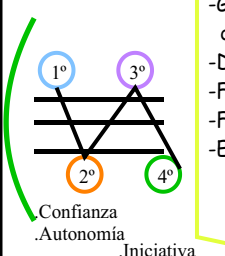
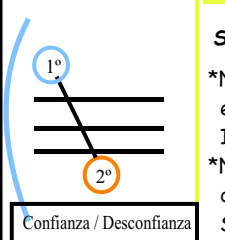
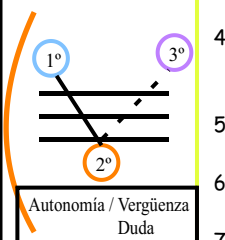
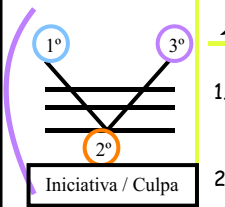


VINCULACION DESEO SEG. BASICAS



D. Liberman, (81)
J. Tizón, (82)
T. Gil, (93)

MODELO TEORICO

M. KLEJN

- J. es un lenguaje. Repres. indirecta Construcción sintáctica.
- J. proporciona placer y alivio
- Obedece a la compul. a la repetición. Resistencias.
- Personificación Alivio de la presión del S.Yo. Proyecciones.
- Inhibiciones (Defensas)
- Simbolización / Sublimación / Reparación.
- Criterios de salud y enfermedad.
- Técnicas para analizar

D. LIBERMAN

- SEMIOTICA / Estilos**
- *Nivel de donde surge el material: Fantasía INCS → Semántica
 - *Nivel de codific. de dicha fantasía. SINTAGMA del juego Sintáctica
 - *Rel. Transfereñal Pragmática
- Grado de estructur. del self
 - Defensas
 - Finalidad de la acción
 - Función del cuerpo
 - Estruct. familiar

SESION

- *Interac. comunicativa
- *Sist. intrasubjetivos
- *Elem. verbales, paraverbales y no verbales
- *Ansiedades, fantasías y defensas

JUEGO

Org. específica de la comunic. del niño
El texto dentro del contexto de la sesión
Momentos productivos del insight verbalizado



RR SINTACTICO

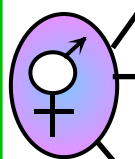
.Modo de organización de las señales
.Elementos construcción del juego:
Acciones, actit. corporal, verbalización
.Temporo/espacialidad
.Pivote que deja que aparezcan los elem. pragmáticos y semánticos.

RR PRAGMATICO

.Presencia de un yo observador
.Capacidad de contener los eventos del propio juego
.Discriminación verdad / ficción
.Contenido fantasía: burla/ataque/desden/seducción

RR SEMANTICO

.Posibilidad de operar un objeto con significación original / lúdica
.Temática. Posibilidad de transmitir conceptos organizados con argumento
.Sdo. del jugar en la sesión
.Estilo de base / fachada



TECNIC@ (Integral) Sintac. Pragmat. Sintact.



- *Decodificador e interprete del juego
- *Acompañante lúdico
- *Estilo complementario → modo de jugar q. permita el desarrollo del juego y la decodif. y codific. posterior.




Ruido → Simetría y distorsión del juego (Iatrogenia)
.Énfasis excesivo
.Demasiada dramatización
.Fascinación

PRESENTACION

CELOS / DEPENDENCIA	ACCION DRAMATICA 	*Mímica *Máximo desarrollo expresión corporal *Exageración actor que sobreactúa *Actitud desde el rol
	ESTILO EVITATIVO 	*Miedos de etapas anteriores *Miedo como factor central *Presencia simultánea de inhibición y ansiedad *Competitividad muy fuerte con pares *Cpo. que está por "volarse" *Casa mal comportamiento / fuera bueno
	JUEGO ESTEREOTIPADO 	*Actitud pseudolúdica *Rasgo principal: repetición de una secuencia de conducta *Controlad@s y correct@s *Impresionan como "adultitos" *Formalidad en el manejo de los objetos. Orden estricto *Movimientos controlados *Casa buen comportamiento

VORACIDAD / SIMBIOSIS	ACTUACION 	*Utilización del factor sorpresa → para romper el encuadre *Lenguaje transformado en acción *Cambio de reglas *Trampas y mentiras *Busqueda de complicidad
	JUEGO EN ALUCINOSIS 	*Son un personaje → Delirio de Identidad *No guardan correspondencia con su edad cronológica *No juegan al como si → Son

