

*Bases
Teórico-Epistemológicas
del Enfoque Interaccional
de la Comunicación*

Todo enfoque acerca de la comunicación presupone un tipo particular de epistemología, la cual, generalmente, coincide con el modelo paradigmático de pensamiento de la época en que dicho enfoque es desarrollado. Los tres enfoques descritos hasta ahora, esto es, la Retórica de Aristóteles, la Teoría de la Información de Shannon y Weaver, y el Modelo de la Comunicación Humana de Berlo, privilegian algún aspecto del proceso de comunicación, a saber, el mensaje, el canal y el contexto social, respectivamente; sin embargo, todos ellos comparten ciertas premisas epistemológicas básicas que es importante destacar aquí.

En síntesis, estos enfoques han extrapolado el modelo clásico de las ciencias exactas basados en la lógica aristotélica y la física newtoniana, al campo de la comunicación y el comportamiento humano. De aquí que los enfoques mencionados hayan sido denominados **enfoques direccionales de la comunicación**¹. En términos generales, los enfoques direccionales consideran la comunicación como un proceso o cadena de eventos temporalmente ordenados que comienza en el emisor y termina en el

¹ Berlo D., *Communication as a Process: Review and Commentary*. En: B. D. Berlo, *Communication as a Process*. New York: McGraw-Hill, 1977.

receptor. El concepto de causalidad que subyace a estos enfoques es el de una causalidad lineal y unidireccional: el evento "A" determina el evento "B", el que a su vez causa el evento "C" y así sucesivamente. La manipulación del emisor, mensaje o canal causa los efectos observados en el receptor, el cual es considerado como un ente que reacciona pasivamente a los eventos que le suceden en esta cadena o proceso de comunicación. Lo que le sucede al receptor es un efecto directo de lo que hace el emisor. La ley de la causa y el efecto (¿por qué? ... porque) sería el principio explicativo adecuado para los comportamientos del receptor. El proceso de comunicación es considerado como una relación en que una persona comunica, controla o le hace algo al receptor. Las reacciones de este último actúan como una variable dependiente del comportamiento inicial e intencional del emisor. En esta relación direccional la comunicación efectiva sería el resultado del control y manipulación por parte del emisor. El invertir la cadena de eventos no modifica el proceso; éste continúa siendo lineal, puesto que las fases del proceso no son de causalidad mutua, sino que cada fase precede o sigue a la otra, implicando una relación causal lineal entre emisor y receptor².

El Enfoque Interaccional de la comunicación constituye una nueva forma de conceptualizar el comportamiento humano. Producto de una epistemología fundada en el concepto de información (orden o patrón), deriva sus principios básicos de la cibernética y destaca el carácter circular de la causalidad en la comunicación (retroalimentación). Enfatiza asimismo los efectos pragmáticos de la comunicación y considera que ésta constituye un proceso de interacción de naturaleza sistémica.

Una de las afirmaciones fundamentales del Grupo de Palo Alto se refiere a que el Enfoque Interaccional de la comunicación es lógicamente incompatible con las formulaciones clásicas de la comunicación y el comportamiento humano, puesto que se basan en paradigmas epistemológicos discontinuos. Hasta ahora, el psicoanálisis había constituido la teoría de mayor transcendencia en la explicación y tratamiento del comportamiento humano. Si analizamos las premisas epistemológicas de esta teoría descubriremos que se fundamentan en un universo explicado por la conservación y transformación de la energía. El comportamiento es explicado mediante un modelo hidráulico de la energía psíquica (libido), enfatizando su carácter intrapsíquico, monádico y de atributos. El concepto de causalidad que subyace a este modelo es necesariamente lineal y unidireccional. De aquí que toda exploración y

² Cortés C. y Koerner M.; *Feedback, Comunicación* al Título de Psicólogo. F. D. C.

explicación del comportamiento esté necesariamente orientada hacia el pasado, hacia las causas pretéritas que explican el comportamiento humano actual (¿por qué? ... porque)³.

Bateson afirmaba que la diferencia entre el mundo newtoniano y el mundo de la comunicación radica en que el mundo newtoniano adscribe realidad a los objetos excluyendo el contexto y las relaciones. El mundo de la comunicación, en cambio, examina las relaciones prescindiendo de los objetos. En el mundo comunicacional los objetos son pertinentes en la medida que constituyen mensajes o información. En el mundo de la percepción, el pensamiento o la experiencia no caben los objetos, sino sólo las ideas, los mensajes, las relaciones entre dichos objetos. La "realidad" o validez de estos mensajes depende de la confianza que se tenga en ellos. En términos comunicacionales toda afirmación acerca de la realidad es válida, puesto que independientemente de que "empíricamente" sea real, siempre conlleva un valor de mensaje. La comunicación es entonces una actividad simbólica que se basa en convenciones sociales. Y, de acuerdo a lo expuesto, la realidad es en última instancia un producto de la comunicación⁴.

Resulta evidente que la comunicación no es un objeto natural, sino una función simbólica, una información o patrón percibido y significado. El mapa no es el territorio. La mente (mapa) siempre opera a una "derivada" del mundo externo (territorio). El mapa sólo contiene un reporte de las diferencias percibidas en el territorio. El dato primario de la experiencia son entonces las diferencias (de textura, luminosidad, volumen, etc.). A partir de estos datos construimos nuestras siempre hipotéticas ideas e imágenes del mundo exterior⁵.

Ésta constituye la gran brecha entre la epistemología convencional y la que fundamenta al Enfoque Interaccional. Las propiedades o atributos son sólo diferencias y existen sólo en un contexto, en una relación. Abstraemos de las relaciones y de las experiencias de interacción, y creamos objetos dotados de características particulares, olvidando que los objetos tienen carácter sólo por sus diferencias e interacciones. Incluso nuestro propio carácter y personalidad es sólo real en relación.

³ Watzlawick P. y Weakland J. H., *The Interactional View*. Norton, USA, 1977.

⁴ Bateson G., Requisitos Mínimos para una Teoría de la Esquizofrenia. En: G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*. Carlos Lohé, Buenos Aires, 1976.

⁵ Bateson G., A Formal Approach to Explicit, Implicit, Embodied Ideas and to their Forms of Interaction. En: C. Sluzki y D. Ransom (Ed.), *Double Bind: The Foundation of the Communicational Approach to the Family*. Grune and Stratton,

Abstraemos de nuestras experiencias de interacción y diferencias para crearnos un sí mismo⁶.

La comunicación y el comportamiento humano permanecerán inexplicados mientras no se incluya el contexto en que tienen lugar. La visión monádica del hombre llevó a atribuirle propiedades intrapsíquicas que quizás se desvanezcan al analizar la relación e interacción de su comportamiento con su contexto. El Enfoque Interaccional se propone investigar no el comportamiento del hombre artificialmente aislado, sino los necesarios efectos de su comportamiento sobre los demás, las reacciones de estos últimos frente a aquel comportamiento y el contexto en que todo ello tiene lugar. El Enfoque Interaccional desplaza su atención hacia la relación entre los comunicantes. La comunicación es considerada entonces como un proceso de interacción⁷.

