

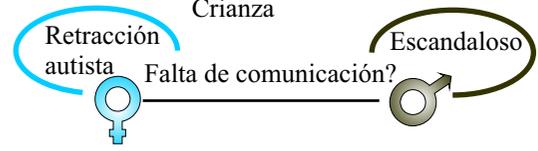
MODELO DIACRONICO: II PAUSOVAN RECOGIDA SISTEMICA (III)

DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL:

- Reflexivo ≠ Demostrativo
Máximo dlo de expresividad eporal
- Delirios de identidad Identificaciones miméticas
- Evitativo Seducción
Miedo → INSEGURIDAD⁽³⁾

III. PASO

- Evitación de conflictos
- Discrepancias en la Crianza

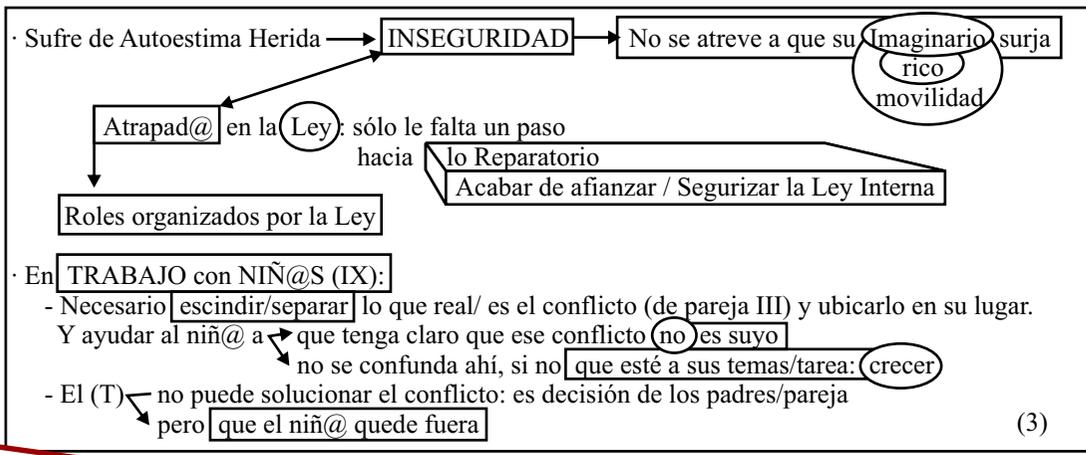
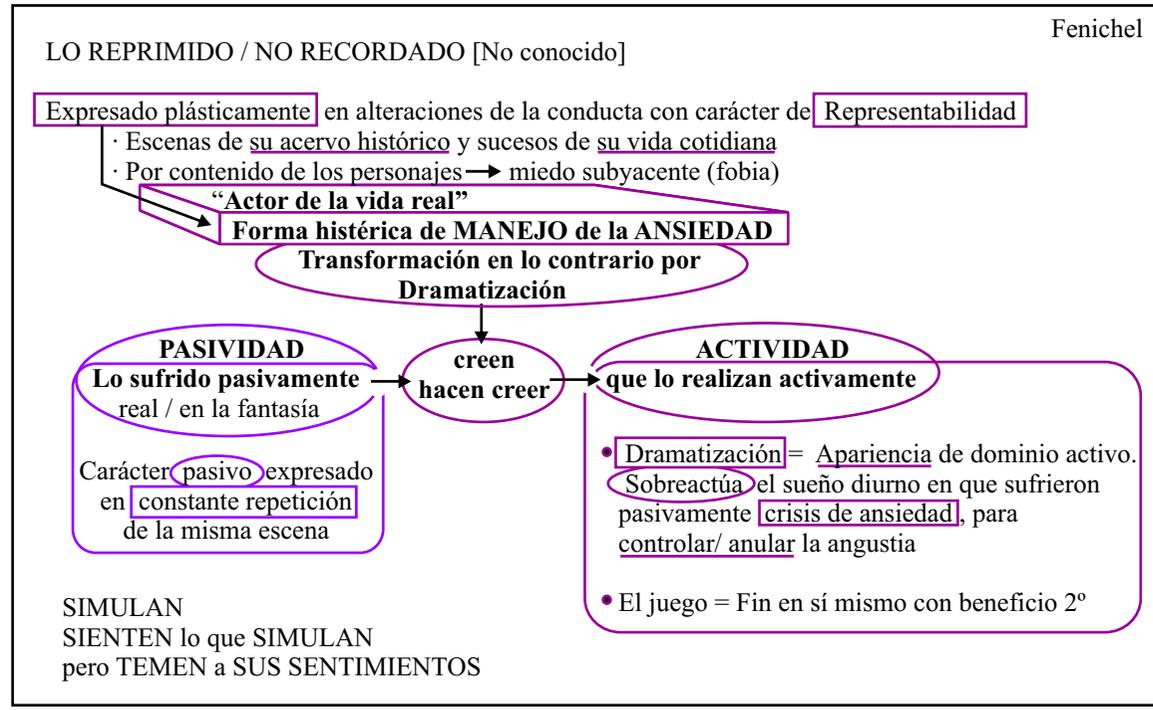


