

Carrie Filipetti y el 'juego de paz' contra Venezuela

AGENCIAS / LA HAINE :: 28/01/2020

EEUU baraja un escenario de hundimiento del Gobierno bolivariano

Y sin alternativa de poder dada la debilidad del autoproclamado Guaidó.

Tuve la escalofriante experiencia en octubre pasado de ver en persona, durante un evento del Atlantic Council, en Washington, a Carrie Filipetti, la *ice queen* de la política venezolana del Departamento de Estado estadounidense.

De tez tan blanca y transparente y mirada tan fría, que sería material de *casting* para la próxima teleserie de vampiros, Filipetti había sido invitada para hablar del embargo petrolero a Venezuela. La invitada estrella del *think tank* más querido del Departamento de Estado pidió, de manera previsible, más sanciones contra Venezuela y el endurecimiento de un bloqueo que ha dificultado la exportación de crudo, que supone el 95% de las exportaciones venezolanas y es crucial para importar bienes esenciales.

Pese a tener escasa experiencia en relaciones exteriores, Filipetti es responsable de Cuba y Venezuela en el departamento de Mike Pompeo. Licenciada en estudios religiosos por la Universidad de Virginia, fue responsable de la cartera de donativos de la fundación del financiero neoconservador Paul Singer, el gestor de fondos buitres que quiso provocar una guerra con Argentina.

En la conferencia, Filipetti describió el [supuesto] panorama desolador de desabastecimiento y migración masiva en Venezuela. Lamentó con verdadera indignación virginiana que miles de venezolanos estén [supuestamente] muriendo debido a la escasez de medicamentos. Adoptó un tono de superioridad moral al arremeter contra chinos y rusos por su negativa a apoyar la política de cambio de Gobierno y por intentar burlar el embargo. "No actuar es ser cómplice de la maldad (*evil* fue la palabra que ella eligió)", denunció.

En el Atlantic Council, un grupo de periodistas -entre ellos algún español- se lanzó a intercambiar tarjetas de visita con la nueva cara de la diplomacia terror-evangelista de la nueva guerra fría en el Caribe. Pero nadie se atrevió a preguntarle si en sus clases de metafísica en Virginia se llegó a plantear alguna vez la moralidad de condenar una catástrofe humanitaria que uno mismo ha creado.

Unos días después, el Atlantic Council celebró en la misma sede un *brainstorming* estratégico, un llamado juego de paz, *Peace game* Venezuela. El planteamiento de un desenlace fatal para la crisis venezolana y sus correspondientes posibles escenarios resultó, sin embargo, ser todo menos un juego de paz. Más bien se parecía a uno de esos siniestros *war games* que se organizan en las salas oscuras del Pentágono. Esos en los que los generales se rien entre los vahos del alcohol por la devastación provocada por sus propias bombas.

Vamos a esbozar la puesta en escena del juego *Peace game* Venezuela, *pathways to peace*

(rutas hacia la paz). Los jugadores son un puñado de especialistas del *establishment* de la política exterior en Washington (embajadores, ministros y militares) y ‘expertos’ latinoamericanos admiradores casi todos de Carrie Filipetti y de su jefe, el secretario de Estado, Mike Pompeo. Entre estos está el representante de la OEA, que pide más sanciones contra Venezuela, y el representante del autoproclamado Juan Guaidó en Washington, que ha intentado convencer a EEUU de actuar militarmente contra su propio país, cosa que ni Carrie Filipetti ve con buenos ojos.

Por motivos que el Atlantic Council no explica, el juego por la paz en Venezuela fue patrocinado por la dictadura petro-teocrática de Emiratos Árabes. Los otros patrocinadores eran la Universidad de Florida, estado en el que Donald Trump busca el voto excubano, y la revista *Foreign Policy*, cuyo director más influyente fue Moisés Naím, derechista exministro de Fomento del corrupto ex-presidente venezolano Carlos Andrés Pérez.