En virtud de este énfasis en la relación, el Enfoque Interaccional se ocupa, fundamentalmente, de la pragmática de la comunicación, esto es, de los efectos de la comunicación sobre el comportamiento. Los términos de comunicación y comportamiento son empleados virtualmente como sinónimos, puesto que desde una perspectiva pragmática todo comportamiento (habla, gestos, movimientos, etc.) es comunicación y toda comunicación, incluso los indicios comunicacionales de contextos impersonales, afecta al comportamiento. Desde una perspectiva interaccional, este enfoque no sólo se ocupa del efecto de una comunicación sobre el receptor, sino también del inseparable efecto que la reacción del receptor tiene sobre el emisor. De aquí entonces que se ocupe no tanto de las relaciones emisor-signo o receptor-signo sino más bien de las relaciones emisor-receptor que se establecen por medio de la comunicación⁸.

Tradicionalmente la psicología ha mostrado una tendencia a la concepción monádica, intrapsíquica y de atributos del hombre, y a una cosificación de lo que se manifiesta como patrones de relación e interacción. De aquí que el Enfoque Interaccional haya recurrido a las matemáticas en busca de analogías para describir los fenómenos de la comunicación humana. El concepto matemático de función se refiere a la relación entre variables expresada generalmente como una ecuación. Las variables, en contraste con los números naturales, no tienen una magnitud concreta y perceptible, no tienen significado propio, sino que sólo resultan significativas en su relación mutua. De la misma forma, nuestras percepciones no son cosas u objetos, sino funciones

⁶ Bateson G., The Birth of a Matrix or Double Bind and Epistemology. En: M. Berger (Ed.), *Beyond the Double Bind*. Brunner/Mazel, USA, 1978.

⁷ Watzlawick P., Beavin J. y Jackson D. D., Teoría de la Comunicación Humana. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1971.

⁸ Watzlawick P. y Beavin J., Some Formal Aspects of Communication. En: P. Watzlawick y J. H. Weakland (Ed.), *The Interactional View*. Norton, USA, 1977.

en el sentido ya descrito. Incluso la percepción que el hombre tiene de sí mismo es una percepción de funciones, de relaciones en las que participa; por mucho que después pueda cosificar esa percepción y considerarla un atributo intrapsíquico particular susceptible de ser aislado y medido⁹.

Como se vio, el psicoanálisis es una teoría que explica el comportamiento a partir de procesos intrapsíquicos y que sólo considera secundariamente la relación entre el individuo y su medio. Al centrar la atención en la interacción es necesario cambiar desde una perspectiva de conservación y transformación de la energía hacia una perspectiva comunicacional de intercambio de información. Este cambio es ilustrado por un ejemplo aportado por Bateson: si el pie de un caminante choca contra una piedra la energía se transfiere del pie a la piedra y ésta se desplaza y detiene según consideraciones físicas. Si, en cambio, el hombre golpea a un perro éste puede saltar y morderlo de vuelta. Resulta evidente que el perro obtiene la energía de su propio metabolismo y no del puntapié. Lo que se transfiere entonces ya no es energía, sino información. El puntapié es un comportamiento que comunica algo al perro y éste reacciona a esa comunicación con otro acto de comportamiento-comunicación. Esto es, básicamente, la diferencia entre el psicoanálisis y la teoría de la comunicación como principios explicativos del comportamiento humano. Ambos derivan sus principios de paradigmas epistemológicos lógicamente discontinuos⁹.

El objeto del presente artículo es revisar los fundamentos teóricos y epistemológicos que conforman el Enfoque Interaccional de la comunicación, destacando las instancias pragmáticas para las cuales estos fundamentos han sido invocados como explicación y justificación. Desarrollaremos las cuatro orientaciones básicas que surgen en la obra del Enfoque Interaccional, a saber: 1) Cibernética y Teoría General de Sistemas; 2) Orientación por Reglas de la Comunicación; 3) Teoría de los Tipos Lógicos de Russell; y 4) Teoría de Grupos de Galois.

Cibernética y Teoría General de Sistemas

La cibernética constituye la teoría de la transmisión de información y del control de los sistemas desarrollada por Norbert Wiener a fines de la década del cuarenta. En ella describe un mecanismo de control básico,

⁹ Bateson G., La Dinámica Grupal de la Esquizofrenia. En: G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*, op. cit.

la retroalimentación, que permite controlar una acción con el propósito de que ésta sea eficaz. Como participante de las Conferencias Macy en que Wiener introdujo su teoría, Bateson se vio profundamente afectado por las implicaciones epistemológicas de la retroalimentación y de los procesos recursivos para el análisis de la comunicación.

La cibernética ha sido considerada como una Teoría Especial de Sistemas, puesto que es posible incluirla en el marco más amplio comprendido por la Teoría General de Sistemas (TGS), uno de cuyos principales precursores fue Ludwig von Bertalanffy. Éste describe la teoría como "la formulación y derivación de principios que son válidos para los sistemas en general"⁷. El Enfoque Interaccional sostiene que la interacción humana puede ser descrita como un sistema caracterizado por las propiedades de los sistemas generales y que la TGS nos permite comprender la naturaleza de estos sistemas interaccionales.

Analizaremos aquí los conceptos y características básicas de los sistemas en general, en los cuales se incluyen los principios cibernéticos, aplicándolos a los sistemas interaccionales en particular. Elegiremos la familia como un sistema interaccional típico y la psicopatología como un aspecto sistémico típico también, para ejemplificar las instancias pragmáticas de los conceptos descritos.

Un sistema es "un conjunto de objetos así como de relaciones entre los objetos y entre sus atributos"⁷. En el caso de los sistemas interaccionales, los objetos son personas que se comunican con otras personas y sus atributos son sus comportamientos comunicacionales. Las relaciones entre ellos mantienen unido al sistema, por lo cual, un sistema interaccional será definido como dos o más comunicantes en el proceso de definir la naturaleza de su relación. Implícita en esta definición está la variable tiempo que les confiere a los sistemas un carácter de proceso en el cual podemos distinguir ciertos estados del sistema y cualquier cambio en dicho estado.

Otro aspecto, importante de la definición de un sistema es la definición de su medio, que corresponde "al conjunto de todos los objetos cuyos atributos al cambiar afectan al sistema y también a aquellos objetos cuyos atributos son modificados por el comportamiento del sistema"⁷. Es evidente entonces que cualquier sistema puede ser subdividido, a su vez, en subsistemas y que los objetos pertenecientes a un sistema pueden considerarse como parte del medio de otro sistema. En este sentido, los sistemas son abiertos y se hallan ordenados en una jerarquía.

Un sistema interaccional diádico, por ejemplo, puede ser ubicado dentro de un sistema mayor (familia) y éste, a su vez, dentro de uno

mayor aún (comunidad) y así sucesivamente. A la vez, estas personas que se comunican pueden superponerse con otras personas que se comunican, originándose así relaciones verticales y horizontales entre subsistemas interaccionales.

Una propiedad inherente de los sistemas es la totalidad. Es decir, un sistema se comporta como un todo inseparable y coherente. Sus diferentes partes están interrelacionadas de tal forma que un cambio en una de ellas provoca un cambio en todas las demás y en el sistema total. De aquí que un sistema no es la simple suma de sus partes, sino que la interrelación de dos o más partes resulta en una cualidad emergente (Gestalt) que no se explica por las partes consideradas separadamente.

