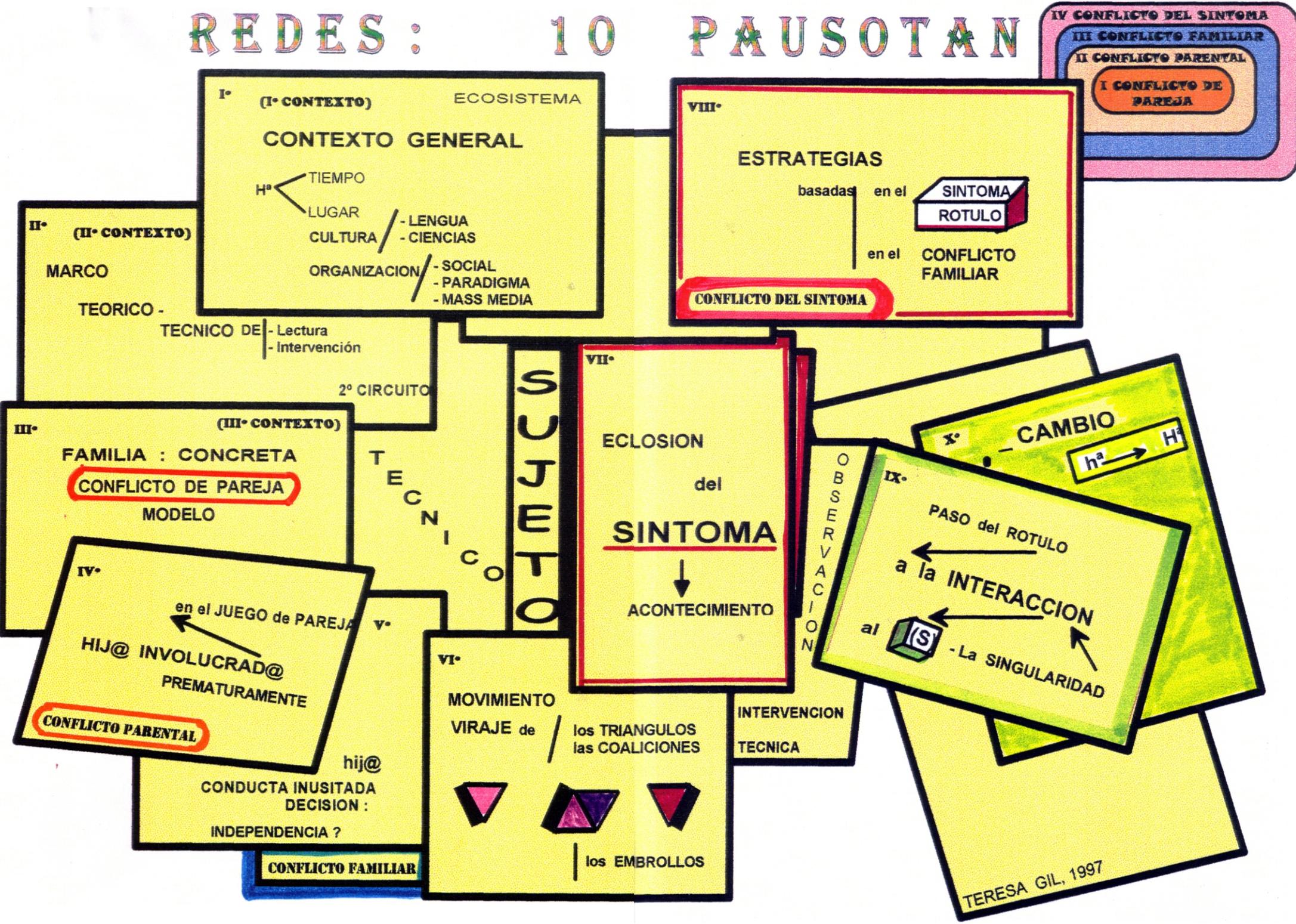


REDES: 10 PAUSOTAN



MODELO DIACRONICO: II PAYSOTAN RECOGIDA SISTEMICA (III)

