

III.- MECANISMO DEL GUIÓN.

III.1.- Diferentes Tipos de Guiones.

Los guiones están destinados a durar toda la vida. Se basan en decisiones de infancia y en una programación paterna constantemente reforzada. Y al concluir la vida de los padres, sus instrucciones anteriormente dadas, se recuerdan con una intensidad todavía mayor.

Los padres quieren que sus hijos sean --- TRIUNFADORES o FRACASADOS; quieren que sus hijos -- sean felices en el guión que les han escogido, pero casi nunca quieren que ellos por sí solos cambien - ese guión.

Lo primero que hay que decidir sobre el - guión, es si es de un triunfador o de un fracasado, o ésto por lo general se puede saber al oír hablar a las personas, un triunfador dirá: "cometí un error pero no volverá a suceder", "ahora ya sé como hacer lo" etc. Un fracasado dirá: "si al menos...", "debería haber...", "si, pero...", etc.

También hay otro tipo de guión que es el de los no-triunfadores, que no son fracasados, pero tampoco llegan a triunfar y éstos son los que - se expresan con "por lo menos...", etc.

Un triunfador, se puede definir como --- aquel que cumple su contrato con el mundo y consigo mismo. Esto es, proyecta hacer algo, dice que se compromete a hacerlo y a la larga lo hace.

Un no-triunfador, es aquel que casi alcanza la meta que se fijó o sea un segundo lugar .

Un fracasado es aquel que nunca hace lo que se propone.

Los guiones, ya sean de triunfador, no-triunfador y fracasado, son una manera de estructurar el tiempo; el tiempo que es la vida diaria de uno mismo; o sea que ésto nos va a dar por resultado la existencia de guiones de: "NUNCA" y "SIEMPRE", "HASTA" y "DESPUES", "UNA Y OTRA VEZ" y "FINAL ABIERTO".

Las personas que tienen el guión de ---- NUNCA, son aquellas que tenían unos padres muy estrictos, que siempre les prohibían hacer lo que a ellos más les gustaba; y así es como se pasan su vida con una serie de tentaciones.

Los que tienen el guión de "SIEMPRE", -- son los que tuvieron unos padres rencorosos que -- les decían: "si eso es lo que quieras hacer, puedes pasarte el resto de tu vida haciéndolo".

Los que tienen el guión de "HASTA" o "ANTES DE", son los que tuvieron esos padres que prometen regalos o cosas deseadas a sus hijos, hasta que hagan tal o cual cosa; ejem: " Te doy la moneta, hasta que te saques un 100 en tu boleta".

Los que poseen el guión de "DESPUES", son a los que les decían: "diviértete, pero después tendrán problemas".

Los que poseen el guión "UNA Y OTRA VEZ", son los que se pasan la vida intentando hacer algo pero nunca lo logran, casi al llegar a la meta, algo pasa y se desaniman.

Los que poseen el guión de "FINAL ABIERTO", son los no-triunfadores, o sea, que ya que han seguido las instrucciones paternas, no saben que hacer cuando todo ha terminado y se pasan el final de su vida sin hacer nada.

- El Sexo y los Guiones - Todos estos tipos de guiones, tienen su relación con el sexo. Los guiones de "NUNCA", pueden prohibir el sexo o el amor o ambas cosas. Los de "SIEMPRE", son los que están representados por las muchachas que se ven obligadas a salirse de su casa por estar embarazadas.

Los de "HASTA", son los que dicen: "no hay-

sexo hasta que te cases". Los de "DESPUES", son los que dicen, disfruta ahorita, luego que tengas hijos o que salgas embarazada, vendrán las dificultades; los de "UNA Y OTRA VEZ", son las personas que se esfuerzan mucho, una y otra vez y nunca acaban por conseguirlo. Por último, los de "FINAL ABIERTO" son aquellos que terminan con sus facultades sexuales terminadas y sin lamentarlo; gozando en recordar las conquistas pasadas.

III-2.- (DEFINICION) Y COMPONENTES DE UN GUION.

Los componentes de un guión, vienen a -- ser siete:

- 1.- El Saldo o Maldición.
- 2.- Requerimiento u obturador.
- 3.- Provocación o ¡Vamos!
- 4.- Lema.
- 5.- Patrón o Programa.
- 6.- Impulsos Juguetones o Demonio.
- 7.- Anti-guión o Rompe Hechizos.

1.- Los saldos de los guiones pueden -- traducirse a cuatro maneras diferentes que son:
a) Ser un solitario, b) Ser un inútil, c) Volverse loco o d) Caerse muerto.

Este saldo es repetido docenas de veces por los padres, durante la infancia del niño; tan-
tas veces es repetido, que el niño, que es tan ol-
vidadizo, se las grava en su mente para toda la -
vida. Este saldo debe ser aceptado por el niño,-
para que tenga efecto.

2.- El Requerimiento.- Es la parte más-
importante del mecanismo del guión y su intensi-
dad varía. Consiste en dar una orden a manera de
desafío.

Hay 3 clases de requerimientos:

1.- Los socialmente aceptables y modera-
dos, que son los de 1º grado, son directrices ---
francas, reforzadas por la aprobación o la disua-
sión, con estos todavía es posible llegar a un --
triunfo, ejemp: "Has sido bueno, no seas demasia-
do ambicioso".

2.- Los de 2º grado, son indirectos y -
duros, son la mejor manera de crear un no-triunfa-
dor, ejem: = No se lo digas a tu padre=, =mantén-
la boca cerrada=.

3.- Los de 3º grado, muy duros y desa-
bridos, son obturadores no razonables, reforzados
por el temor, y es la mejor manera de producir un
fracasado, ejem: - Si lo haces, te romperé los --
dientes-.

3.- La Provocación o ¡Vamos!.- Es una provocación como su nombre lo indica o sea por -- ejemplo el guión de un alcohólico, éste sería el desafío o sea, algo como: "anda, tómate un trago" (y así probarás que eres hombre).

4.- Lema.- Es la síntesis del guión; poniendo el mismo caso del alcohólico, el lema vendría a ser: "los niños no beben" (cuándo seas mayor, lo podrás hacer).

5.- Patrón o Programa.- Es la enseñanza de como hacer las cosas, volviendo al mismo caso anterior, cuando un adulto se le acerca al niño -- diciéndole: "ven conmigo, yo te voy a enseñar a -- beber".

6.- Impulsos Juguetones o Demonio.- Este es el bromista que existe dentro de todas las personas, es el que viene a hechar a perder todos los adelantos que se hayan hecho para acabar con un guión de una persona, o sea cuando ya se va -- llegando a la meta tan anhelada, surgirá del paciente su niño jugueteón, cínico o demonio y hechará todo a perder.

7.- El Antiguión.- Viene a ser la solución del guión, o sea que es exactamente lo opuesto a un guión, hay que tener cuidado con no confundir éste con el caso del niño desobediente, de

safiante, ya que en este caso, su gui3n es ser desafiante. Sino que el Antigu3n es cuando una persona libremente se libera o rebela contra su gui3n.

III-3.- EL ANTIGUION.- Este se puede adquirir como se dijo antes por conocimiento propio o bien con la ayuda de un terapeuta, quien debe de buscar en lo hondo de los sentimientos del paciente cual fu3 la programaci3n paterna que 3l recib3 para as3 poder darle un permiso para que esta persona deje de hacer lo que sus padres le ordenaron.

Este conocimiento de los mandatos debe de ser el verdadero, para as3 el terapeuta poder dar el permiso adecuado y adem3s debe de convencer al paciente de ese permiso o m3s bien hacerlo sentir liberado de su gui3n con ese permiso.