Esta propiedad es fundamental al considerar el comportamiento de los sistemas interaccionales. La interacción de los sistemas no es una suma de propiedades individuales tales como roles, valores, expectativas, etc., de sus participantes, sino que constituye un patrón emergente de las secuencias comunicacionales recíprocas e inseparables de sus participantes. En este sentido, la comunicación y el comportamiento humano hay que considerarlos en su contexto sistémico y no aislarlos artificialmente y tratarlos como atributos individuales. El comportamiento (o patología) de una persona hay que considerarlo en su relación con el sistema interaccional mayor del que forma parte, típicamente, su familia. De la misma forma, cualquier intervención debe ser realizada y dirigida al sistema; de aquí el énfasis casi exclusivo del Enfoque Interaccional en realizar lo que se ha denominado Terapia Familiar Conjunta⁷.

Dentro de la familia, el comportamiento de cada miembro está relacionado con el de los demás miembros y depende, a la vez, de ellos. En virtud de que todo comportamiento posee un valor comunicativo, influye sobre los demás y es influido por éstos. De la misma manera, no se puede considerar a una familia como la suma de los "atributos" de sus miembros individuales. La familia presenta patrones interaccionales emergentes típicos que trascienden las características individuales de sus miembros; como ser, las alianzas que se establecen entre ellos, el tipo de relación que comparten (simétricas o complementarias), los mitos familiares, etc. Incluso el comportamiento sintomático de una persona adquiere sentido y función dentro del sistema interaccional mayor representado por la familia¹⁰.

¹⁰ Haley J., *Estrategias en Psicoterapia*. Toray, Barcelona, 1966.

En un sistema caracterizado por su totalidad no son posibles las relaciones unilaterales de causalidad lineal entre las partes en que, por ejemplo, A causa a B, pero no viceversa. Los sistemas se distinguen por su causalidad circular, es decir, en un sistema interaccional, como la familia, las interacciones entre sus miembros representan una totalidad, donde el comportamiento de uno causa el del otro, éste la reacción posterior del primero y así sucesivamente. La causalidad circular es posible gracias al mecanismo de control por excelencia de los sistemas: la retroalimentación. Esta y la circularidad constituyen el modelo causal adecuado para el análisis de los sistemas interaccionales, puesto que sus miembros se influyen mutuamente y no unilateralmente.

La retroalimentación se refiere a aquel flujo circular de información que vuelve a introducirse al sistema para informarle acerca de los efectos de sus acciones anteriores con el objeto de que pueda controlar y corregir sus acciones futuras, y lograr el objetivo establecido. Una cadena en que el hecho "a" afecta al hecho "b" y "b" afecta luego al "c", y "c" a "d", y así sucesivamente, tendría las propiedades de un sistema determinista lineal, unidireccional y progresivo del tipo causa-efecto. Sin embargo, si "d" lleva nuevamente a "a", el sistema es circular y funciona en forma autocorrectiva. No es necesario entonces recurrir a explicaciones deterministas ni teleológicas para explicar la estabilidad y cambio de un sistema, sino solo al mecanismo de retroalimentación. El control de todos los parámetros fundamentales para la vida (temperatura corporal, presión arterial, ritmo cardíaco, etc.) nos proporcionan un bello ejemplo de la eficacia de la retroalimentación⁽⁷⁾.

La retroalimentación puede ser positiva o negativa. En el caso de la retroalimentación negativa, aquella parte de la salida de un sistema que vuelve a introducirse en el sistema como información de dicha salida, se utiliza para corregir y disminuir la desviación de la salida con respecto a una norma establecida. La retroalimentación negativa es importante entonces para la homeostasis de un sistema, esto es, para el logro y mantenimiento de la estabilidad. En la retroalimentación positiva, la misma información actúa como una medida para aumentar la desviación de la salida llevando al cambio o pérdida de la estabilidad⁽²⁾.

El Enfoque Interaccional sostiene que los sistemas interpersonales (desconocidos, amigos, familias, etc.), pueden entenderse como circuitos de retroalimentación, puesto que el comportamiento de cada persona afecta el comportamiento de cada una de las otras personas y es, a su vez, afectado por éstas. En una secuencia interaccional la respuesta de un comunicador actúa como estímulo para la respuesta del otro. El comportamiento de uno causa el comportamiento del otro y éste, a su vez, causa el del

primero y así sucesivamente. Los diferentes participantes de una interacción se relacionan en forma circular. Es por esto que no tiene sentido hablar de quién es el causante inicial de una comunicación o interacción. En ésta no hay comienzo ni fin, así como no lo hay en un círculo. La importancia pragmática del concepto de retroalimentación y causalidad circular radica en que, con demasiada frecuencia, se corta arbitrariamente esta cadena de interacciones circulares y se identifica un comportamiento como efecto exclusivo del comportamiento del otro (ella se deprime, porque él, la regaña), sin considerar que, a su vez, este comportamiento provoca el del primero (él la regaña, porque ella se deprime). Lo importante aquí no es considerar quién fue el primero en comunicar algo (repetimos, no existe un primero en un círculo), sino considerar la interacción circular global y su sentido o función para el sistema mayor (pareja, familia, etc.).

Como ya se vio, el concepto de homeostasis se refiere a la estabilidad, equilibrio o estado constante de un sistema frente al cambio externo. Este equilibrio es generalmente mantenido mediante la retroalimentación negativa. En el caso de los sistemas interaccionales que permanecen unidos, como la familia, deben caracterizarse por cierto grado de retroalimentación negativa que les permita soportar los cambios impuestos por el medio y sus miembros individuales. Las familias perturbadas son particularmente resistentes al cambio e insisten en mantener el statu quo mediante una retroalimentación negativa. En familias con un miembro identificado como esquizofrénico, la existencia de éste es esencial para mantener la homeostasis familiar. De aquí que la familia reacciona eficaz y hasta violentamente frente a cualquier intento interno o externo (intervención terapéutica, por ejemplo), de introducir un cambio (mejoría del miembro) en su sistema.

Otra característica fundamental de los sistemas es la denominada equifinalidad, mediante la cual estados finales idénticos pueden ser alcanzados desde condiciones iniciales diferentes y a través de diferentes vías de desarrollo. En los sistemas de retroalimentación, los resultados o alteraciones del estado del sistema luego de cierto intervalo de tiempo no están determinados por las condiciones iniciales, sino por la naturaleza misma del proceso. De esta forma, idénticos resultados pueden tener orígenes muy diversos. Los resultados son independientes de las condiciones iniciales¹¹.

¹¹ Wilder C., The Palo Alto Group: Difficulties and Directions of the Interactional View for Human Communication Research. *Human Communication Research*, Winter, 1979.

En los sistemas interaccionales, el comportamiento de las personas tiene una función sistémica independiente de su origen. De aquí que los comportamientos perturbados o síntomas deben estudiarse sólo en el contexto interpersonal en que se producen, típicamente, la familia. Estos comportamientos no son el resultado ni la causa de estas relaciones complejas, sino una parte integrada del sistema global en curso. En el mejor de los casos, no sería un miembro particular el esquizofrénico, sino la familia la que se relaciona esquizofrénicamente, retomando el ejemplo anteriormente expuesto.

