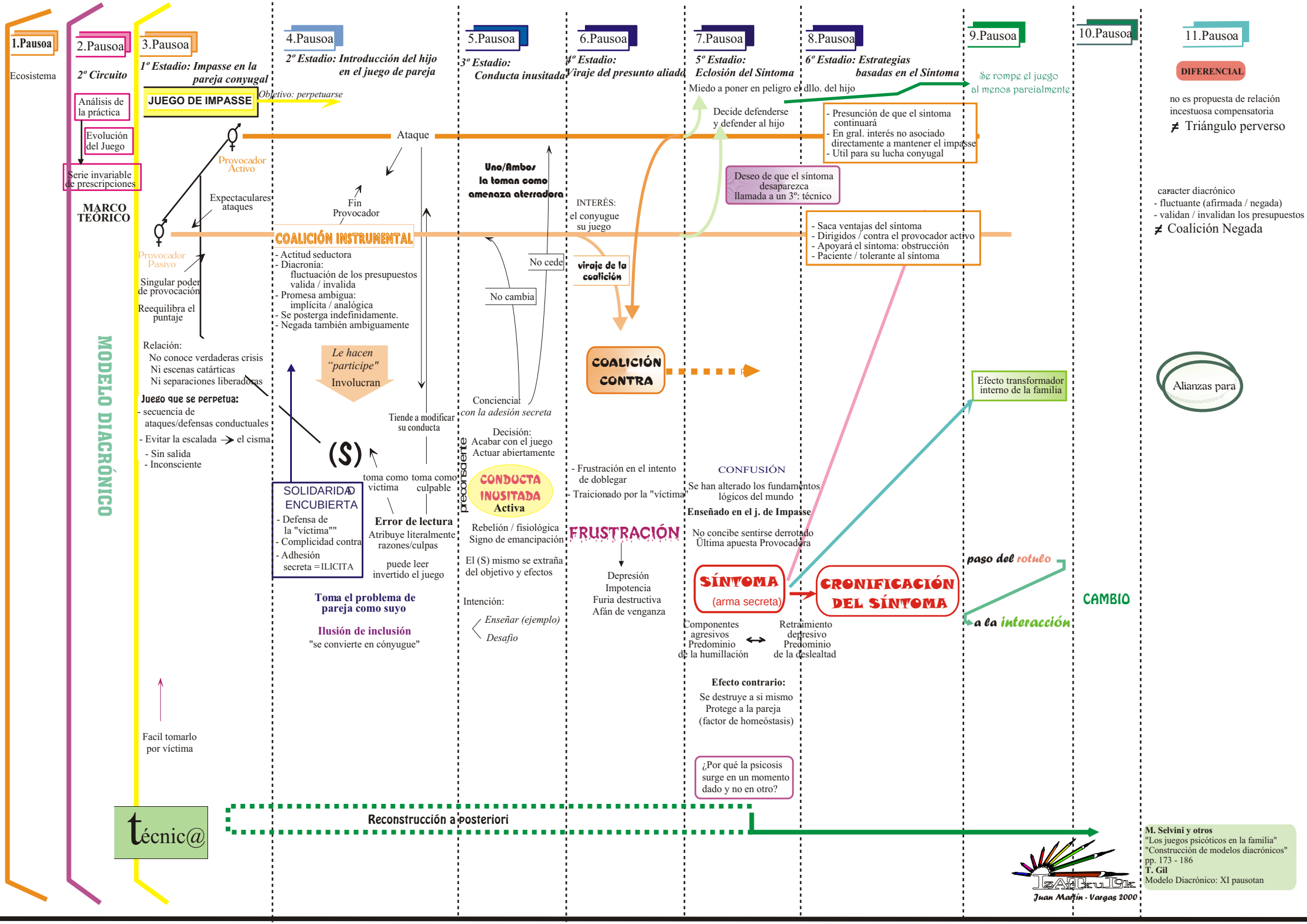
1.Pausoa
Ecosistema
2.Pausoa
2º Circuito
Análisis de la práctica
Evolución del Juego
Serie invariable de prescripciones
MARCO TEÓRICO
MODELO DIACRÓNICO
3.Pausoa
1º Estadio: Impasse en la pareja conyugal
JUEGO DE IMPASSE
Objetivo: perpetuarse
Provocador Activo
Expectaculares ataques
Provocador Pasivo
Singular poder de provocación
Reequilibra el puntaje
Relación:
No conoce verdaderas crisis
Ni escenas catárticas
Ni separaciones liberadoras
Juego que se perpetua:
- secuencia de ataques/defensas conductuales
- Evitar la escalada → el cisma
- Sin salida
- Inconsciente
Facil tomarlo por víctima
4.Pausoa
2º Estadio: Introducción del hijo en el juego de pareja
Ataque
Fin Provocador
COALICIÓN INSTRUMENTAL
- Actitud seductora
- Diacronía: fluctuación de los presupuestos valida / invalida
- Promesa ambigua: implícita / analógica
- Se posterga indefinidamente.