I.- Paso
Iº Contexto

II.- Paso
IIº Contexto
MARCO TEÓRICO

Foco de observación

a) **Causa** de una conducta

ψα

Construcción de la personalidad sobre bases frágiles

Bateson → Palo Alto

Doble Vínculo

Modelos comunicativos desestructurantes

b) **Efecto** pronóstico de esa conducta

Haley → Triángulo Perverso

- Subterráneo
- Transgeneracional
- Negado

c) Dimensión del (S)

- intenciones
- motivaciones

τpo: Ritmo / proceso Secuencia

(1) Selvini Palazoli (1975) 1986

(2) Framo, 1965

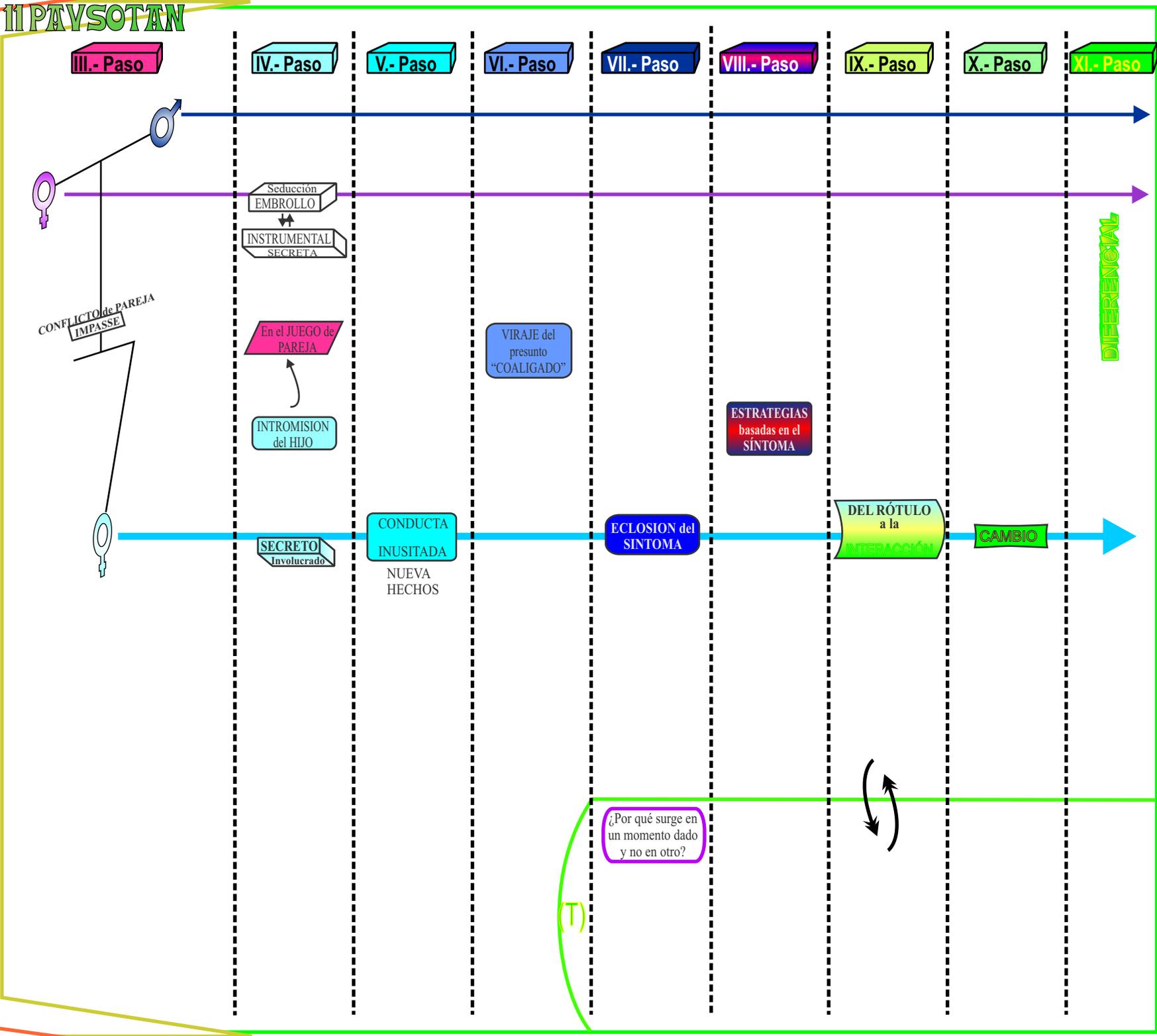
(3) Viaro & Leonardi, P. 1982 / 86

(4) Wynne & Singer, 1963

(5) Edgar Morin, 1973, 80 / 86 (I. III)

(6) Lagache, 1963

TERESA GIL 1997



I ° PASO

I° 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

II° Contexto

desahogo

- obstinado
- indirecto