La importancia del concepto de equifinalidad radica en que es posible explicar el comportamiento de un sistema dado por el estado actual en que se encuentra; cualquier referencia al pasado o causas pretéritas es innecesaria. Bateson ofrece una analogía con el desarrollo de una partida de ajedrez. En cualquier momento dado, el estado del juego puede entenderse exclusivamente a partir de la configuración actual de las piezas sobre el tablero, sin necesidad de apelar a un registro de los movimientos anteriores (7).

De la misma forma, el comportamiento de una persona puede ser comprendido exclusivamente a partir de la configuración actual de sus interacciones, sin necesidad de hacer referencia a sus orígenes pasados o a sus motivaciones inconscientes. Bateson planteaba que el psicoanálisis estaba "pies para arriba" al considerar que el inconsciente puede y debe ser hecho consciente mediante el "insight". Según él, el inconsciente se manifiesta continuamente en el intercambio de mensajes y no es necesario ir más allá del comportamiento para comprender las interacciones. Asimismo, el que un comportamiento sea consciente o inconsciente es sólo una atribución de significado que realiza un comunicador frente al comportamiento del otro; es su propia evaluación acerca de lo que sucede en la mente del otro. La imposibilidad de observar el funcionamiento de esa mente, sino mediante interpretaciones o atribuciones subjetivas de validez cuestionable, ha llevado a centrarse en las relaciones de las entradas y salidas al sistema (mente, familia, etc.) y en la función de dicho sistema dentro del sistema más amplio del que forma parte. Para explicar el comportamiento, entonces, no es necesario recurrir a ninguna hipótesis intrapsíquica imposible de verificar, sino sólo limitarse a describir la interacción, comunicación y relaciones observables entre las diferentes partes de un sistema¹².

¹² Bateson G., *Estilo, Gracia e Información en el Arte Primitivo*. En: G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*, op. cit.

Las consecuencias pragmáticas de la equifinalidad para el modelo terapéutico del Enfoque Interaccional radican en que éste se centra en qué es comúnmente observable en un sistema interaccional, en lugar de por qué está sucediendo o llegó a ser de esa manera. Si el mismo comportamiento puede originarse de causas completamente diferentes es más efectivo centrarse en el proceso presente. Prescindiendo del origen o etiología de los problemas humanos, estos problemas persisten sólo si son mantenidos por los sistemas de interacción actuales. Es necesario, entonces, actuar a nivel sistémico y cambiar las interacciones que mantienen el problema, sin considerar su origen o duración. La terapia toma, entonces, una orientación sistémica breve¹³.

La búsqueda de causas en el pasado mediante interpretaciones constituye un acto de fe fácilmente distorsionable y refutable. Al observar directamente la interacción entre los miembros de un sistema interaccional es posible identificar patrones de comunicación que revelan los problemas presentes. El Enfoque Interaccional enfatiza la búsqueda de patrones de interacción en el aquí y el ahora, y descarta la búsqueda de causas o motivaciones pasadas de significado simbólico.

De la misma forma, enfatiza la descripción de los efectos pragmáticos de la comunicación y el comportamiento en la interacción de los miembros de un sistema, en lugar de las causas hipotéticas. Es decir, no se centra en el por qué de un comportamiento o síntoma, sino que en el para qué de ese comportamiento dentro del sistema interaccional mayor formado por la pareja, familia, etc. El comportamiento es estudiado en el contexto de la interacción presente de los individuos. Típicamente, los síntomas constituyen fragmentos de comunicación con efectos pragmáticos importantes en el sistema interaccional del cual la persona forma parte.

Este aspecto es particularmente importante en los sistemas interaccionales estables como en el caso de amigos, familia, etc. Las relaciones estables se distinguen por ser importantes para sus participantes y duraderas. En estos sistemas la comunicación tiene un efecto limitador: todo intercambio de mensajes disminuye el número de movimientos siguientes posibles. Los mensajes intercambiados limitan las interacciones posteriores. Cada nuevo intercambio de mensajes va definiendo y limitando la relación entre los participantes, de tal modo que ciertos comportamientos son posibles y otros no.

¹³ Wilder C., *From the Interactional View. A Conversation with Paul Watzlawick*. *Journal of Communication*, Vol. 28 N° 4, 1978.

Las reglas de relación constituyen la estabilización del proceso de definir la relación en un sistema interaccional. Los comportamientos posibles en una relación se ven limitados por estas reglas de relación y ciertos patrones de comportamiento se vuelven redundantes.

Uno de los objetivos del Enfoque Interaccional es comprender las disfunciones de un sistema interaccional a través de la observación. Según Bateson la razón de ser de la comunicación es crear "redundancia, significado, patrón, predictibilidad, información y reducción del azar mediante la restricción"⁽¹²⁾. Los sistemas interaccionales se mantienen por patrones redundantes de interacción. La identificación de estas secuencias recurrentes de comportamiento es esencial para comprender las disfunciones de los sistemas. Watzlawick et al., plantean que existen patrones redundantes de comportamiento que mantienen y exacerbaban los problemas. Argumentan que, generalmente, la acción empleada para aliviar el comportamiento de la otra persona, lo agrava, en cambio, creando un circuito de retroalimentación positiva o juego sin fin ("mientras él más la regaña, ella más se retrae; mientras ella más se retrae, él más la regaña"). Son patrones redundantes y autorreforzantes de comportamiento entre los miembros de un sistema que es necesario describir y modificar¹⁴.

Volviendo al concepto de homeostasis familiar, Jackson sugirió que las familias interactuaban sobre la base de un conjunto finito y económico de normas derivadas de las reglas de relación y que les permitía mantener su equilibrio. Vimos ya cómo cuando un paciente mejoraba en el núcleo de una familia, ésta reaccionaba tratando de evitarlo o alterando todo su funcionamiento o substituyendo la "enfermedad" en ese miembro por la enfermedad en otro.

Sin embargo, la familia como todo sistema también experimenta crecimiento, aprendizaje y cambio. Este cambio es producto básicamente de la retroalimentación positiva al sistema. Ésta actúa sobre cierto rango de variación fijo o calibración. Sin embargo, la calibración también puede sufrir cambios conocidos como funciones escalonadas. En las familias las funciones escalonadas ejercen un efecto estabilizador que recalibran el sistema. Ejemplo de estas funciones escalonadas las tenemos en la maduración de los hijos y los padres, el matrimonio y alejamiento de los hijos, la jubilación, etc. Todos estos son cambios en la calibración de la familia; alteran su nivel normal de equilibrio y lo reestablecen a otro nivel⁽⁷⁾.

¹⁴ Watzlawick P., Weakland J. H. y Fisch R. *Cambio: Principios de la Formación y Resolución de Problemas*. Herder, Barcelona, 1976.

