

MODELO DIACRONICO: II PAYSOTAN

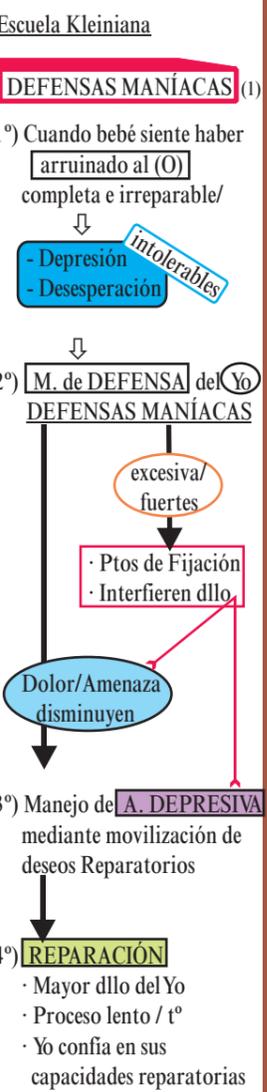
RECOGIDA SISTEMICA (III)

... IX.- PASO DEL RÓTULO a la INTERACCIÓN

Juego FESTIVO



I.- PASO Iº Contexto



II.- PASO IIº Contexto MARCO TEÓRICO

Juego Maníaco

Juego FESTIVO
Estilo LÍRICO

- Tipo de **defensa predominante**
- Jugar = mantener buen humor

Resiste a toda experiencia dolorosa de la realidad

- interna
- externa

DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL

- NARRATIVO**
 - Juego lento
 - abstracto
 - meticuloso
- ESQUIZOIDE**
 - Temas **no** realistas
- ESTRUCTS. MANÍACAS**
 - (f) Defensiva que busca contrarrestar el efecto devastador de la fantasía Agresiva

LIBERMAN, PODETTI, MIRAVENT, WASERMAN: "Semiótica y Yo de niños" Cap: 7- pag 179-183 pag 197-200

- (1) Hanna Segal, 1960
- (2) Liberman, 1962
- (3) Liberman, 1976 / T. Gil, 99
- (4) Liberman y Maldivsky, 75
- (5) T. Velasco

- (1) Selvini Palazolli (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

ESPACIO / MOVIMIENTO dentro de él

Usado en **toda su amplitud** con cpo. mov. juguetes personas

ENGLoba TODO DENTRO DE SU SELF

Los **procesos externos** se desarrollan para el (S) como si estuvieran **dentro del sist. Intrasubjetivo**

Estímulos para crear clima afectivo

Clima EUFÓRICO / JUBILOSO / JUGUETÓN
-> **Humor exaltado**

- Hiperactividad orientada a crear situaciones de júbilo buen humor
- No finalidad de descarga

Defensa maníaca específica

- Negar situaciones de SOLEDAD
- PÉRDIDA AUTOESTIMA

Siente que: "tiene que estar contento pq. si no, nadie le quiere"

Frecuentes **cambios de estado de ánimo**: grandes alegrías <-> grandes sufrimientos

Actividad VELOZ / CAMBIANTE: ritmo acelerado

- 1º Miedo inicial intenso
- 2º Pasa rápido a jugar **como si nada hubiera pasado**

Tocan muchos elems / los abandonan rápido

MECANISMO MANÍACO (2) FUGA de IDEAS

Velocidad de lo que entra y sale **no se asimila**

- apuro/impaciencia
- atropellamiento
- trastabillea
- niega obstáculos...

SUPERFICIALIDAD

- Mucho material / Sdos => Imposible profundizar ninguno
- Modo de **evitar** la comunicación del conflicto

Hª: **Aprendizajes rápidos/alegres/tensos**
=> Se sobreadaptan => riesgos Somáticos => "caen de golpe"/accidente súbito

Inicia permanente/ NUEVAS ACTIVIDADES que (NO) COMPLETA. Hiperactividad Impasse (3)

- Interrupción (no) por ansiedad -> Modalidad estilística
- Adulto: Proyectos grandiosos que formulan pero nunca concretan / acaban
- Inicio de relación = Sdo = **PROYECTO GRANDIOSO**

Continuación =====> **INEVITABLE DECEPCIÓN**

(No) Concentración -> DISPERSIÓN MANÍACA

- Problema importante de pensamiento
- Incapacidad de profundizar un tema => **Vivencia de VACÍO**
- Estado embriaguez maníaca (falda girando vertiginosa)

Deseo de girar loca/ y perder equilibrio pq conservarlo requiere concentración

Mov. Centrifugo = HUIDA de MUNDO INTERNO - Shock de Realidad



Lola F., 2001

(T)

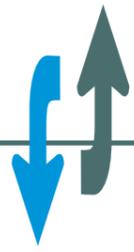
¿Por qué surge en un momento dado y no en otro?

Observación mediante **empatía** necesaria con contenido latente del juego

Se divierte

Riesgo de dejarse fascinar

Demanda atención cte: Se siente agotado => Rechazo



Sesiones difíciles de seguir / reconstruir Actividad Maníaca

Material del Sueño: imposible de reconstruir sin elaboración 2ª que establece conexiones causales

Al despedirse: hay que tironearlo/arrancárselo