- reproches
- oposiciones
- acusaciones



c/ uno **miedo reciproco** a hacerse vulnerable al otro "caer en sus manos"

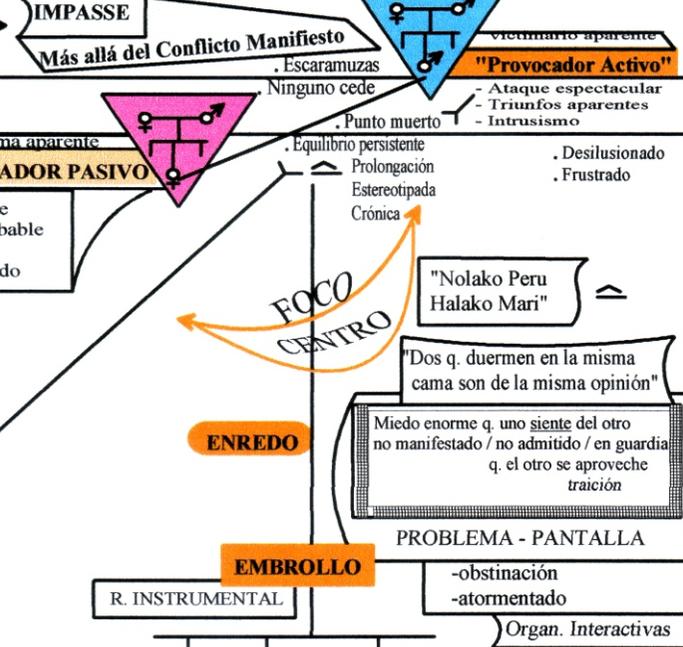
- Organizaciones interactivas ¿Cómo lograr descifrarlas?
- Se fomenta el miedo del otro porque tranquiliza el propio miedo (seguridad)
- Tener al otro en vilo (preparado) - Juego pesado

Pª de competencia

- **Viaro, M. & Leonardi, P. 1982 /83**
"Ecoloxía 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

III° Contexto



PRESERVARSE

- Frustrador → no satisface
- Hace lo q. "mandan" pero... no lo consigue
- Nunca un elogio, aprobación...
- Silencioso
- Realiza calmadamente una jugada
- Comunicación → analógica / corporal
- Rol de Aguantador
- "20" años a la defensiva

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?

