

I° PASO

Iº Contexto

Cuentan que Kepler utilizó miles de páginas para calcular la órbita de Marte porque usaba el código de Tolomeo de las esferas celestes

Posteriormente → intuición  
órbitas elípticas  
el cálculo era rapidísimo.

II° PASO

IIª Contexto

ESCUELA de MILÁN

Mara SELVINI  
Boscolo / Di Blasio

Aplicación de una Serie Invariable de PRESCRIPCIONES  
Paradojas  
Rituales específicos

Fenómenos Subterráneos / sutiles / "Triángulo perverso" / "Instigación" / "Embrollo"

ESPIRAL ÚNICA Interactiva a partir de arcos individuales conectados  
Configuración familiar de multiplicidad  
Modelos de los juegos familiares

Referencia Constante

Registro de Redundancias - observables  
- evidenciables

MODELO DIACRÓNICO

Secuencia Temporal Repetición de un Pattern Patógeno Invariable  
Sucesión coordinada de conductas interactivas

· Enfrentamiento sin tregua se quieren  
· Encarnizada competitividad



Desahogo - obstinado  
- indirecto  
- reproches  
- oposiciones  
- acusaciones

· c/ uno miedo recíproco a hacerse vulnerable al otro "caer en sus manos"  
· Organizaciones interactivas ¿Cómo lograr descifrarlas?  
· Se fomenta el miedo del otro porque tranquiliza al propio miedo (seguridad)  
· Tener al otro en vilo (preparado) - Juego pesado

Teresa Gil, 1997  
2001

Bateson: Movimientos oscilantes  
@ - Wynne & Thaler Sinzer, 1963  
Haley - Triángulos Perversos

Pº de competencia

Viario, M. & Leonardi, P. 1982 /83

"Ecología de la mente" → 1986  
"Comunicación personal"  
"La insubordinación"

Selvini & otros 1988

"Los juegos psicóticos en la familia"  
Ed. Paidós, Barna.  
pp 173-184  
pp 187-191  
pp 261-268

III° PASO

IIIº Contexto

Juego presente siempre

IMPASSE  
Más allá del Conflicto Manifiesto  
· Escaramuzas  
· Ninguno cede

Víctima aparente  
PROVOCADOR PASIVO  
· Inmutable  
· Imperturbable  
· Calmado  
· Inadvertido

PRESERVARSE

- Nunca directo / No posición
- Frustrador → no satisface
- Hace lo q. "mandan" pero... no lo consigue falta
- Nunca un elogio, aprobación... trivial
- Silencioso / cede / dócil
- Realiza calmadamente una jugada
- Comunicación analógica corporal
- Equilibra el puntaje
- Rol de Aguantador
- "20" años a la defensiva
- Poder de Frustrar
- - No retrocede. No cede en un único punto
- Alimenta en el otro una afición a la lucha: Provocador
- Traiciones / Reconciliaciones en serie -> Conflicto explosivo

· Punto muerto  
· Equilibrio persistente  
· Prolongación  
· Estereotipada  
· Crónica

DESTINO  
· Situación sin salida  
· Enredo eterno  
ENREDO

EMBROLLO  
R. INSTRUMENTAL

Escalada/Cisma  
Separación  
Abordaje

víctima aparente  
"Provocador Activo"  
· Ataque espectacular  
· Triunfos aparentes  
· Intrusismo

· Desilusionado  
· Frustrado  
· Anulación de su eventual ventaja

"Nolako Peru Halako Mari"  
"Dos q. duermen en la misma cama son de la misma opinión"

PROBLEMA - PANTALLA  
-obstinación  
-atormentado  
Organ. Interactivas

ATRAPADOS en el juego que han provocado Inc./ y que Ya no son capaces de interrumpir abandonar

IMPASSE de pareja  
· Barrera infranqueable  
· Núcleo resistente  
· La matriz está al otro lado de la barrera por descifrar

¿Porqué una pareja llega a estas escaramuzas?

