

I. Contexto
PRAGMÁTICA COMUNICACIONAL

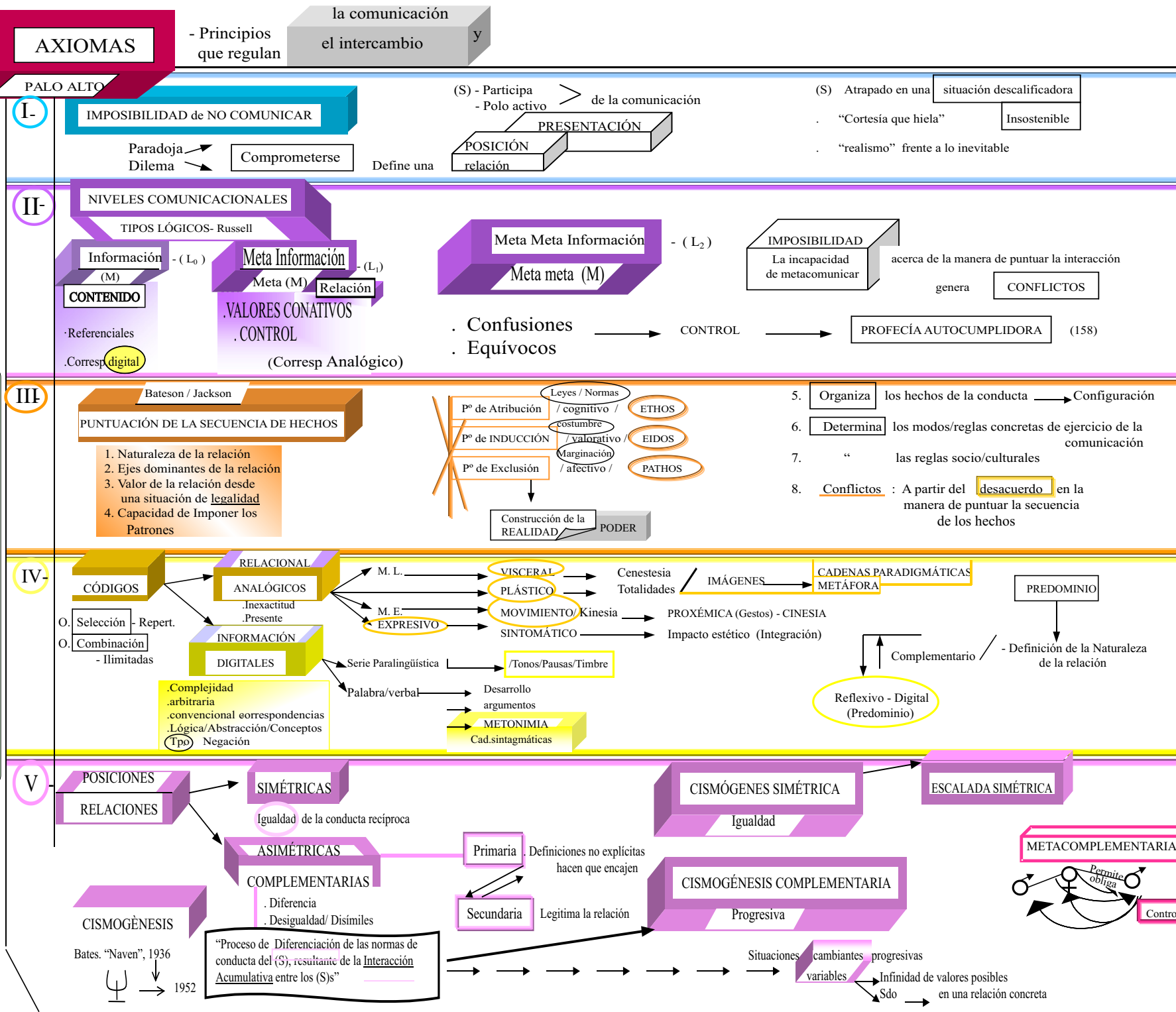
Bateson
 Jackson
 Ruesch

SEMIOLÓGIA (135), ECO (1972)
 Ciencia que estudia todos los fenómenos culturales como si fueran sistemas de signos, desde la Hipótesis que todo fenómeno cultural es un sistema de signos y éste, a su vez, un fenómeno de comunicación.