Finalmente, cabe destacar la relatividad que asumen los conceptos de normalidad y anormalidad dentro de un enfoque sistémico como el descrito. Como vimos, el comportamiento sintomático (y todo comportamiento) es considerado en el contexto del sistema mayor en que se inscribe y, en este sentido, constituye un comportamiento adecuado a una situación interaccional determinada. Las "enfermedades", en este sentido, constituyen patrones de interacción y no atributos individuales, lo que cambia totalmente la perspectiva epistemológica, etiológica y terapéutica del comportamiento humano⁽¹⁾.

Orientación por Reglas de la Comunicación

En 1965, Don Jackson publica su artículo "The Study of the Family", donde hace una presentación comprehensiva de los principios de la teoría y terapia familiar, desarrolladas en el MRI bajo su dirección. En dicho artículo propone una teoría familiar basándose en el modelo de la familia como un sistema homeostático gobernado por reglas. Plantea así el novedoso concepto de reglas familiares como determinantes del comportamiento, en una época en que el enfoque prevaleciente era el de necesidades, impulsos, rasgos de personalidad, etc.

El enunciado fundamental de la teoría familiar afirma que la familia es un sistema gobernado por reglas, es decir, que sus miembros se comportan entre sí de una manera organizada y repetitiva, y que estos patrones de comportamiento pueden ser abstraídos como los principios gobernantes de la vida familiar¹⁶.

La naturaleza, organizativa de la interacción familiar se desprende tanto de la observación clínica de familias interactuando como de una deducción lógica de la teoría de la comunicación expuesta por Bateson que permite plantear la hipótesis de las reglas familiares. De acuerdo a lo afirmado por Bateson (1951), toda comunicación tiene un aspecto referencial o de contenido y un aspecto conativo o relacional. El aspecto referencial de la comunicación es aquel que transmite la información acerca de los objetos, hechos, opiniones, sentimientos, experiencias, etc., y corresponden al contenido del mensaje. Por ejemplo, "hoy está lloviendo". El

¹⁵ Haley J., Development of a Theory: A History of a Research Project. En: C. Sluzki y D. Ransom (Ed.). *Double Bind: The Foundation of the Communicational Approach to the Family*, op. cit.

¹⁶ Jackson D., The Study of the Family. En: P. Watzlawick y J. H. Weakland (Ed.). *The Interactional View*, op. cit.

aspecto conativo de la comunicación es aquella instrucción implícita en todo mensaje que indica cómo debe ser entendida esta información; es aquella instrucción que define la naturaleza de la relación entre los comunicantes. El aspecto conativo del ejemplo anterior podría ser parafraseado de la siguiente manera: "al decirte 'hoy está lloviendo' (y decírtelo en esta forma particular), tú me debes ver a mí como amigo (o enemigo o desconocido, etc.) en relación a ti". En general se acepta que el aspecto relacional clasifica un aspecto referencial y es, por lo tanto, una metacomunicación¹⁷.

En toda comunicación, entonces, los participantes buscan determinar la naturaleza de su relación ofreciéndose mutuamente definiciones de dicha relación. Cada uno responde al otro con su propia definición de la relación que puede reafirmar, negar o modificar la primera. En una relación importante y perdurable, la definición de la naturaleza de esa relación no puede no ser alcanzada ni tampoco puede ser un proceso librado al azar. El intercambio de definiciones de la relación debe estabilizarse o provocar una ruptura de la relación (divorcio, abandono, etc.), lo cual constituye otra forma de definir la relación.

De este modo, se deduce que las familias que permanecen juntas han logrado estabilizar el proceso de definir la naturaleza de su relación, han llegado a un acuerdo acerca de una definición mutuamente aceptable de su relación o, por lo menos, acerca de los límites de diferencias que permite dicha relación. Estos acuerdos acerca de la relación son denominados reglas familiares. Estas reglas familiares prescriben y limitan el comportamiento de los miembros en áreas de diverso contenido, organizando su interacción en un sistema razonablemente estable. El hecho que los miembros familiares estén de acuerdo con sus reglas de relación no significa que el proceso de definir la relación sea consciente. La mayoría de las reglas de relación no son conscientes para sus miembros.

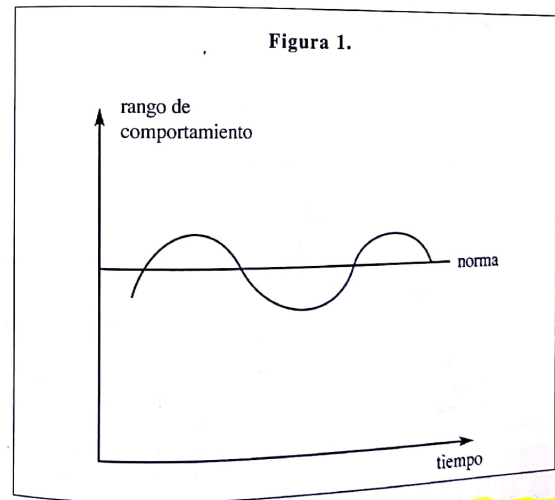
Consideremos el caso de una primera cita en que él llega tarde. Supongamos que ella se demora el mismo tiempo que él se retrasó, en recibirlo. El recibirá entonces el mensaje que ella no tolerará que la dejen esperando. Supongamos, además, que él le propone salir y ella junto con aceptar elige el lugar. Estos breves intercambios podrían generar una regla de igualdad en la relación que se confirmaría con cada nuevo intercambio. Se puede ilustrar así el curso probable que sigue el desarrollo de reglas de relación (16).

¹⁷ Bateson G., Información y Codificación: Un Enfoque Filosófico. En: J. Ruesch y C. Bateson. *Comunicación: La Matriz Social de la Psiquiatría*. Paidós, Bs. As., 1965.

Las reglas familiares pueden ser inferidas a partir de los patrones redundantes de comportamiento que se observan en la interacción de los miembros de una familia. Si uno puede inferir las reglas generales que gobiernan una familia, entonces todo su complejo comportamiento puede ser descrito según patrones, puede ser comprendido y anticipado.

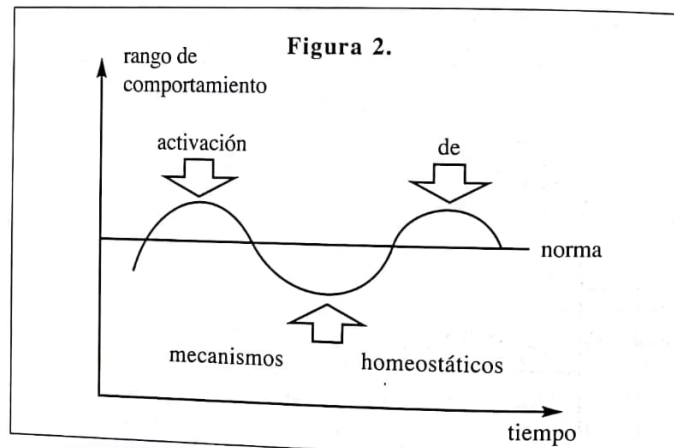
La regla es una inferencia, una abstracción, una metáfora acuñada por un observador para describir las redundancias que observa en una interacción. Una regla es una fórmula para relacionarse. Por ejemplo, "aquí todos somos iguales", "la autoridad de la madre debe ser respetada", "aquí todos mandan los hombres", "nadie debe tratar de sacar ventajas", etc.