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

- El más comprometido con los problemas de los padres.
- Pretende captar la felicidad / infelicidad de los padres.
- ¿Quién es el más culpable?
- ¿Es una solidaridad espontánea?
- Moderador - sin futuro propio vida

IV ° PASO

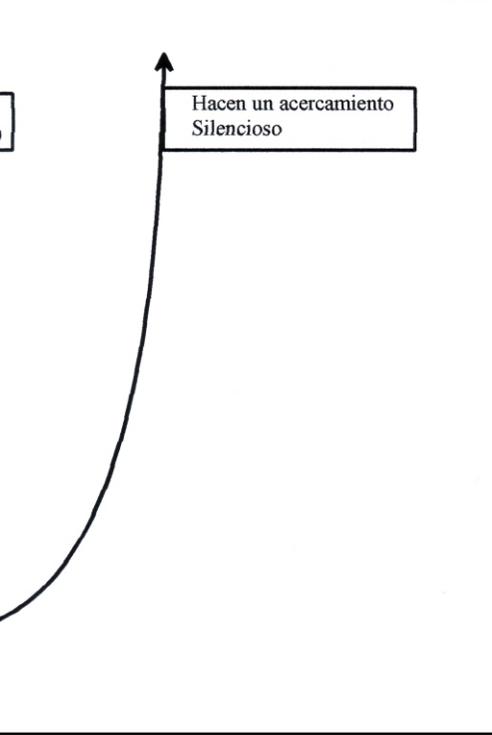
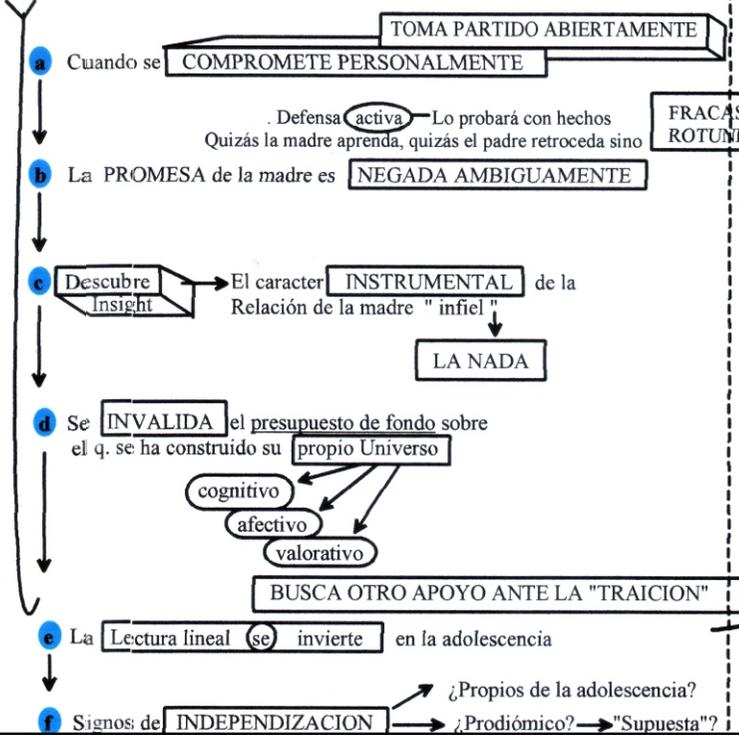
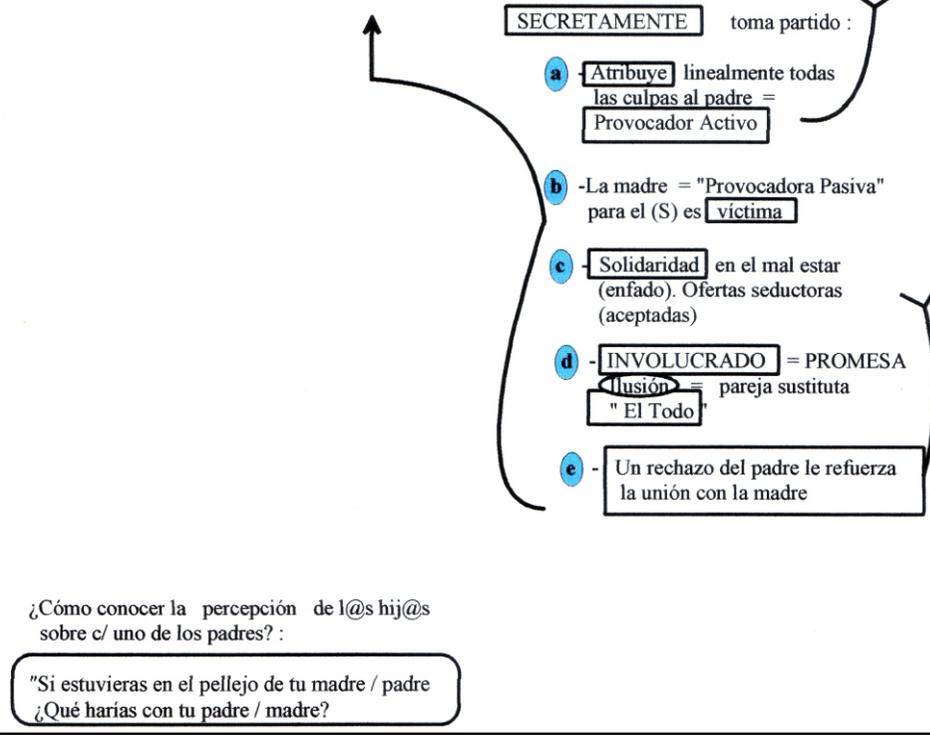
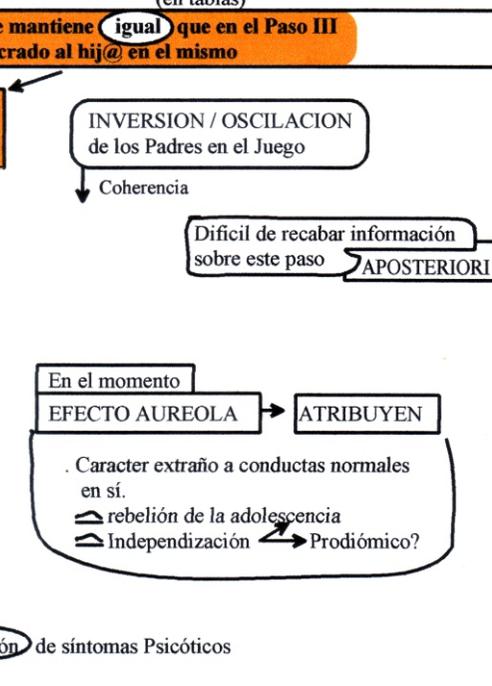
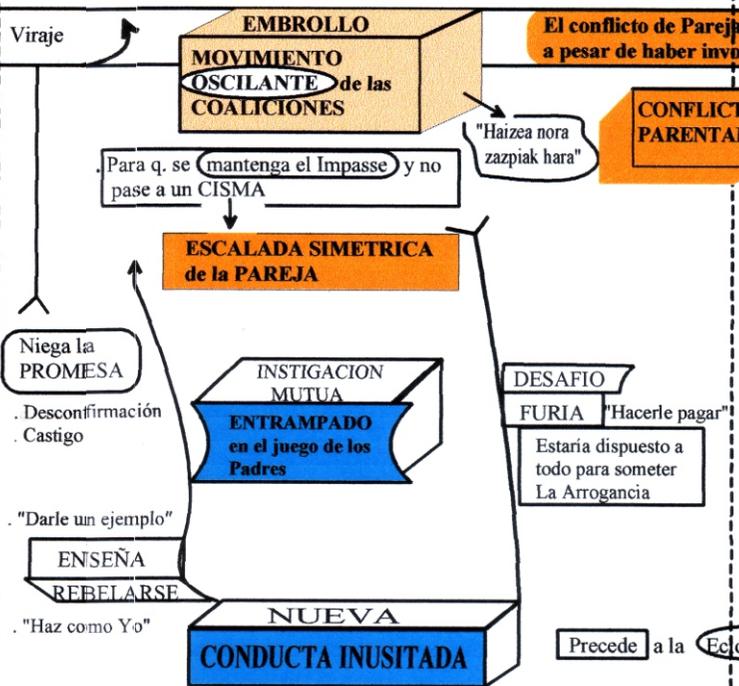
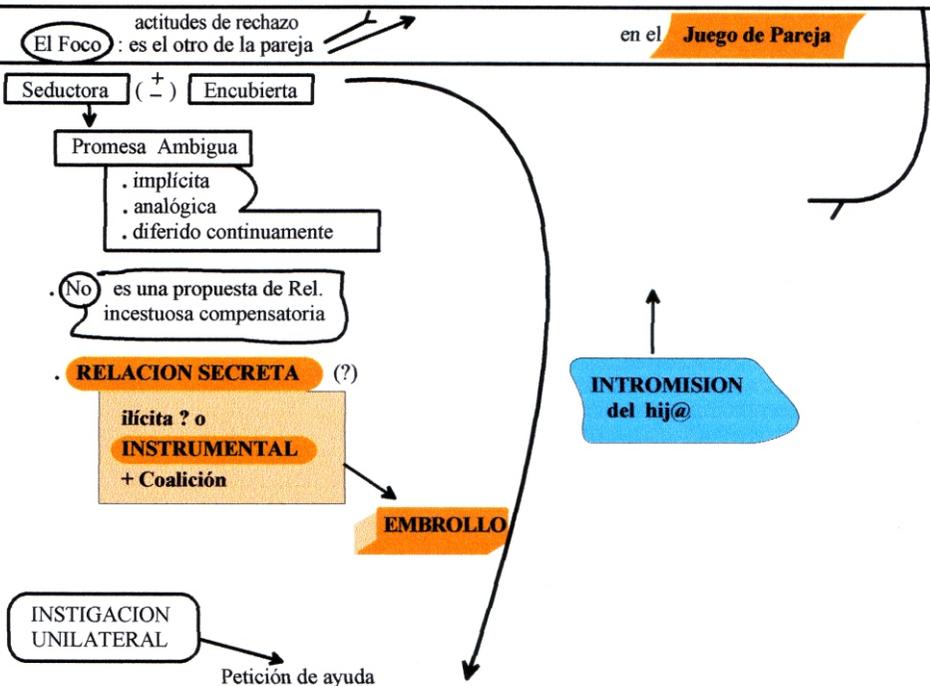
INTROMISION precoz del hij@