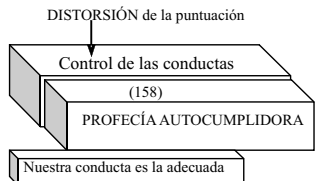
VALOR DE LOS AXIOMAS:
 - Sirven de base a un sistema
 - Son más preliminares que exhaustivos
 - Son heterogéneos entre sí --> son desprendidos de la observación de la comunicación
 - Su unidad deriva de su importancia pragmática --> de su referencia interpersonal
 - Un (S) no comunica --> participa en la comunicación se convierte en polo activo
 - La comunicación como sistema es siempre de carácter dialéctico != de causalidad lineal
 - Toda situación en la intervengan dos o más personas --> relación interactiva de carácter relacional profundo
 - Importancia pragmática: trascendente sb los planos digital y analógico: no se trata de un isomorfismo --> problemas de código --> efectuar la traducción y establecer una correcta relación.
 - La CIRCULARIDAD DEL SISTEMA es lo que caracteriza la interacción (No tiene sentido hablar de cadena causal)
 - El valor significativo de la conducta: Conducta función regulada de una situación interactivo/productiva.
 - El sentido de una conducta varía de acuerdo a las oscilaciones de la información presente en el contexto o situación.

"Indicio"
 Prieto --> "Índice"
 Bhüler --> "Análisis funcional del signo"
 Jakobson --> "Funciones del lenguaje" (M)
 Ashby --> "caja negra"
 Peirce --> "Interpretante", (1931)

Jose Luis de la Mata
 Comunicación 1996/97 pp 138 -> 164
T. Gil
 Abril 1997



Perturbaciones Diádicas → que afectan al **SENTIDO** de la relación



- (a) - Posición de partida/Prejuicio/Mapas/Modelo
- (b) - Se crean las condiciones que conduzcan
- (c) - A la acción del otro

INDUCE - a una conversión de los planos del efecto y la causa

· Provoca en los demás | La conducta > Que se espera → Reacciones complementarias- obligándolos a asumir ciertas actitudes

· PROVOCACIÓN ("¡ Cuidado que es un provocador !") ↔

· Reproche (Acusación) → Justificación final que sólo pueda actuar de la manera que prejuzga la acusación
Celoso

AXIOMAS

PALO ALTO

ÁREAS SEMIÓTICAS

Unidades organizadas

del **habla** rodeadas de todo un conjunto de Elementos:

- metalingüísticos corporales actuación

-La **CIRCULARIDAD DEL SISTEMA**

es lo que caracteriza la interacción (No tiene sentido hablar de cadena causal)

-El valor significativo de la conducta:

Conducta función regulada de una situación interactivo/productiva. -El sentido de una conducta varía de acuerdo a las oscilaciones de la información presente en el contexto o situación.

PRAGMÁTICA DE LA COMUNICACION HUMANA:

Comunicación como pragmática: conducta, relación, interacción, intención -> "Informo sb. Mi, te hablo a ti, contigo"

Unidad de conducta interaccional

(M): Unidad comunicacional singular.

U. C. Sin posibilidades de confusión o no?

Interacción: (M)s intercambiados entre (Ss) (limitados)

Pautas de interacción: Sentido, 2º Ste.

Pertencen al microgrupo o macrogrupo social en (f) aprendizaje, socialización

"**Toda conducta es comunicación**"

"**NO HAY NADA QUE SEA LO CONTRARIO DE CONDUCTA**"

VALOR DE LOS AXIOMAS:

- Sirven de base a un sistema
- Son más preliminares que exhaustivos
- Son heterogéneos entre sí -> son desprendidos de la observación de la comunicación
- Su unidad deriva de su importancia pragmática -> de su referencia interpersonal
- Un (S) no comunica -> participa en la c.se convierte en polo activo
- La comunicación como sistema es sp de caracter dialéctico =/= de causalidad lineal
- Toda situación en la intervengan dos o más personas -> relación interactiva de caracter relacional profundo
- Importancia pragmática: trascendente sb los planos digita y analógico: no se trata de un isomorfismo -> problemas de código -> efectuar la traducción y establecer una correcta relación.

Watzlawick

J.L de la Mata

T. Gil

- Prieto -> "Indicio" ECO
- Bhüler -> "Análisis funcional del signo"
- Jacobson -> "Funciones del lenguaje" (M)
- Ashby -> "caja negra"
- Peirce -> "Interpretante", (1931)

Comunicación 1996/97 pp 138 -> 164

J.N.OMA 1998

I.- Referencial

AXIOMA I

No hay nada que sea lo contrario de la comunicación / es imposible no comunicarse. Toda conducta es siempre un (M). La comunicación es un compromiso y como relación a través de o en un medio o contexto.

AXIOMA II

En la comunicación el (m) es la relación El (M) impone y determina conductas. Hay que diferenciar en todo (M) los valores informativos o referenciales de los valores conativos o de control. Estos establecen y definen la relación entre E y R. Distinguir entre información y metainformación. -> Comunicaciones paradójicas.