Las reglas de relación familiar son también denominadas normas. Las normas son generalmente únicas para cada familia, aun cuando un determinado conjunto de normas sea más común en una cultura que en otra. La norma es una línea base que describe la redundancia del comportamiento familiar y alrededor de la cual este comportamiento varía en mayor o menor medida (Fig. 1).



Un aspecto importante de las normas son los mecanismos homeostáticos mediante los cuales las normas son delimitadas y reforzadas. En un sistema interaccional ya establecido, los mecanismos homeostáticos

operan restringiendo el comportamiento para adaptarlo a la norma. Los mecanismos homeostáticos son comportamientos que delimitan la fluctuación de otros comportamientos en torno a la norma. Cuando un comportamiento se desvía de la norma, los mecanismos homeostáticos (gestos, verbalizaciones, movimientos, etc.) operan para restringirlo al rango permitido por la norma; restituyen el equilibrio. Los comportamientos homeostáticos clasifican otros comportamientos de la interacción familiar y operan, por lo tanto, como metacomunicación. De este modo, si la norma de una familia es que no haya desacuerdo entre sus miembros, por ejemplo, cuando este desacuerdo se presenta y se hace evidente, se podrá observar una inquietud general, un cambio de tema, un comportamiento, etc.; cualquier mecanismo homeostático que corrija el comportamiento desviado y lo vuelva a la norma (no desacuerdo). Esto queda ilustrado por la figura 2 ⁽¹⁶⁾.



Fue la observación de los mecanismos homeostáticos en las familias de pacientes psiquiátricos lo que condujo a la hipótesis de la familia como sistema homeostático gobernado por reglas. Las normas se tornan evidentes al observar la reacción familiar a su trasposición. Esto permite inferir la regla que ha sido traspuesta. Un ejemplo típico de estos mecanismos homeostáticos es la reacción inmediata y a veces violenta de una familia ante la recuperación de uno de sus miembros identificado como esquizofrénico.

Una clase especial de mecanismo homeostático son los valores. Los valores son empleados como tácticas interpersonales que afirman o refuerzan una norma. Por ejemplo, si una norma prescribe el desacuerdo

y una discusión familiar comienza a desbordar los límites permitidos por dicha norma, entonces, un miembro cualquiera puede invocar el valor de la paz para corregir el comportamiento desviado y reestablecer el orden familiar dentro del rango permitido por la norma. Los valores representan una coalición extrafamiliar (con una religión, sociedad, cultura, etc.) que permite nivelar las relaciones familiares⁽¹⁶⁾.

Finalmente, Jackson distingue el concepto de regla del concepto de rol. El rol constituye una definición cultural a priori de ciertos comportamientos individuales que deberían presentar los miembros de una familia. La regla, en cambio, se infiere a partir de la observación de patrones interaccionales de comportamiento en un sistema familiar particular⁽¹⁶⁾.

En 1965, Watzlawick, Beavin y Jackson publican el libro "Pragmatics of Human Communication: A Study of Interactional Patterns, Pathologies and Paradoxes", donde extienden el concepto de regla familiar. Plantean que la comunicación, en su sentido más amplio, está tan gobernada por reglas como el lenguaje natural es determinado por su gramática y su sintaxis. La interacción se basa en algo similar a un código, una gramática, un cálculo, y todos sus participantes están sujetos a obedecer, en mayor o menor medida, este cuerpo general de reglas de la comunicación. Estas reglas están, en general, fuera de la percepción de los participantes implicados en la interacción. Así como es posible hablar una lengua correcta y fluidamente sin tener conocimiento alguno de su gramática, al interactuar las personas obedecen reglas de comunicación, pero las reglas mismas, la gramática o cálculo de la comunicación es algo de lo cual los participantes no se percatan. Los autores formulan algunos axiomas básicos de este cálculo de la comunicación, muestran cómo estos axiomas determinan la interacción humana y describen los tipos de patología que surgen cuando estos axiomas son violados.

El concepto de proceso estocástico de la teoría de la información se refiere a aquellos procesos que muestran redundancia, es decir, que contienen ciertas secuencias de configuración repetitivas y más probables que otras. El ejemplo más típico es el del lenguaje. Cada uno de nosotros posee conocimientos acerca de la legitimidad y probabilidad de ciertas secuencias de letras y palabras en el castellano, lo cual nos permite corregir errores de imprenta, completar omisiones en una frase, anticipar cómo habrá de terminar una frase de algún otro, etc. Sin embargo, este conocimiento permanece fuera de nuestra percepción y sólo un experto en información puede establecer explícitamente las probabilidades de dichas secuencias. Hablamos correctamente, pero no

tenemos conocimiento explícito de las reglas que seguimos al hablar. Dominar un idioma, entonces, y saber algo acerca de ese idioma son dos tipos distintos de conocimientos¹⁸.

La redundancia pragmática de la comunicación es similar a la redundancia semántica y sintáctica descrita. En una interacción también podemos corregir, completar y anticipar el comportamiento de otro. Somos particularmente sensibles a las incongruencias en el comportamiento, al comportamiento que está fuera de contexto, al comportamiento azaroso, al comportamiento simulado, etc. Es decir, nos comunicamos y relacionamos según reglas, pero no nos percatamos de las reglas que guían nuestro comportamiento, no percibimos explícitamente las reglas que siguen nuestra comunicación cuando es eficaz y las que viola cuando es perturbada. Nos comunicamos constantemente y somos casi incapaces de comunicarnos acerca de la comunicación.

Si se observa detenidamente la interacción humana es posible identificar las configuraciones redundantes en el comportamiento; es posible, entonces, postular un "programa", un conjunto de reglas que subyacen a estas redundancias. La redundancia pragmática puede ser analógada al concepto matemático de cálculo. Un cálculo es "un método que se basa en el empleo de símbolos, cuyas leyes de combinación son conocidas y generales, y cuyo análisis permite una interpretación congruente"⁽⁷⁾. Al comunicarnos, entonces, seguimos un método, nos guiamos por reglas, realizamos un cálculo pragmático.

La estructura formal de las matemáticas es un cálculo, una operación metódica y reglamentada de números y signos algebraicos. Sin embargo, cuando los matemáticos quieren referirse explícitamente a ese cálculo lo expresan mediante el lenguaje natural que, en este caso, constituye la metamatemática. Análogamente, nos comunicamos siguiendo un cuerpo general de reglas que guían nuestros comportamientos. Si queremos expresar este conjunto de reglas, comunicarnos acerca de la comunicación, debemos recurrir, entonces, a la metacomunicación. A diferencia de la metamatemática, sin embargo, la metacomunicación plantea un obstáculo insalvable hasta el momento: poseemos tan sólo un lenguaje (el lenguaje natural) para describir tanto la comunicación como la metacomunicación; nos comunicamos y metacomunicamos en el mismo lenguaje. Dado que la comunicación y la metacomunicación son conceptos de tipo lógico diferente, esta situación presenta todos los ingredientes necesarios para generar todo tipo de paradojas⁽⁷⁾.