ENVIDIA FUSION	JUEGO FESTIVO 	*Juegos dirigidos a mantener el buen humor *Consultorio usado en toda su amplitud, englobando todo dentro de su self, incluidas las personas. *Velocidad y actividad cambiante *Hiperactividad. Actividades que no se terminan *Dificultad de concentración
-----------------------	--	---

AUTONOMIA (RELATIVA)	<p>*Sesiones difíciles de seguir y de reconstruir *Tanta información que dificulta la metabolización del interpretante. *Si el analista asume su rol → lo viven como rechazo.</p> <p>*Peligro de tomar el delirio por un verdadero juego. *Discriminar cuando se ha de participar en el juego que propone la parte infantil del niño. *Interpretación y encuadre son rechazados importante el modo y el "timing" de la interpretación, *Si (T) hace papel de objeto interno → lo incorpora → dupla delirante → intensificac. de la Identific. Proyectiva *Interpretación → discriminar aspectos del self verdadero y el delirante,</p>
-----------------------------	--

Confianza .Autonomía .Iniciativa .Actividad .Identidad .Intimidad .Creatividad .Integración

MECANISMOS / JUEGO

- *Proc. de simbolización → lo instrumentalizan. Algo de lo que está actuando es cierto.
- *Aloplastia → actos dirigidos hacia el exterior
- *Dramatización para controlar la angustia
- *Transformación en lo contrario: Activo → Pasivo
- *Regresión es organizada.

- *Dramaticidad de la percepción y la conducta más comicidad → ligada al ridículo y sentimiento de "vergüenza".
- *Necesidad de movimiento para descargar la ansiedad.
- *Provoca incógnita y suspense.

- *Racionalización. Repetición → ritual anulatorio
- *Aislamiento → Arreglárselas para que nada pase.
- *Anulación → 2º tiempo anula al 1º.
- *Hipersociabilidad → control del mundo exterior
- *Terapia: vienen a cumplir
- *Control obsesivo → anula el espacio inter. imaginario
- Evitan contacto con lo Inconc. → lo oculto, nuevo, caótico
- *Jugar normativo para evitar contacto emocional

- *Lenguaje de acción organizado con finalidad destructiva
- *Recurren constantemente a la puesta de límites
- *Identificación Proyectiva
- *Identificación con el agresor
- *Voracidad → tomar posesión del (O) / No culpa
- *Fingen una identidad o rol
- *Habil para captar el deseo del otro
- *Ser el personaje → cambio tono de voz, ademanes y actitudes.
- *Egosintónico → no autocrítica ni autoobservación
- *Introyección patognómica → trata de anular la pérdida → se traga al personaje → se transforma en el (O) perdido.

- *Ante un momento depresivo → se animan súbitamente y a los de alrededor.
- *Júbilo como defensa ante situaciones de soledad y pérdida de autoestima.
- *La tarea pasa a 2º lugar
- *Tema dominante → el rencor
- *Niños lectores de rostros

- *Producen sensaciones de incomodidad e irritación
- *De los pacientes que + se necesita hablar
- *Desaliento
- *Puesta de límites → No se es ni policía ni juez
- *Analizar ataques y sus consecuencias
- *Descifrar la acción y decodificarla verbalmente nombrar el deseo.
- *Ojol con : -Factor sorpresa / trampas sutiles / mentiras / complicidad / amenazas.
- *Con los padres → indagar guardando el secreto profes. Trabajar su complicidad.
- *Cuidado: no entrar en el circuito enfrentamiento - castigo

AREAS SEMIOTICAS

- *Semántica → Rigideces de significación Estereotipo
- *Pragmática → Sobreactúa el contexto El otro como público

- *Pragmática → Cargan de ansiedad a los otros con sus miedos.

- *Sintáctica → valor informativo nulo
- *Pragmática → objetivo inmovilizar al (T).
- *Semántica → (O) externo tratado como interno y a los internos Pº de realidad.