I. PASO Iº Contexto

Referentes FUENTES TEÓRICAS

- Freud : "Estudios sobre la Histeria"
- Tª Comunicación

II. PASO IIº Contexto MARCO TEÓRICO



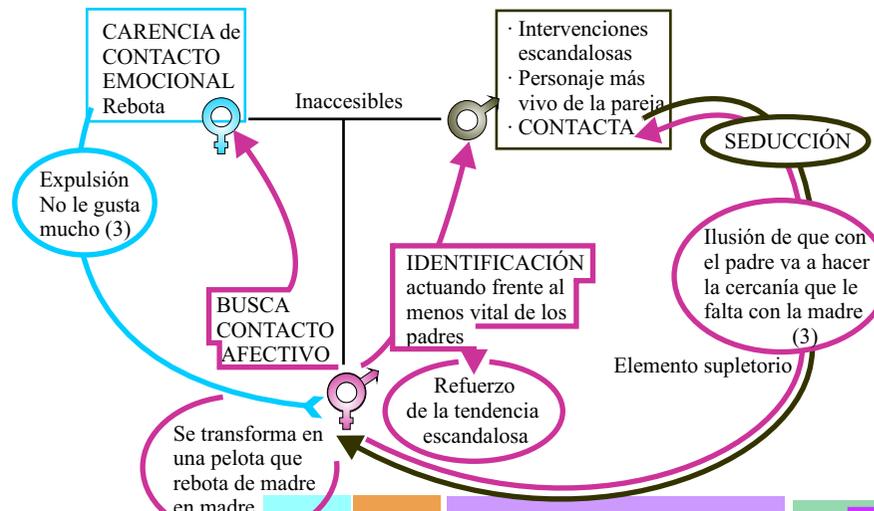
Lola Figueiredo 99-02

Liberman y otros:
"Semiótica y Ψα de niños"
Cap 4, pag 86-116

- (1) Fenichel
- (2) Wisdom
- (3) Teresa Gil
- (4) Winnicott
- (5) Imágenes: Didier Comès