AXIOMA III

Puntuar equivale a determinar los ejes dominantes de la relación. Imponer los patrones o modelos de intercambio de (M)s o formas de relación -> puede haber acuerdo o desacuerdo. Los patrones constituyen las reglas de continuidad con respecto al intercambio de refuerzos. La puntuación organiza los hechos de la conducta y determina las reglas concretas de ejercicio de comunicación así como, las reglas socio/culturales. Muchas son compartidas. Si no hay acuerdo -> conflicto = incapacidad de metacomunicarse a cerca de la respectiva manera de puntuar la interacción. Puntuar equivale a establecer el valor o el carácter de la relación desde una situación de legalidad.

AXIOMA IV

Distinguir entre códigos digitales y analógicos C. Digital: arbitrario, convencional, lógica, abstracta. Códigos demostrativos, referenciales, informacionales. Mayor complejidad, versatilidad y abstracción Capacidad para producir conceptos relacionales Posibilidad de utilizar la abstracción y la negación Capacidad representativa temporal C. Analógico: no verbal, movimientos, gestos, posturas, tonos y pausas, ritmos. Son códigos expresivos, sintomáticos. Hay cuota de inexactitud que aumenta progresivamente durante el proceso. El rendimiento, la versatilidad y la exactitud de cada código es muy distinta entre sí

AXIOMA V.-

Interacción Simétrica: se caracteriza por la igualdad y la diferencia mínima Interacción Complementaria: se funda en la desigualdad y en la diferencia

Los patrones relacionales complementarios pueden estar determinados por el contexto social y cultural (Madre-hijo, Médico-enfero, profesor-alumno) "Ninguno de los participantes tiende a imponer, conscientemente, una conducta, "su conducta al otro, pero se comporta de manera que presupone la conducta del otro al tiempo que ofrece motivos para ello: las definiciones no explícitas de la relación hace que ambas encajen.

II.- Referencial Concreto 2º Cir. Comunicativo

GRUPO (S)

Es imposible no comunicarse (I)

TECNICO

III.- Práctico Concreto

ROL Definido Asumido -> (S) Activo?

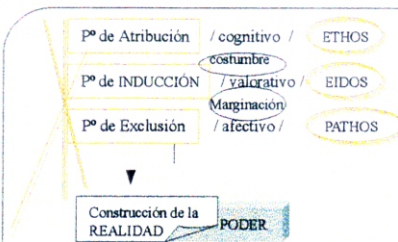
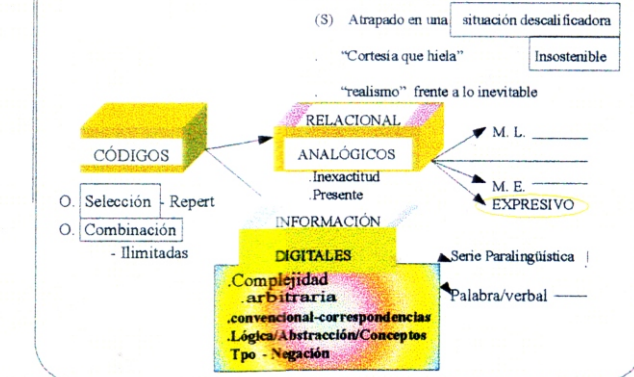
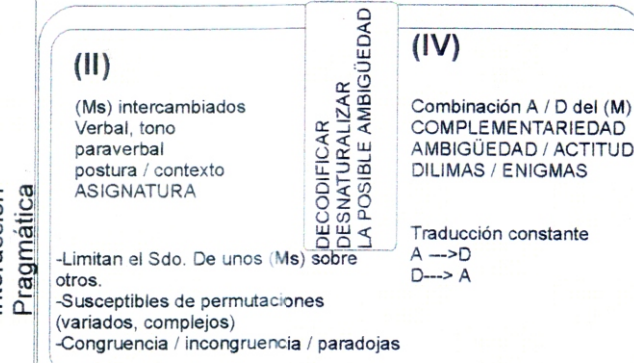
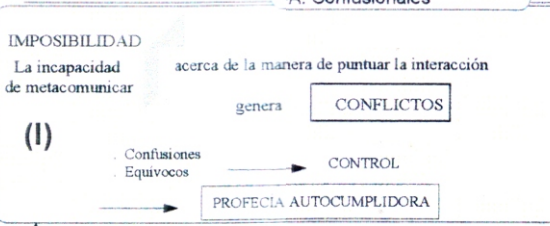
- (I) Intento de no comunicarse:
 - Silencio
 - Inhibición/ No participación
 - Sin sentidos
 - Negación
 - No compromiso
 - Inercia al no movimiento
 - A. Confusionales