- *Pragmática → Fin dañar, destruir y neutralizar al (T)
- *Sintáctica → Comunicación intensa / información mínima
- *Sintáctica / Semántica → No decodifican sus necesid. en términos verbales

Actuación

- *Pragmática → Perturbación en la rel. consigo mismo, con su identidad.
- *Semántica → No puede conectar con el sentimiento de carencia (depresión)

- *Sintáctica → Código analógico de gran riqueza. Estruc. sintáct. se conserva pero barroca → exceso de información
- *Semántica → Animarse de repente. Eje amor / odio.
- *Pragmática → Necesidad de animar a los de alrededor

- *Paralización → rebota en una pared de aislamiento y racional.
- *Peligro → engancharse con el contenido del relato o j. estereo.
- *Se siente aprisionado dentro de un intestino con riesgo de ser evacuado con violencia o asfixiado retentivamente.
- *Frenado y aburrido. Efecto hipnótico → niño sigue mientras (T) se "duerme"
- *Tedio: sensación de esterilidad del vínculo
- *Sentirse reiterativo en la interpretación
- *Interpretaciones en 1ª pers. y centrandose en la repetición. Desparalizarse con su propia imaginación
- *Atento a los aspec. hostiles de la transf. que aparecen como obediencia y amabilidad y a los adelantos formales.

CONFLICTOS

- *Celos y rivalidad / Identific. rival (+). Actúa ante el (-)
- *Impacto estético negativo → Rechazo → Repiten el trauma de haber sido rechazados.
- *Acc. dramática como representación de una escena real → intento fallido de elaboración
- *Beneficio 2º → control y manejo del sist. familiar → Llega a unos padres inaccesibles.



- *Mundo exterior → inhibición → figuras internas persecutorias
- *Casa → sacan la ansiedad, agresividad → no sienten amenaza y descargan.
- *Miedo a la agresión. Ansiedad centrada en la amenaza de castración (ley)
- *Ansiedad → le desborda → desorganización → salida: Fobia



- *Preocupación → su dificultad para comunicarse y por el daño que puedan haber causado al (O).
- *Incertidumbre básica → acerca de lo que le pasa al (O) → Curiosidad motivada por el temor.
- *No tienen espacio interno. Enferman de Pº de realidad.
- *Ideal del Yo → toda transgresión debe ser escindida. exigencia del Super Yo → Adaptación al medio.
- *Ello y S. Yo exigentes → Rel. de ambivalencia → Yo ineficaz.



- *Actuación → Repite una hª de decepción y venganza que conduce a la ruina del vínculo. Tedió = frustración intolerable Necesitan pero no saben qué
- *Sentim. de humillación → humilla
- *P. muerte → aniquilar al otro como (S) independiente
- *Fallas en el proc. de pensar → acting-out destructivo. Impulso - Pensar - Actuar
- *Tema límites → "como no quisiste o no pudiste entenderme en un principio ahora voy a atacar tu forma de entenderme y no vas a entender nada".
- *Delirio de identidad → Defensa contra la realidad externa que limita y frustra.
- *Intolerancia a la ausencia del (O).
- *Personaje → Estado maniaco que protege de un episodio melancólico
- *Megalomanía → Muestra el florecimiento de la simbiosis
- *No elaboración de duelos
- *Dependencia ambivalente. El (O) se traga al Yo. Fusión (O) y self.



- *Sienten que en su entorno no hay nada que pueda contener su self infantil
- *Accidentes → daño corporal como castigo
- *Pánico a lo que pueda salir de su interior
- *Necesidad de aprobación y perdón externos
- *Tienen que estar contentos porque sino nadie les quiere
- *Sienten que no pueden conservar a sus (Os). Tienen que estar absolutamente presentes → sino se sienten ausentes.



- *Sensación de irse cargando de ansiedad
- *En un principio toman la sesión como refugio riesgo de creer que los miedos han desaparecido
- *Si la interpretación moviliza el consultorio pasa a ser el lugar amenazante
- *No se aburre ni se siente desconectado, sino esperando constantemente que va a salir del niño en la sesión → Incógnita y suspense

- * (T) tomado como (O) que mira y a quien hay que impactar.
 - * Sensación de invasión.
 - * Difícil entrar con Stes. verbales.
 - * Escena real → describirla y discriminarla
 - * Iatrogenia → si se les confunde con psicóticos
 - * Contención e interpret. simultáneas
- | Sensación | Elemento predominante |
|--------------------------------|-----------------------|
| . Burlado | . Hostilidad |
| . Fascinado | . Erotismo |
| . Rechazado | . Perverso |
| . Conmiseración y acerc. corp. | . Depresivo |
- * Peligro de engancharse al rol inducido
 - * Provocan impacto y desconcierto

A. DEPRESIVAS

A. PERSECUTORIAS

A. CONFUSIONALES

A. REPARATORIAS