

I° PASO

Iº 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

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

Secuencia Temporal Repetición de un Pattern Patógeno Invariable
Sucesión coordinada de conductas interactivas

· Enfrentamiento sin tregua se quieren
· Encarnizada competitividad



Desahogo - obstinado
- indirecto
- reproches
- oposiciones
- acusaciones

· 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 al propio miedo (seguridad)
· Tener al otro en vilo (preparado) - Juego pesado

Teresa Gil, 1997
2001

Bateson: Movimientos oscilantes
@ - Wynne & Thaler Sinzer, 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

MODELO DIACRÓNICO

III° PASO

IIIº Contexto

Juego presente siempre

IMPASSE
Más allá del Conflicto Manifiesto
· Escaramuzas
· Ninguno cede

Víctima aparente
PROVOCADOR PASIVO
· Inmutable
· Imperturbable
· Calmado
· Inadvertido

PRESERVARSE

- 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
- Rol de Aguantador
- "20" años a la defensiva
- Poder de Frustrar - No retrocede. No cede en un único punto
- Alimenta en el otro una afición a la lucha: Provocador
- Traiciones / Reconciliaciones en serie -> Conflicto explosivo

DESTINO
· Situación sin salida
· Enredo eterno

ENREDO

EMBROLLO

R. INSTRUMENTAL

Escalada/Cisma
Separación
Abordaje

víctima aparente
"Provocador Activo"
· Ataque espectacular
· Triunfos aparentes
· Intrusismo

Punto muerto
· Equilibrio persistente
· Prolongación
· Estereotipada
· Crónica

"Nolako Peru Halako Mari"

"Dos q. duermen en la misma cama son de la misma opinión"

Miedo enorme q. uno siente del otro no manifestado / no admitido / en guardia q. el otro se aproveche traición

PROBLEMA - PANTALLA

-obstinación
-atormentado
Organ. Interactivas

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

- 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

VII° PASO

ECLOSION PSICOTICA

VIII° PASO

ESTRATEGIA BASADA en el SINTOMA

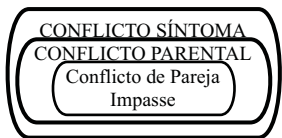
Cronificación

IX° PASO

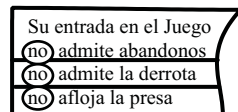
X° PASO

"Perdedor" ventaja de la sintomatología
≠ "vencedor"

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



Siguen jugando a lo "cierto"



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
- 3. Retraimiento defensivo / de presión

Furia destructiva

PODER del SINTOMA

a Fracasado 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

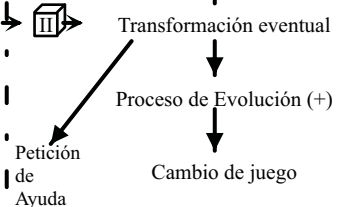
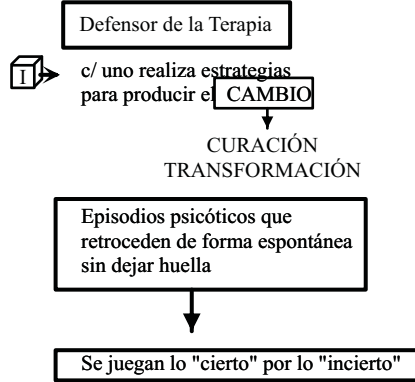
DOBLEGARA al vencedor

- Obstrucción
- Reticente
- Adversarios implacables del t°
- Presupuesto: el síntoma continuará

Va a prevalecer donde ha fracasado la Conducta Inusitada

Las previsiones que se tomaron como ciertas se ha demostrado que eran erradas.

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