¹⁸ Bateson G., La Explicación Cibernética. En: G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*, op. cit.

Es posible establecer una analogía entre el concepto matemático de cálculo y un juego de ajedrez, como una instancia especial de interacción humana. Como lo describen Nagel y Newman: "las piezas y los casilleros del tablero corresponden a los signos elementales del cálculo; las posiciones siguientes de las piezas sobre el tablero, a los teoremas; y las reglas del juego, a las reglas de derivación del cálculo. Pueden establecerse teoremas generales de metaajedrez, cuya prueba implica sólo un número finito de configuraciones permisibles sobre el tablero. El teorema del metaajedrez acerca del número de movimientos iniciales posibles para Blanco puede establecerse de esta manera y lo mismo ocurre con el teorema del metaajedrez según el cual si Blanco tiene sólo dos alfiles y el rey, y Negro sólo un rey, es imposible que Blanco dé jaque mate a Negro"⁷.

Si se amplía la analogía para incluir a los jugadores se ingresa en el campo de la metacomunicación, puesto que se describen las reglas que gobiernan las secuencias de interacción humana. Si se observa que el comportamiento "a" efectuado por un comunicante (cualesquiera que sean sus "razones") provoca el comportamiento b, c, d, o e, en el otro, mientras que excluye los comportamientos x, y, y z, entonces es posible postular un teorema metacomunicativo. Toda interacción puede definirse como una secuencia de "movimientos" estrictamente gobernados por reglas acerca de las cuáles pueden hacerse afirmaciones metacomunicativas significativas.

Existe entonces un cálculo de la pragmática de la comunicación humana cuyas reglas se observan en la comunicación eficaz y se violan en la comunicación perturbada. El Enfoque Interaccional de la comunicación pretende describir ese cuerpo general de reglas que gobiernan la comunicación e interacción humana.

Teoría de los Tipos Lógicos

Sin lugar a dudas, el Enfoque Interaccional de la comunicación hace de la teoría de los Tipos Lógicos el constructo epistemológico central en la descripción en términos de niveles de la naturaleza general de la comunicación y de sus perturbaciones. La Teoría de los Tipos Lógicos fue desarrollada por Russell y Whitehead en su monumental obra "Principia Mathematica"¹⁹ como una explicación formal de los

¹⁹ Whitehead A. N. y Russell B., *Principia Mathematica*, Cambridge University Press, Cambridge, 1910.

sistemas lógico-matemáticos y, particularmente, como una posible solución a las paradojas que dichos sistemas generan y para las cuales no había solución hasta entonces. Sin embargo, fue Bateson la primera persona en extrapolar esta teoría al estudio de las paradojas de abstracción en la comunicación.

Antes de enunciar los postulados fundamentales de la Teoría de los Tipos Lógicos desarrollaremos el tipo de paradoja lógico-matemática a la cual esta teoría dio solución y que es conocida como la paradoja de las clases de clases o paradoja de Russell. Definiremos la paradoja como "una contradicción que resulta de una deducción correcta a partir de premisas congruentes"⁷, por lo cual es importante que razonemos rigurosamente en el ejemplo a desarrollar.

Definamos una clase como aquello que representa la totalidad de los "objetos" unidos por una propiedad o característica común y definamos los miembros como los componentes de dicha totalidad. Así, por ejemplo, la clase de los animales incluye a todos y cada uno de los diferentes animales del planeta. Habiendo establecido la clase de los animales, el resto de todos los demás objetos del universo pueden considerarse como la clase de los no animales, pues todos ellos tienen en común, al menos, la propiedad de no ser animales. Afirmer que un objeto pertenece simultáneamente a ambas clases constituye una contradicción, puesto que nada puede ser un animal y no serlo al mismo tiempo. Si nos ocupamos ahora de las clases, descubriremos que éstas pueden ser miembros de sí mismas o no serlo. Por ejemplo, la clase de los animales no es en sí misma un animal, pero la clase de los conceptos constituye en sí misma un concepto. Afirmer que una de estas clases es y no es a la vez miembro de sí misma constituye una contradicción. Consideremos ahora que todas las clases que son miembros de sí mismas pueden ser reunidas en una nueva y única clase llamada A, y todas las clases que no son miembros de sí mismas en la clase B. La pregunta ahora es; ¿la clase B es o no miembro de sí misma? Hemos generado la famosa paradoja de "la clase de las clases que no son miembros de sí mismas". Si la clase B es un miembro de sí misma resulta entonces que no es miembro de sí misma, puesto que B es la clase de las clases que no son miembros de sí mismas. Por otra parte, si B no es miembro de sí misma, entonces precisamente es miembro de sí misma, por no ser miembro de sí misma. No se trata ya de una simple contradicción, sino de una auténtica paradoja: B es miembro de sí misma si y sólo si no es miembro de sí misma, y viceversa. El resultado es una regresión infinita.

Este tipo de paradojas puede tomar la forma de un problema de ingenio un preguntarnos si existe el barbero que afeite exclusivamente a todas aquellas personas que no se afeitan a sí mismas. O una forma inquietantemente real cuando alguien afirma "estoy mintiendo". Dado que esta última expresión se incluye a sí misma, resulta entonces que si la persona está mintiendo, es falsa su afirmación "estoy mintiendo"; es decir, no está mintiendo. Pero si no está mintiendo entonces es verdadera su afirmación "estoy mintiendo", es decir, está mintiendo. Luego si está mintiendo entonces ... Nuevamente nos hallamos presos en una regresión paradójica infinita donde algo es falso cuando es verdadero y, a la vez, verdadero cuando es falso.

La teoría de los Tipos Lógicos vino a establecer un ordenamiento jerárquico riguroso de los niveles de abstracción en el manejo de los conceptos de la lógica con el objeto de evitar el tipo de paradoja recién expuesto. Para ello enuncia un principio fundamental, el cual postula que "todo lo que incluye a la totalidad de un conjunto no debe ser parte del conjunto"¹⁹. En otras palabras, una clase no puede ser un miembro de sí misma ni un miembro de la clase puede ser él mismo la clase. Existe una discontinuidad conceptual entre la clase y sus miembros: cada uno se ubica en un nivel de abstracción o tipo lógico diferente en la jerarquía de tipos. La clase es de un tipo lógico superior al de sus miembros. La clase incluye a los miembros, pero no puede incluirse a sí misma. Esto resulta evidente cuando consideramos que la clase de los animales no es en sí misma un animal como tampoco un animal cualquiera constituye él mismo la clase de los animales. El descuidar la importante distinción entre clase y miembro y adjudicar incorrectamente una propiedad particular de los miembros a la clase o viceversa constituyen errores de tipificación lógica que generan paradojas.