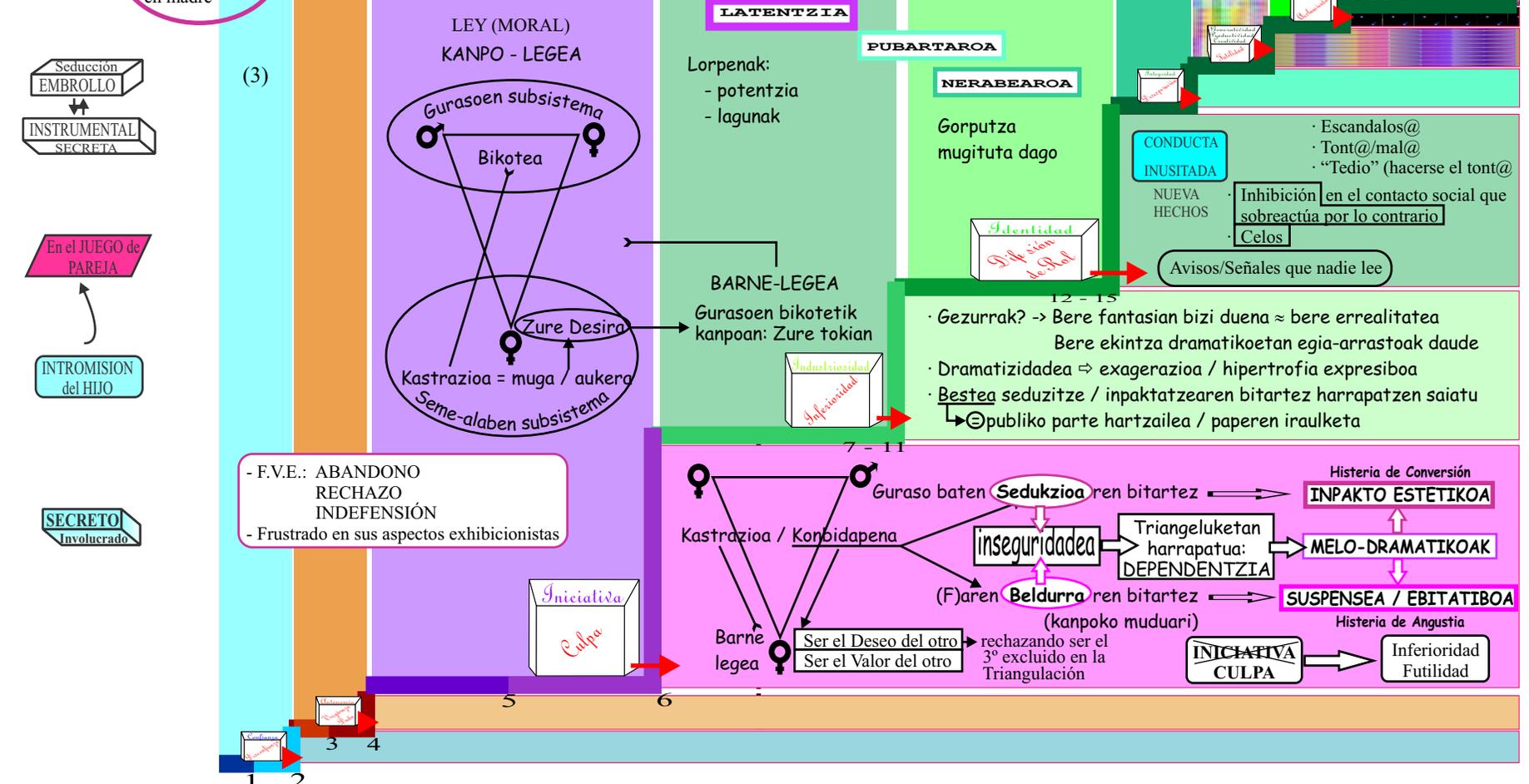
TERESA GIL 1997

IV.- PASO CONFLICTO PARENTAL

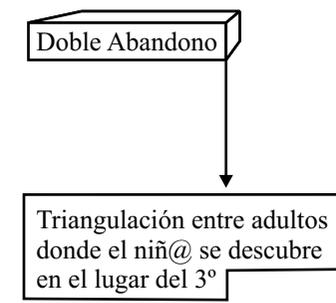


V.- PASO CONFLICTO FAMILIAR

Afecta a todos



VI.- PASO



- Seducción EMBROLLO
- INSTRUMENTAL SECRETA
- En el JUEGO de PAREJA
- INTRMISION del HIJO
- SECRETO Involucrado

VII. PASO

ECLOSION del SINTOMA

PRESENTACIÓN: "Algo está pasando"

• Expresión a través de la Mímica

Máximo dilo de EXPRESIÓN CPORAL

Voz = Gesto

- Muy Gesticulante → **Todo el Cpo integradamente comprometido**

- Muecas Exageraciones de rasgos de personajes que **representa**
Equivalentes a frases pero invertidas pronominalmente: "yo te = Tú me"

- Rápidas sucesiones de gestos: - musculatura del rostro/mueca
 - hacer sentir al otro lo que vivencia
 (f) **evacuativa**

EXAGERACIÓN

- Transmite lo que necesita de **modo amplificado** (como si espectador sufriera déficit sensorial)
 - Actor que **sobreactúa** (a mal entendedor, mucha gesticulación) => **Parece falso**

Proteiforme → Sucesión de Personajes

Representados con notoria **movilidad**

IDENTIFICACIONES MIMÉTICAS

Plantean cte/ el problema de QUIÉN / QUÉ son
 [Cuál es (SU DESEO)]

Buen Dilo de la SIMBOLIZACIÓN

Poseen muchas matrices conceptuales para instrumentar un tipo Comunicación en que el (M) es:

"Algo de lo que se está actuando es cierto"

• Sugiere la existencia de un **elemento histórico** efectivamente ocurrido

- escena real externa
- escena fantaseada/soñada

• (No) **Identificación Nuclear** (2) con el aspecto dramatizado, sino **IMITACIÓN**

• Predominante **PRECONSCIENTE**: no consciente de estar representando pero puede fácil/ devenir en una simulación consciente ("esto es genuino o estoy representando?")