I. "Cuando hay hijos con trastornos hay padres con trastornos...?"  
Framo, 1965

II. No todos los padres con trastornos procrean hijos psicóticos

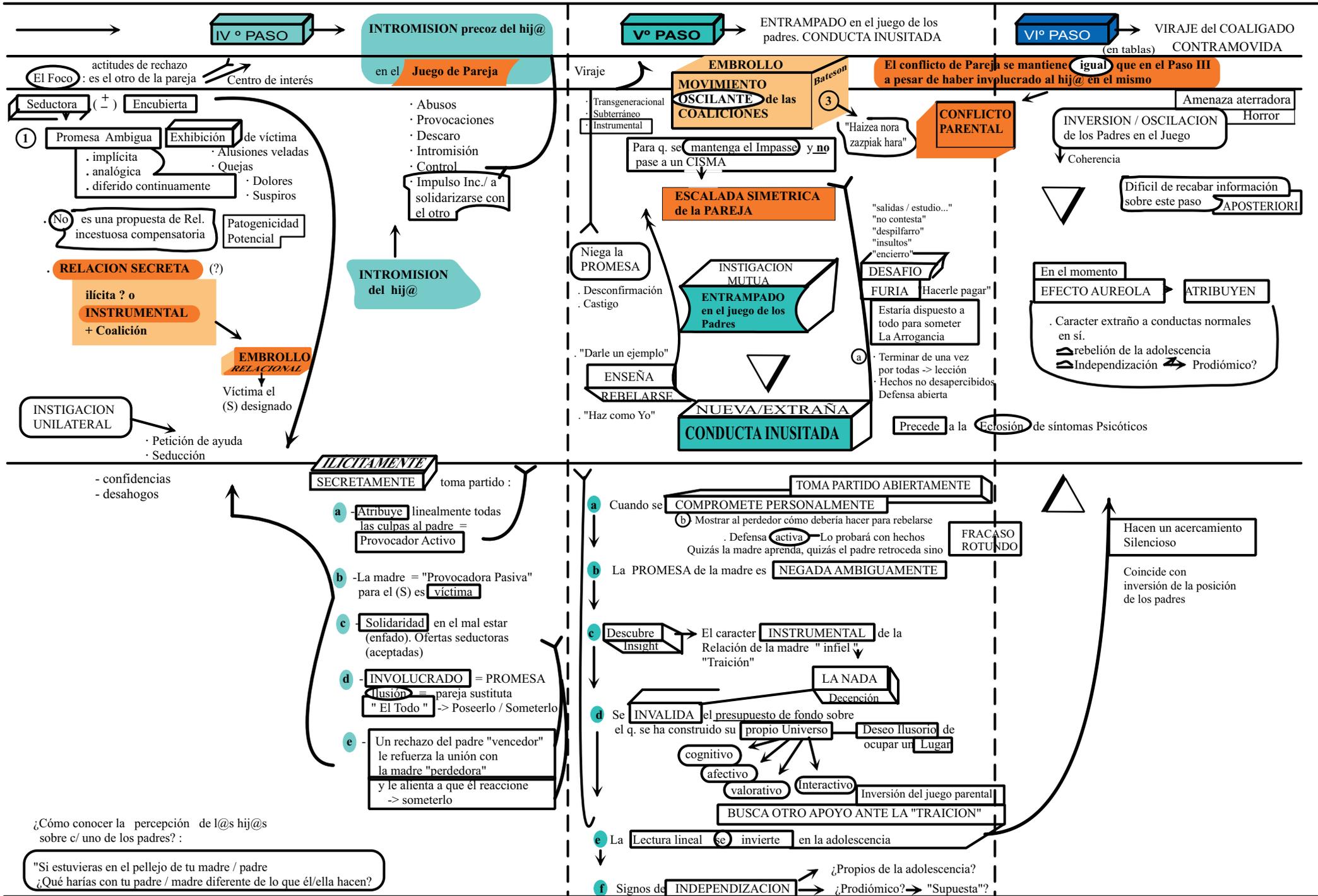
III. No todos los hijos de parejas en impasse se involucran activa/ en los problemas del "perdedor"