- Negada también ambiguamente
Le hacen "participe"
Involucran
Tiende a modificar su conducta
(S)
toma como victima
toma como culpable
SOLIDARIDAD ENCUBIERTA
- Defensa de la "víctima""
- Complicidad contra
- Adhesión secreta =ILICITA
Error de lectura
Atribuye literalmente razones/culpas
puede leer invertido el juego
Toma el problema de pareja como suyo
Ilusión de inclusión
"se convierte en cónyugue"
5.Pausoa
3º Estadio: Conducta inusitada
Uno/Ambos la toman como amenaza aterradora
No cede
No cambia
Conciencia: con la adesión secreta
Decisión: Acabar con el juego Actuar abiertamente
preconsciente
CONDUCTA INUSITADA Activa
Rebelión / fisiológica
Signo de emancipación
El (S) mismo se extraña del objetivo y efectos
Intención:
Enseñar (ejemplo)
Desafio
6.Pausoa
4º Estadio: Viraje del presunto aliado
INTERÉS: el conyugue su juego
viraje de la coalición
COALICIÓN CONTRA
- Frustración en el intento de doblegar
- Traicionado por la "víctima"
FRUSTRACIÓN
Depresión
Impotencia
Furia destructiva
Afán de venganza
7.Pausoa
5º Estadio: Eclosión del Síntoma
Miedo a poner en peligro el dllo. del hijo
Decide defenderse y defender al hijo
Deseo de que el síntoma desaparezca
llamada a un 3º: técnico
CONFUSIÓN
Se han alterado los fundamentos lógicos del mundo
Enseñado en el j. de Impasse
No concibe sentirse derrotado
Última apuesta Provocadora
SÍNTOMA (arma secreta)
CRONIFICACIÓN DEL SÍNTOMA
Componentes agresivos Predominio de la humillación
Retraimiento depresivo Predominio de la deslealtad
Efecto contrario:
Se destruye a si mismo
Protege a la pareja
(factor de homeóstasis)
¿Por qué la psicosis surge en un momento dado y no en otro?
8.Pausoa
6º Estadio: Estrategias basadas en el Síntoma
- Presunción de que el sintoma continuará
- En gral. interés no asociado directamente a mantener el impasse
- Util para su lucha conyugal
- Saca ventajas del síntoma
- Dirigidos / contra el provocador activo
- Apoyará el síntoma: obstrucción
- Paciente / tolerante al síntoma
9.Pausoa
Se rompe el juego al menos parcialmente
Efecto transformador interno de la familia
paso del rotulo
a la interacción
10.Pausoa
CAMBIO
11.Pausoa
DIFERENCIAL
no es propuesta de relación incestuosa compensatoria
≠ Triángulo perverso
caracter diacrónico
- fluctuante (afirmada / negada)
- validan / invalidan los presupuestos
≠ Coalición Negada
Alianzas para
técnic@
Reconstrucción a posteriori
Juan Martín - Vargas 2000
M. Selvini y otros
"Los juegos psicóticos en la familia"
"Construcción de modelos diacrónicos"
pp. 173 - 186
T. Gil
Modelo Diacrónico: XI pausotan