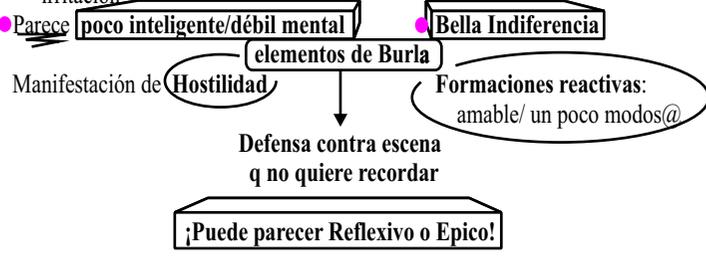
• Predomina la **ALOPLASIA** → Actividad hacia el exterior



IMPACTO ESTÉTICO
NEGATIVO **POSITIVO**

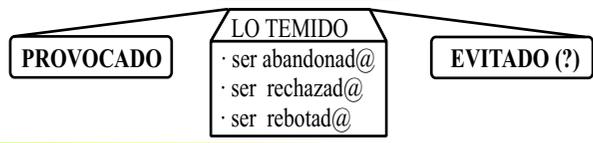
- Se representa como **niñ@caca**
 - lenguaje de los ñs que se ensucian
 - desagrado
 - asco
 - fealdad
 - grotesco
 - irritación
- Parece **poco inteligente/débil mental**

- Trata de **gustar**
 - elegante
 - simpatía
 - belleza
 - atractivo
 - SEDUCCIÓN



• Tendencia a fraguar **intrigas para malquistar/separar parejas y amigos**

CELOS / RIVALIDAD



VIII. PASO

DEMANDA

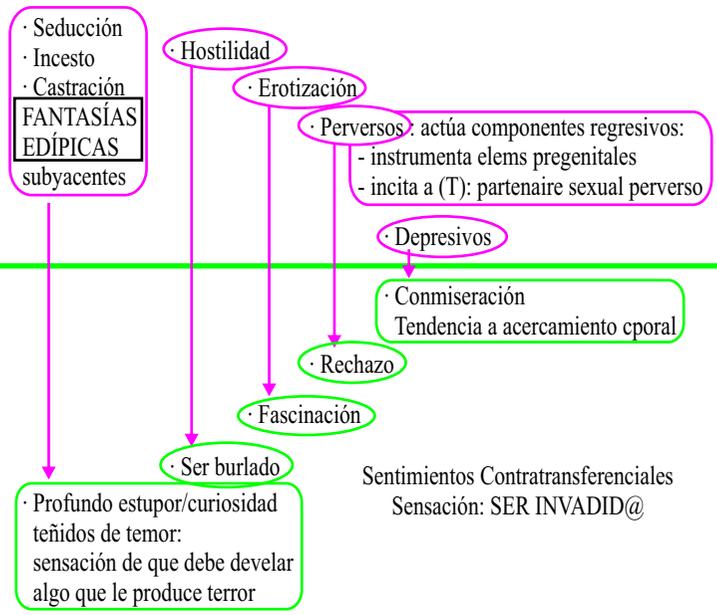
- ¿Es tont@, débil mental? ¿mal@?
- Irritante: agota nuestra paciencia
- ¿Nos toma el pelo?

