

**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**

IIª Contexto

*ESCUELA de MILÁN*  
Mara **SELVINI**  
Boscolo / Di Blasio

Aquí Ahora

Aplicación de una **Serie Invariable de PRESCRIPCIONES**  
Paradojas  
Rituales específicos

Fenómenos Subterráneos / sutiles / "Triángulo perverso" / "Instigación" / "Embrollo"

ESPIRAL ÚNICA Interactiva a partir de arcos individuales conectados  
Configuración familiar de multiplicidad  
Modelos de los juegos familiares

Referencia Constante

Registro de Redundancias - observables - evidenciables

**MODELO DIACRÓNICO**: Secuencia Temporal Repetición de un Pattern Patógeno Invariable  
Sucesión coordinada de conductas interactivas

**III° PASO**

IIIº Contexto

Juego presente siempre

**IMPASSE**  
Más allá del Conflicto Manifiesto

Escaramuzas  
Ninguno cede

Victimario aparente

**PROVOCADOR PASIVO**  
Inmutable  
Imperturbable  
Calmado  
Inadvertido

**PRESEVARSE**

Nunca directo / No posición  
Frustrador → no satisface  
Hace lo q. "mandan" pero... no lo consigue falta  
Nunca un elogio, aprobación... trivial  
Silencioso / cede / dócil  
Realiza calmadamente una jugada  
Comunicación → analógica corporal

Equilibra el puntaje

**DESTINO**  
Situación sin salida  
Enredo eterno

**ENREDO**

**EMBROLLO**

R. INSTRUMENTAL

Organ. Interactivas

Escalada/Cisma  
Separación  
Abordaje

Traiciones / Reconciliaciones en serie → Conflicto explosivo

ATRAPADOS en el juego que han provocado Inc./ y que Ya no son capaces de interrumpir abandonar

**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?

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

II. No todos los padres con trastornos procrean hijos psicóticos

III. No todos los hijos de parejas en impasse se involucran activa/ en los problemas del "perdedor"

IV. No todo hijo que intenta dar una lección al "vencedor" llega a ser psicótico

*Teresa Gil, 1997, 2001*

Bateson: Movimientos oscilantes  
a - Wynne & Thaler Singer, 1963  
Haley - Triángulos Perversos

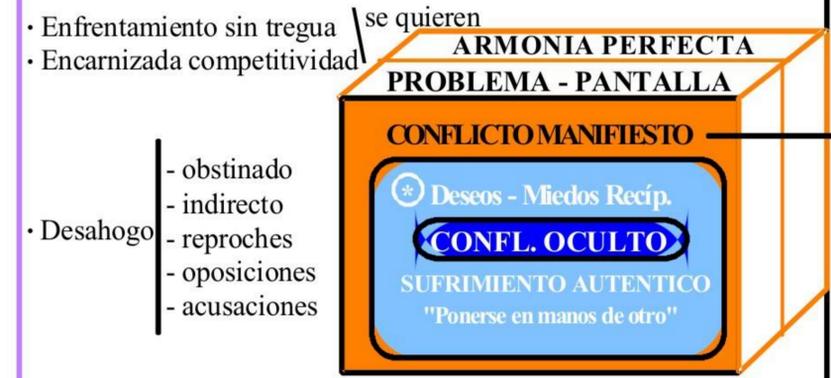
Pº de competencia

Viaro, M. & Leonardi, P. 1982 /83

"Ecología 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



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

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

- a - El más comprometido con los problemas de los padres.
- b - Pretende captar la felicidad /infelicidad de los padres: AHÍ nacen sus problemas
- c - ¿Quién es el más culpable? Linealidad (verd / vict)
- d - ¿Es una solidaridad espontánea?
- e - Moderador - sin futuro propio vida

(S) DESIGNADO

objetivos:

(1) Modificar la conducta del Provocador activo de manera unilateral

(2) No distribuye las culpas equitativamente → Enfada como sus

**IV ° PASO**

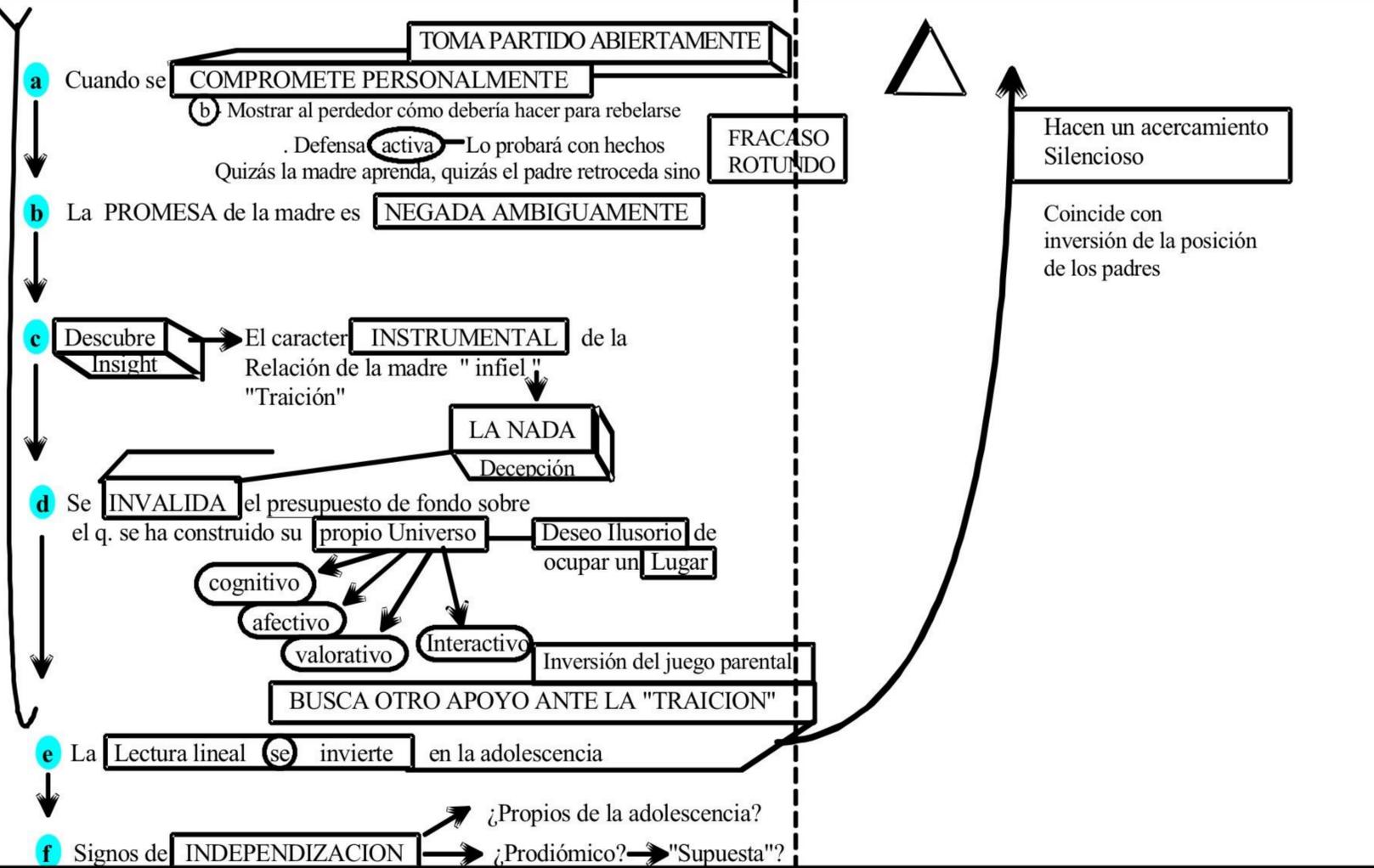
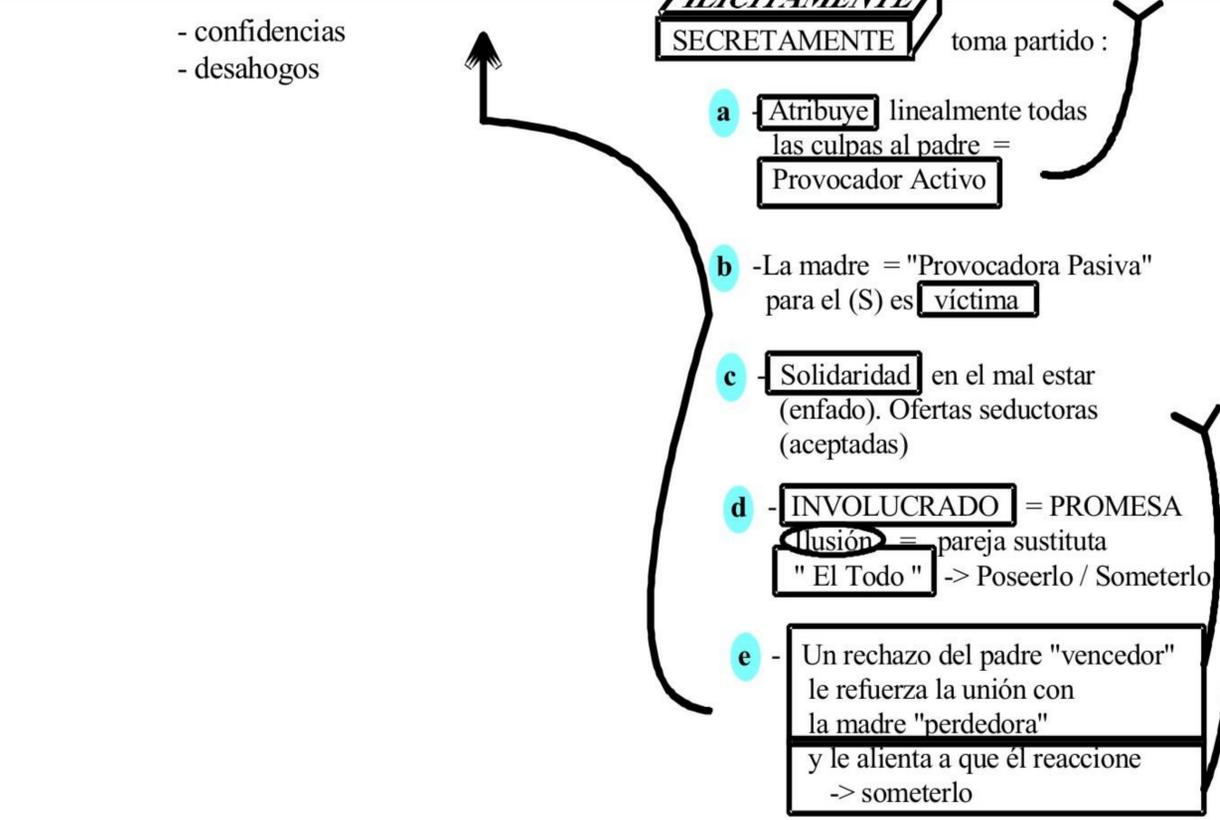
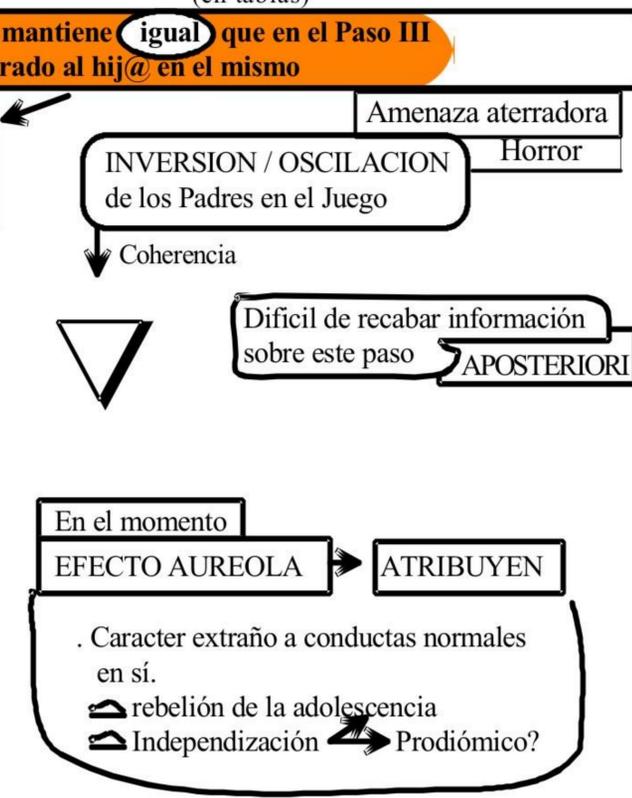