IV. No todo hijo que intenta dar una lección al "vencedor" llega a ser psicótico

- a - El más comprometido con los problemas de los padres.
- b - Pretende captar la felicidad /infelicidad de los padres: AHÍ nacen sus problemas
- c - ¿Quién es el más culpable? Linealidad (verd / vict)
- d - ¿Es una solidaridad espontánea?
- e - Moderador - sin futuro propio vida

(S) DESIGNADO

objetivos:  
(1) Modificar la conducta del Provocador activo de manera unilateral  
(2) No distribuye las culpas equitativamente -> Enfada como sus



VII° PASO

ECLOSION PSICOTICA

VIII° PASO

ESTRATEGIA BASADA en el SINTOMA

Cronificación

IX° PASO

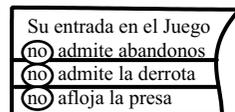
X° PASO

"Perdedor" ventaja de la sintomatología  
≠ "vencedor"

Alrededor del síntoma c/ uno ha organizado su propia estrategia → Mantenimiento → statu quo



Siguen jugando a lo "cierto"



AHORA ya no podrá Fallar  
Demostrará lo que es capaz de hacer

No ADMITE la Posibilidad de declararse DERROTADO  
FRACASO ROTUNDO



Estados :

- 1. Confusión
- 2. Agresividad
- 3. Retraimiento defensivo / de presión

Furia destructiva

PODER del SINTOMA

a Fracasado en su tentativa de humillar propósito de someter al padre "vencedor"

b Traicionado por su complice secreto Ligazón auténtica "idealizada" "ilusión"

c Se siente solo abandonado por todos

d Devaluado narcisísticamente Depresión "engañado" "usado"

Sensación de impotencia Furia destructiva → afán de venganza x la derrota Angustia agresiva  
Actitudes de gran complejidad INTOLERABLES

e Confusión Psicótica → Sensación de haber sido violados los fundamentos lógicos del mundo y alterados sus significados

- Las previsiones
- Error en la vivencia del Otro no en la propia

- Obstruccionista encubierto
- Implacable
- Obstruccionismo confuso : - paciente - tolerante.../...
- Siente la necesidad de los síntomas del hij@
- Sabotea Trat°
- No motivado
- Retener al coaligado
- Adicción Psíquica

Le mostrará lo q. es capaz de hacer

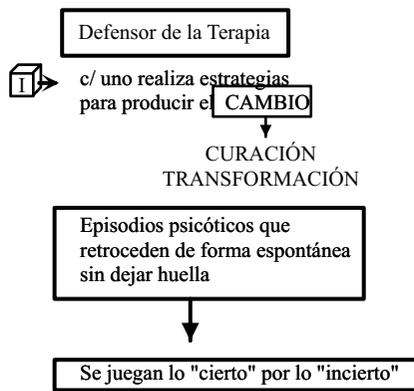
DOBLEGARA al vencedor

- Obstrucción
- Reticente
- Adversarios implacables del t°
- Presupuesto: el síntoma continuará

Va a prevalecer donde ha fracasado la Conducta Inusitada

Las previsiones como ciertas se ha demostrado que eran erradas.

Intervención de terceros ajenos Miembro externo



P° de COMPETENCIA

- Negativa a considerar el Síntoma = enfermedad comprensible desde el punto de vista interactivo
- Conocimiento del contexto en el que se ha producido
- configuraciones interactivas
- criptograma ← código

Al describir un juego no estamos ante (Ss) alentados por determinaciones lúcidas / pérdidas nos impide indignaciones moralistas → Respeto, comprensión

Con cuanta frecuencia el (S) se engaña a sí-mismo → Falsa conciencia