(II) / (IV)

- Ambigüedad
- Paradojas
- Malentendidos
- Falsos dilemas
- Enigmas
- Incógnitas

(III) / (V)

- Acuerdos
- Desacuerdos en la puntuación
- Escalada Simétrica
- A. Persecutorias
- Actitudes Reactivas



Bateson / Jackson

PUNTAJÓN DE LA SECUENCIA DE HECHOS

- Naturaleza de la relación
- Ejes dominantes de la relación
- Valor de la relación desde una situación de legalidad
- Capacidad de imponer los Patrones
- Organiza los hechos de la conducta -> Configuración
- Determina los modos/reglas concretas de ejercicio de la Comunicación
- las reglas socio/culturales
- Conflictos: A partir del desacuerdo en la manera de puntuar la secuencia de los hechos

CISMOGÉNESIS

"Proceso de Diferenciación de las normas de conducta del (S), resultante de la Interacción Acumulativa entre los (S)s"

(III) / (V)

Definición de ROLES - SIMETRÍA / COMPLEMENTARIEDAD

- PATRONES DE INTERCAMBIO -> Reconocer
- Solvencia // Insolvencia
 - Dominante // Dominado
 - Igualitario // Autoritario
 - Participativ, activo // Pasivo
- Convenciones de puntuación (Porfesor - alumno) Dar opciones: qué se puede y qué no se puede negociar

REGLAS DE CONTINENCIA: LÍMITES -> Organizan los hechos de conducta y reglas de juego Se define el contexto de ACCIÓN

(I) Compromiso Definición de la Relación

- (II) / (IV)
 - Información + Relación (Metainformación)
 - Referencia + Pragmática (Objetivos y fines)
 - Contenido + Intención (Plasticidad / flexibilidad)
 - DESNATURALIZAR (2º Ste.)

"La capacidad para metacomunicarse es condición de comunicación eficaz"



(III) / (V)

Puntúa desde el ROL Pºs de Atribución Inducción Exclusión

- Patrones de MUTUALIDAD
- Diferencia
- Trascender / Compartir proyecto
- Reglas para todos
- Explicitación
- Permutación de lugares

un solo lugar arbitraria no interés comun normas no explícitas

Principios que regulan la comunicación y el intercambio : la RELACION

A quién va dirigido el mensaje
Interacción
Rel. del (S) con sus mensajes

"Tª de la comunicación humana"
P.Watzlawick, 1967

PRAGMATICA
Sintáctico / Sistémica
Semántico / Productiva

Causalidad Circular
Circuitos de retroaliment. y no tiene sentido hablar del comienzo o final de una cadena.



CONDUCTA
CONTEXTO
Significante / Significada

"Función" regulada de una situación interactivo/productiva.

Contexto Situación
Sentido
Lugar q. ocupa el observador

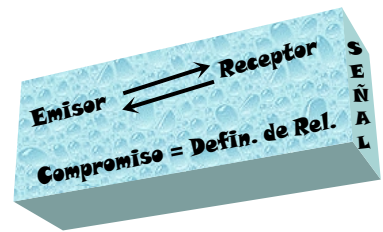
*Comunicación= Unidad de conducta interaccional.
*Mensaje= Unidad comunicac.
*Interacción= Serie de (Ms) estructurados e intercamb. entre individuos.

J.L. de la Mata, 1996

I IMPOSIBILIDAD DE NO COMUNICAR

Axioma metacomunicacional: No es posible no comunicarse.

Comunicación = Conducta
Mensaje = Cualquier unidad comunicacional
"Una" comunicación = cuando no hay posibilidad de confusión



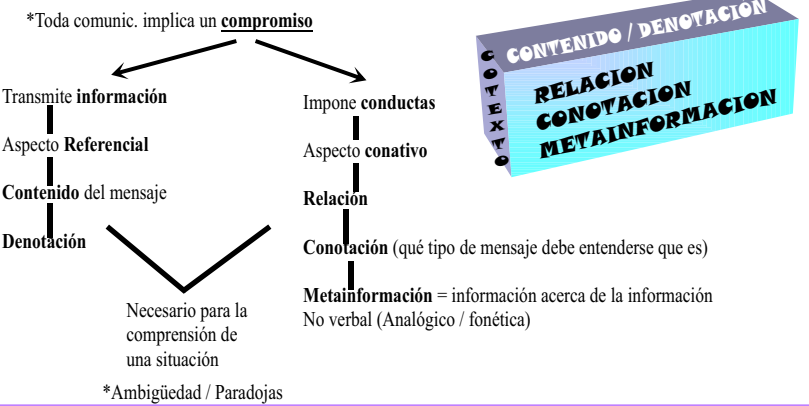
Muchos modos de (comunicac.) conducta
TODA CONDUCTA ES COMUNICACION

