eso sí, estar presto para empuñar las armas en todo lugar y momento.

Así que piénsenlo con mucho cuidado: Si deciden dedicarse a la caballería... les va a doler. Mejor llevar la fiesta en paz para no contraer *PTSD*.