V ° PASO

ENTRAMPADO en el juego de los padres. CONDUCTA INUSITADA

VI ° PASO

VIRAJE del COALIGADO (en tablas)



VII° PASO → **ECLOSION PSICOTICA**

VIII° PASO **ESTRATEGIA BASADA en el SINTOMA**

IX° PASO

X° PASO

Cronificación

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

- Obstruccionista encubierto
- Implacable
- Si decidiera dejar el síntoma
- Obstruccionismo confuso :
 - paciente
 - tolerante.../...
- Obstrucción
- Reticente
- Adversarios implacables del tº

• Siente la necesidad de los síntomas del hij@

• Sabotea Tratº

Le mostrará lo q. es capaz de hacer

DOBLEGARA al vencedor

Su entrada en el Juego no admite abandonos no admite la derrota

PODER del SINTOMA

Va a prevalecer donde ha fracasado la

Conducta Inusitada

PROTESTA → **ECLOSION de la PSICOSIS**

- Estados :
- 1 . Confusión
 - 2 . Agresividad → Furia destructiva
 - 3 . Retainimiento defensivo

a) Fracaso 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"

No puede retener al objeto de valor

Sensación de impotencia Furia destructiva afán de venganza

Actitudes de gran complejidad **INTOLERABLES**

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

Las previsiones que se tomaron como ciertas se ha demostrado que eran erradas.

Pº 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