- *No hay nada que sea lo contrario de conducta
- *Es imposible no comportarse
- *Toda conducta en una sit. de interacción tiene valor de mensaje = es comunicación
- *Actividad o inactividad, palabras ó silencio tienen valor de mensaje → influyen en los demás.
- *La comunicación no solo tiene valor cuando es "intencional", consciente o eficaz.
- *Cualquier comunicación implica un compromiso = define el modo en que el emisor concibe su relación con el receptor.

*Dilema esquizofrénico
Intenta no comunicarse
Se enfrenta a la tarea imposible de negar que se está comunicando y de negar que su negación es una comunicación

II NIVELES DE CONTENIDO / RELACION DE LA COMUNICACION

Toda comunicación tiene un aspecto de contenido y un aspecto relacional tales que el segundo clasifica al primero y por ende es una metacomunicación.

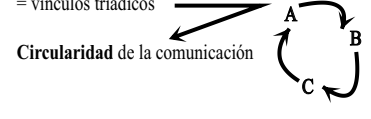


CONTEXTO
CONTENIDO / DENOTACION
RELACION
CONOTACION
METAINFORMACION

III LA PUNTUACION DE LA SECUENCIA DE HECHOS

La naturaleza de la relación depende de la puntuación de las secuencias de comunicación entre los comunicantes.

*Una serie de comunicaciones = secuencia ininterrumpida de intercambios = vínculos triádicos



En una secuencia prolongada (relación) una de las personas puntúa : tiene la iniciativa, predominio, dependencia...

Se establecen patrones de intercambio (Pueden o no estar de acuerdo) que constituyen reglas con respecto al intercambio

*Falta de acuerdo en la manera de puntuar causa de conflicto relacionales
Por no METACOMUNICAR acerca de las respectivas maneras de puntuar su interacc.
El dilema surge de la pretensión de que tiene un comienzo y este es el error de los que participan en esa situac

IV COMUNICACION DIGITAL Y ANALOGICA

Los seres humanos se comunican tanto digital como analógicamente. El digital cuenta con una sintaxis lógica compleja pero carece de la semántica adecuada en el campo de la relación. El leng. analógico posee la semántica pero no una sintaxis adecuada para la definición inequívoca de la naturaleza de la relación.

DIGITAL
ANALOGICO

- ***DIGITAL** = Cuando utilizamos una palabra para nombrar, siendo la relación ente el nombre y la cosa arbitraria. En sí mismo carece casi por completo de significación. Hace referencia al **contenido** del mensaje. Complejidad, versatilidad y abstracción. Proceso secundario
- ***ANALOGICO** = Utilización de una semejanza autoexplicativa "Similar" a la cosa. Todo lo que no es comunicac. verbal incluido el contexto. Area de la **relación**. Difícil "mentir" analógicamente. Cualidad ambigua. Proceso primario : no hay lógica, la contradicción es posible.

El (S) debe constantemente **traducir** el mensaje del otro. Hablar acerca de la relación requiere una traducción adecuada del modo analógico de comunic. al modo digital.

V INTERACCION SIMETRICA Y COMPLEMENTARIA

Todos los intercambios comunicacionales son simétricos o complementarios, según estén basados en la igualdad o en la diferencia.

CISMOGENESIS = Proceso de diferenciacón en las normas de la conducta individual resultante de la interacción acumulativa entre los (Ss).

CISMOGENESIS
SIMETRICA
COMPLEMENTARIA

- *Conductas iguales y competitivas separándose cada vez más. Escalada simétrica
- *Rel. basadas en la igualdad
- *Tendencia a igualar las conductas reciprocamente
- *Las conductas de A y B se complementan y refuerzan entre sí.
- *Rel. basadas en la diferencia
- *Una conducta complementa a la otra
- *Posición primaria y secundaria. Son disímiles pero interrelacion. y cada una tiende a favorecer a la otra.
- *Mutuo encaje de la relación. Ninguno impone al otro una rel. complementaria, sino q. c/ uno de ellos se comporta de una manera q. presupone la conducta del otro y ofrece mot. para ella : son definiciones de la re. q. encajan.

Metacomplem.
Pseudosimetr.

- *A permite u obliga a B a estar en control de la rel.
- *A permite u obliga a B a ser simétrico.