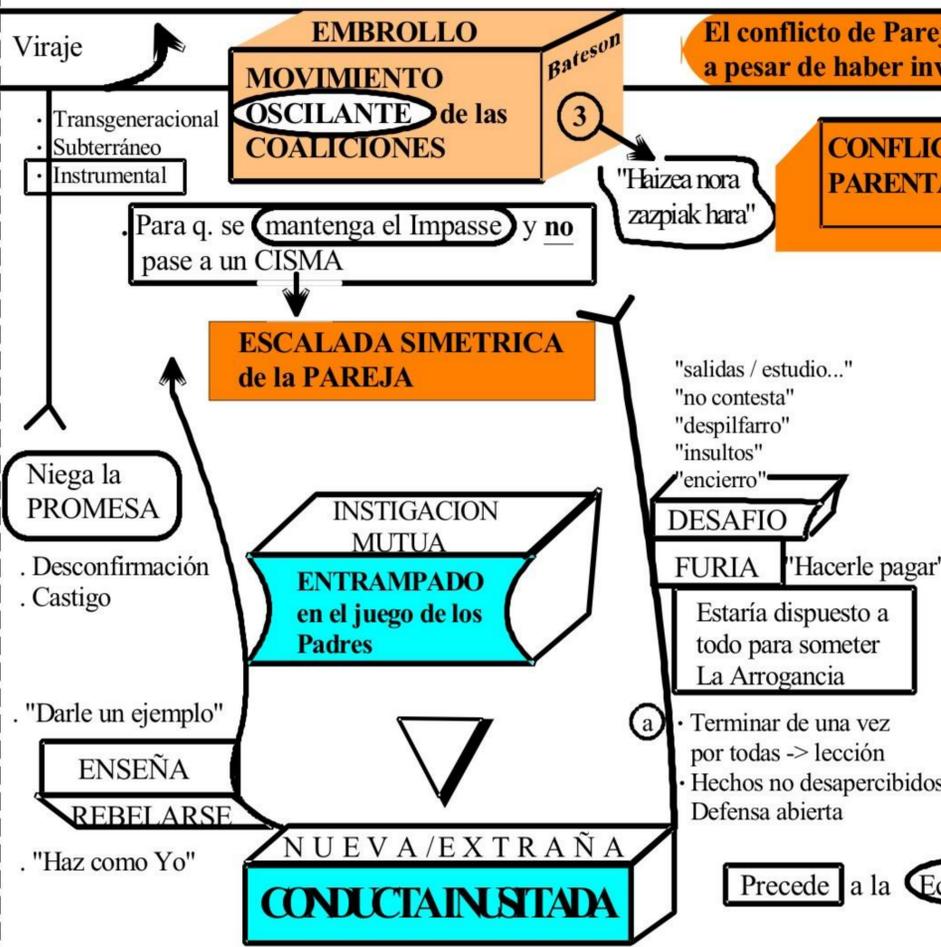
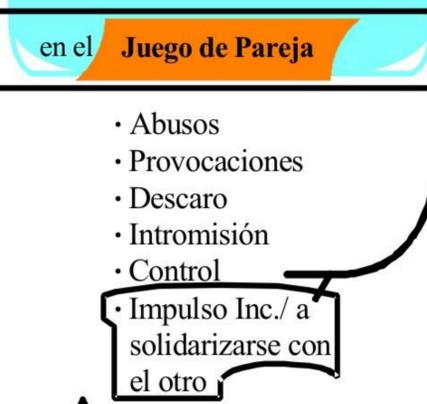
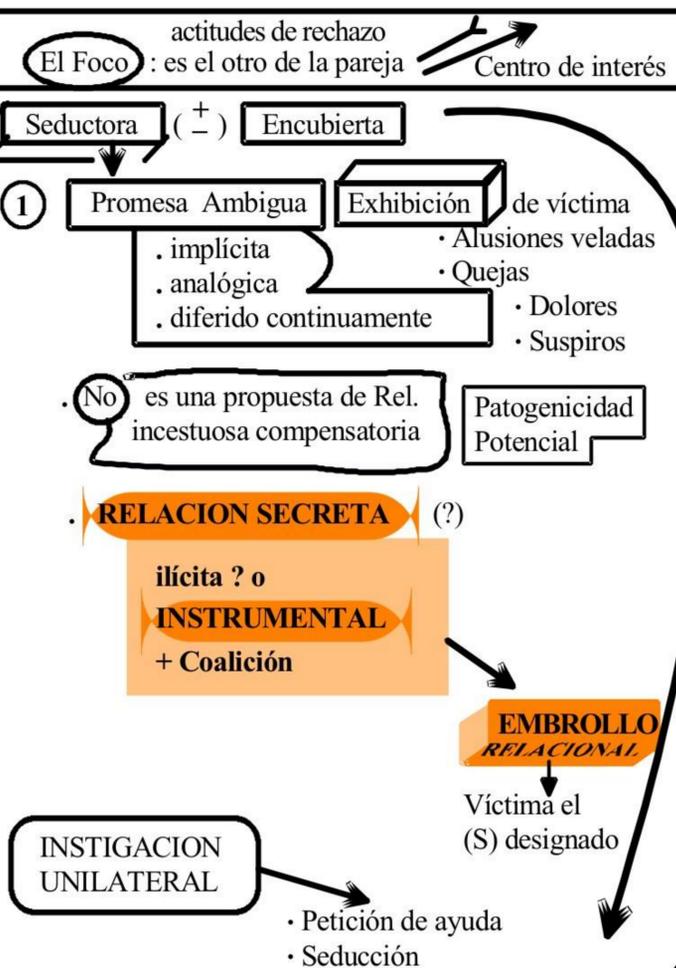
**INTROMISION precoz del hij@**