El juego empieza con la siguiente pregunta: ¿qué pasaría si la situación en Venezuela se vuelve verdaderamente catastrófica y se produce el colapso? Es un escenario que no se puede descartar por terrible que sea, coinciden los jugadores. Así, manejan la hipótesis de que se produce una situación de caos tras el hipotético colapso del gobierno de Nicolás Maduro, pero, dada la debilidad total del supuesto gobierno alternativo de Guaidó, no hay otro poder ejecutivo para sustituirlo.

Los jugadores imaginan, pues, el siguiente escenario: “Conforme se colapsa el Estado venezolano, el sistema de sanidad se desintegra también. Los cortes de luz ya crónicos, la falta de agua y las condiciones insalubres se generalizan. El escenario se despliega con un brote de sarampión en Petare (una barriada pobre de Caracas). (...), la violencia, el hambre y la desesperación intensifican los flujos migratorios desde Caracas de 5.000 a 10.000 al día...”.

Echándole todavía más imaginación morbosa, los jugadores del Atlantic Council se inventan un escenario -tal vez sugerido por el jugador colombiano integrante del narco-gobierno de Iván Duque- en el que la facción disidente de las FARC (que continúa la lucha armada) se hace con el control en Venezuela junto con otro grupo de la “narco guerrilla”, ELN, y colectivos chavistas. “Las FARC, el ELN y los colectivos toman el poder conforme la situación se deteriora. Estos grupos aprovechan el vacío del poder para elevar su apoyo y legitimidad y su poder de negociación”, reza el guión.

Con ese grado de imaginación, el *peace game* del Atlantic Council empieza a parecer uno de esos videojuegos de fantasía gótica y violenta. *Dark souls* (almas oscuras), por ejemplo, con su primera entrega titulada *Prepárense para morir*, que, dicho sea de paso, tiene algunos personajes que se parecen bastante a Carrie Filipetti.

Al final del juego, los participantes logran estabilizar la situación: “La emergencia humanitaria consigue armonizar una respuesta a la crisis de seguridad pero no antes de numerosas muertes de civiles”.

Hay algo perverso en la metodología del juego *Peace game Venezuela*. Las catástrofes humanas que vislumbran los expertos en sus fantasiosas tormentas de ideas son la consecuencia, precisamente, de las premisas iniciales del juego: las sanciones y el embargo

petrolero implementado por la administración Trump.

“El escenario [del juego] plantea que EEUU y Europa vayan intensificando la presión económica sobre el régimen de Maduro al abortar totalmente la capacidad de Venezuela para usar el sistema de pagos internacionales”, se explica. “Las endurecidas sanciones, en tándem con la incapacidad para acceder a los mercados financieros, empujan finalmente al régimen de Maduro hasta el abismo y desencadenan el colapso político y económico del Estado y todas las instituciones nacionales”.

Sería lógico, dada la evolución de este juego, que se intentara hacer otro *peace game*, en el que las condiciones iniciales fuesen otras. Por ejemplo, la retirada del embargo y las sanciones a cambio del respaldo de Maduro a negociaciones entre el Gobierno y la oposición con el fin de convocar elecciones en 2021. O tal vez, otras premisas iniciales podrían ser un programa de alimentos por petróleo, como el que propone Francisco Rodríguez, economista y asesor del líder opositor Henri Falcón (y que fracasó en Irak). Habría sido interesante poder ver los escenarios correspondientes a esas condiciones iniciales de juego alternativo. Pero, al parecer, el Atlantic Council y los jugadores del *peace game* son todos defensores acérrimos de las sanciones y, al igual que Filipetti, acusan de crímenes morales a cualquiera que cuestione su eficacia o que intente esquivar el embargo.

Mientras los participantes del juego en el Atlantic Council barajaban escenarios de muerte, unas manzanas más al sur, Pompeo advertía de que, en lo que se refiere a las sanciones, EEUU no ha terminado aún. “*The United States is not done*”, dijo como si se tratara de una hamburguesa medio engullida. Seguirán apretando las tuercas. Es un castigo colectivo que viola la convención de Ginebra y, por tanto, el derecho internacional humanitario. Además, tal y como ha quedado claro, no sirve para forzar una salida del chavismo, que es lo que en el fondo se quiere. Pero da para jugar un divertido *peace game*.

https://www.lahaine.org/mm_ss_mundo.php/carrie-filipetti-y-el-juego