Beneficios Secundarios:

Control/Manejo del medio familiar: ante conductas escandalosas no pueden sino otorgarle la atención que no le dan de otro modo

Suple el déficit de comunicación directa con los padres inaccesibles => estar en el triángulo

ESTRATEGIAS basadas en el SINTOMA



Sensación de falsedad por la Sobreactuación

- Irritación / Impaciencia
- Rechazo / Asco
- Superficialidad
- Peligro de rebotar@ nuevamente

Peligro de engancharse en el Rol inducido anulando niñ@ = adult@
 • Transgresión de la Transferencia

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

IX. PASO

- Cierta rigidez de significación estereotipia empobrecimiento conceptual
- Regresiones organizadas:
 - no disgregación de estructura
 - Integración cuerpo/(M)/personaje representado
 Permiten observar directamente las ESCENAS ORIGINARIAS
- Deformación del (Sdo) de la sesión: sabe lo que es, pero lo transforma en un lugar + para dramatizar

PRAGMÁTICA

SEMÁNTICA

Distorsión Predominante: SINTÁCTICA

ENKODIFIKAZIOA

DEKODIFIKAZIOA

DEFENSA contra inhibiciones sintácticas (jugar) mediante CREACIÓN de un SEGUNDO NIVEL de SINTÁXIS

· Su aparente corrección es una hipertrofia expresiva bajo la que actúa la REPRESIÓN

· Inhibiciones en contacto social → SOBREACTÚA = NO ESTAR

(M) exagerado
· Manipulación instrumental de la dramatización
· Hay material para crear, pero la creación se vuelca en un instrumento defensivo

X. PASO

XI. PASO

DIFERENCIAL

IGORLEA

JASOTZAILA

Acción Melo-Dramática

- Sistema de Señales cuyos (M)s se transmiten a través de Roles Organizados
- Intento fallido de elaborar una situación traumática

CAMBIO

Encuadre RESPETADO

- Sobreactúa el encuadre → menor grado de compromiso con su (M)
- Se desvincula de la situación real temida: la dramatización del Verdadero Juego / Conflicto Latente

Aspecto Defensivo

Intento Comunicativo

troca el elemento traumático en dramatización "esto es sólo un juego / un sueño"

no quiere paralizar o evitar el trabajo sino desarrollar la escena no digerida

SENTIDO

· Situación traumática no elaborada a la que quedó fijad@

ABANDONO INDEFENSIÓN RECHAZO fantasías REPRIMIDAS

La repiten una y otra vez volviendo a situación original

Elaboración lúdica

· Falta espacio interno Imaginario (4) INHIBICIÓN en el JUGAR (= Asoc. Libre)

Componentes regresivos pregenitales: FANTASÍAS EDÍPICAS - Seducción - Incesto - Castración

PASO al JUEGO

- Presenta material muy claramente
- Componentes Exhibicionistas acentuados
- Desarrollo Simbólico
- Buen manejo de Entonación
- Capacidad de Mímica y Expresividad
- Representación Cporal altamente diferenciada
- Provoca impacto estético por sincronía/Integración de Emoción / Pensamiento / Lenguaje / Gestos
- Con pocos elementos, alta capacidad Simbólica (organización de Sintaxis)
- PASA a SER OBSERVAD@

El OTRO = Público / ojo que mira Debe ser anulado su rol de Observador

Le solicita / lo IMPACTA para hacer que se incluya masiva/ en la acción dramática con un rol complementario al del niñ@ (Café concierto)

- = personaje que necesita para solucionar su ansiedad: que esté pendiente de él
- = personaje traumático original (repetición = elaboración)
- = partenaire sexual perverso

(SE) INTRODUCEN MASIVAMENTE EN EL ESCENARIO

NO METACOMUNICA la EXISTENCIA de ROLES escenificación implícita que sobreimpone a la fig del (T)/al encuadre

Uso ocasional de juguetes: LO IMPORTANTE ES EL JUEGO DE ROLES

DEL RÓTULO a la INTERACCIÓN

- Intentar descubrir qué raíz de verdad histórica hay en la sobreactuación Imaginar qué representa para decodificarlo verbalmente
- Ante dificultad de desbaratar el sentido defensivo del juego mediante Stes verbales, tomar la Acción Dramática como la representación de una sola escena real que hay que describir y discriminar al niñ@
- Nivel Abstracto de la interpretación → imagen/metáfora que condensen => no actúe como inductora el (S) no la tome como sugestión no pase a formar parte del aspecto asistencial
- Discriminación roles niñ@ = adulto => Ubicarlo en su lugar en el triángulo

SECUENCIA:

1 Dramatización = descarga impulsiva organizada

3 Frustración

4 Conducta impulsiva desorganizada (romper cosas) ESCENA de un ESCÁNDALO

Ataque no quiere dañar al otro altera defensiva/ el contexto

2 Interpretación adecuada

· No espectador, falta de público (abandono)