**V ° PASO**

**ENTRAMPADO en el juego de los padres. CONDUCTA INUSITADA**

**VI ° PASO**

**VIRAJE del COALIGADO CONTRAMOVIDA (en tablas)**



¿Cómo conocer la percepción de l@s hij@s sobre c/ uno de los padres? :

"Si estuvieras en el pellejo de tu madre / padre ¿Qué harías con tu padre / madre diferente de lo que él/ella hacen?"

"Perdedor" ventaja de la sintomatología  
≠ "vencedor"

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



Siguen jugando a lo "cierto"

- no admite abandonos
- no admite la derrota
- no afloja la presa

AHORA ya no podrá Fallar  
Demostrará lo que es capaz de hacer  
No ADMITE la Posibilidad de declararse **DERROTADO**

**FRACASO ROTUNDO**



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

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"

Sensación de impotencia  
Furia destructiva → **afán de venganza x la derrota**  
Angustia agresiva  
**Vehemencia**  
Actitudes de gran complejidad **INTOLERABLES**

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

- Las previsiones
- Error** en la vivencia del Otro no en la propia

- Obstruccionista encubierto
- Implacable
- Obstruccionismo confuso :
  - paciente
  - tolerante.../...
- Siente la necesidad de los síntomas del hij@

- Sabotea Trat°
- No motivado
- Retener al coaligado

Adicción Psíquica

Le mostrará lo q. es capaz de hacer

**DOBLEGARA** al vencedor

**PODER del SINTOMA**

Va a prevalecer donde ha fracasado la **Conducta Inusitada**

Intervención de terceros ajenos Miembro externo

P° 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**

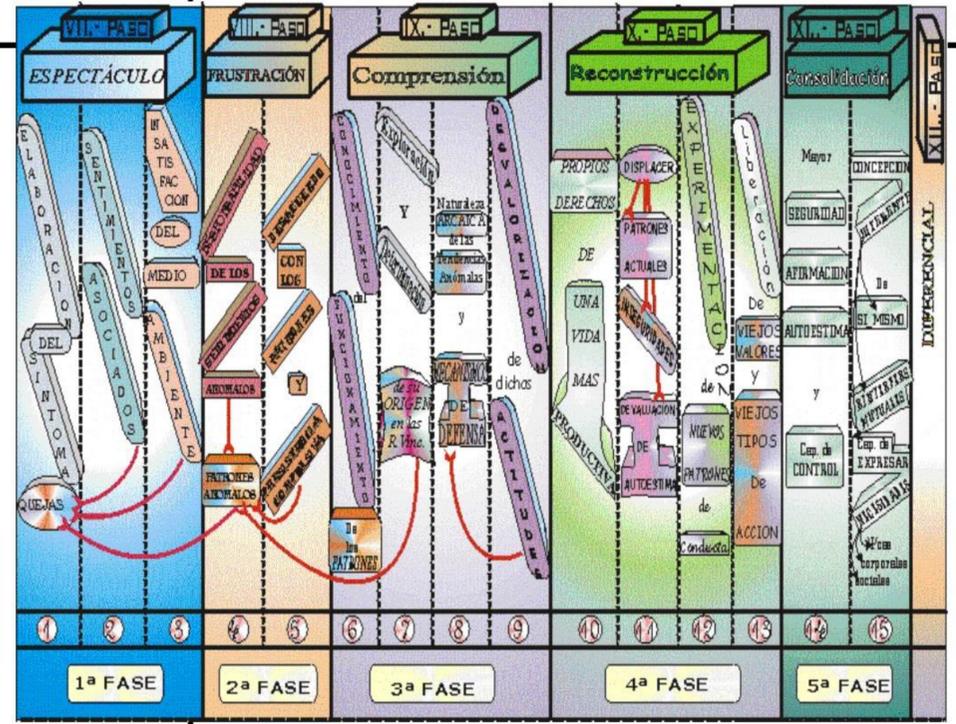
Defensor de la Terapia  
c/ uno realiza estrategias para producir el **CAMBIO**

**CURACIÓN TRANSFORMACIÓN**

Episodios psicóticos que retroceden de forma espontánea sin dejar huella

Se juegan lo "cierto" por lo "incierto"

Transformación eventual  
Proceso de Evolución (+)  
Petición de Ayuda  
Cambio de juego



Wolberg  
Tizón  
Ruesch