Constituye un error, por ejemplo, afirmar que la clase de conceptos es miembro de sí misma, puesto que también constituye un concepto. En realidad constituye un concepto, pero de un orden superior al de los conceptos que incluye como sus miembros. Se necesita ascender en el nivel de abstracción o tipo lógico para considerar a la clase de los conceptos como un concepto. Es el lenguaje el que nos impone ciertas barreras aquí, pues nos referimos con un mismo término a órdenes de abstracción diferentes. Lo mismo sucede en el caso de la clase de las clases que no son miembros de sí misma. El error está aquí en aplicar una propiedad de los miembros (no ser miembro de sí misma) a la clase. Esto se repite en la afirmación "estoy mintiendo". Esta expresión constituye, por así decirlo, la clase que incluye una serie de eventos respecto a los cuales la persona puede estar mintiendo. Sin

embargo, esta propiedad de los miembros (ser falsos) no debe ser aplicada a la clase, es decir, a la afirmación misma, pues de hacerlo se genera la paradoja ya descrita. Finalmente, en el caso del barbero debe considerarse a éste también como la clase para la cual no vale la definición de "no afeitarse a sí mismo".

La Teoría de los Tipos Lógicos constituye el constructor epistemológico central del pensamiento de Bateson. Más allá de solucionar una paradoja lógico-matemática específica, esta teoría plantea la posibilidad de que la realidad en general esté estructurada en una jerarquía creciente de niveles de abstracción, la cual al ser transgredida genera todo tipo de confusiones y situaciones insostenibles. Bateson la aplicó primeramente al fenómeno del aprendizaje, planteando que existen distintos niveles de aprendizaje. Las personas no sólo aprenden conexiones, contenidos o tareas específicas, sino que también aprenden a aprender. En otras palabras, los contextos de aprendizaje indican a la persona el tipo de mundo en que se desenvuelve; el cual puede variar desde uno donde debe esperar pasivamente lo que su destino le ofrece (contextos pavlovianos) a uno donde debe buscar activamente su recompensa (contexto instrumental).

Otra importante deducción de la Teoría de los Tipos Lógicos al ser aplicada al aprendizaje se refiere a la necesidad de no confundir los niveles de aprendizaje en que se está reforzando un comportamiento. Así por ejemplo, si un niño es castigado por meter los dedos en el enchufe esto no significa que dicho niño vaya a dejar de explorar activamente su medio, puesto que la exploración constituye, por así decirlo, la clase de una serie innumerable de comportamientos específicos que son sus miembros. La exploración es una categoría de comportamiento de tipo lógico superior cuyo propósito es obtener información acerca de a qué objetos puede o no aproximarse. De esta forma, el golpe de corriente castiga la conducta de meter los dedos en el enchufe, pero en el nivel inmediatamente superior premia la tarea de obtener información, puesto que descubre que los enchufes son peligrosos. Como una jerarquía de niveles es teóricamente infinita es posible plantear categorías de aprendizaje del tipo comportamiento, contexto, contexto del contexto, etc.²⁰.

La Teoría de los Tipos Lógicos fue también utilizada por Bateson para distinguir y jerarquizar los niveles de abstracción de la comunicación. Como ya se planteara, todo intercambio comunicativo no sólo

²⁰ Bateson G., Las Categorías Lógicas del Aprendizaje y la Comunicación. En: G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*, op. cit.

transmite información sino que simultáneamente y en un nivel inmediatamente superior comunica cómo debe ser entendida dicha información. En otras palabras, comunica acerca de la comunicación o metacomunica (meta: más allá). A estos dos aspectos de la comunicación o metacomunica denomina nivel de reporte o contenido (ej., está lloviendo) y nivel de comando o relación (ej., debes entender esta afirmación como un gesto de amistad), respectivamente. Lo importante aquí es señalar que el nivel relacional es de un tipo lógico superior al de contenido, al cual incluye. El nivel relacional corresponde a la clase que indica cómo deben ser entendidos los contenidos de los mensajes, los cuáles constituyen sus miembros. El nivel metacomunicativo se transmite, generalmente, en forma analógica mediante los gestos, la cualidad de la voz, la actitud, etc. En un nivel lógico superior al metacomunicativo se halla el contexto en que este intercambio comunicativo tiene lugar. Decir "está lloviendo" y metacomunicar "debes entender esta afirmación como un gesto amistoso" resulta radicalmente diferente si se hace en una reunión de amigos o en una sesión de psicoterapia, por ejemplo. El contexto actúa entonces como la clase de las clases (nivel relacional) de los miembros (nivel de contenido)¹⁷.

De acuerdo a la jerarquía de tipos lógicos es posible plantear niveles cada vez más abstractos de comunicación. Sin embargo, a niveles de abstracción muy altos la utilidad práctica de los conceptos es escasa. Lo importante es enfatizar que la transgresión de estos niveles provoca paradojas, ahora con efectos pragmáticos evidentes.

Los niveles lógicos de la comunicación cumplen una importante función en todas aquellas situaciones en que un mismo comportamiento adquiere significados radicalmente distintos según como sea calificado a nivel metacomunicativo. Este es el caso del juego, la amenaza, la metáfora, el histrionismo, la fantasía, el ritual, el engaño, los sacramentos, la psicoterapia, etc. Bateson observó, por ejemplo, que las secuencias interactivas del juego entre los monos eran similares a las secuencias del combate (ej., rasguños y mordiscos). Sin embargo, estas secuencias eran interpretadas por los monos como "no combate" o juego. Bateson dedujo entonces que debía haber una jerarquía de señales de diferente tipo lógico que indica a los monos cuándo un mordisco debe ser considerado como juego. En otras palabras, la metacomunicación implícita "esto es juego" significa que los mordiscos juguetones denotan mordiscos reales, pero no denotan el combate que estos últimos denotan.

Nuevamente el lenguaje nos hace emplear un mismo término "denotar" para dos niveles de abstracción diferentes. Los mordiscos

jugueteros son de un tipo lógico superior al de los mordiscos reales. Es muy probable que señales metacomunicativas del tipo intensidad indiquen al mono de qué tipo de mordisco se trata²¹.

Sin embargo, como en toda instancia en que los fenómenos se estructuran en una jerarquía de niveles, nos hallamos ante una situación potencialmente peligrosa. En el ejemplo, nos referimos a que el mono podría confundir el tipo lógico del mensaje e interpretar el mordisco juguetero como un mordisco de combate y responder de acuerdo a esto. En el tipo de situaciones descritas (juego, fantasía, engaño, etc.) la acción A significa a veces exactamente lo contrario de lo que significaría la acción B a la que alude. En la amenaza, por ejemplo, el puño en alto que denota un posible puñetazo (el cual por su parte denota combate) es esgrimida como una forma de proponer "no peleemos". Si el mensaje que se quiere comunicar fuera "peleemos" bastaría con un puñetazo. No es difícil imaginar las innumerables ocasiones en que los tipos lógicos no han sido bien discriminados y la amenaza se ha transformado en una pelea innecesaria.

Otra importante aplicación de la Teoría de los Tipos Lógicos corresponde al análisis de la comunicación en esquizofrénicos. Según las observaciones realizadas por Bateson²² el esquizofrénico presenta una particular dificultad para identificar e interpretar aquellas señales metacomunicativas que le permitirán comprender el tipo de mensajes que recibe. Si alguien le pregunta la hora, por ejemplo, no sabrá si interpretarlo como seducción, persecución, descalificación, etc. Las personas "sanas" generalmente se las arreglan para identificar las señales analógicas y de contexto para comprender el tipo de relación propuesta mediante la pregunta (amistosa, autoritaria, impersonal, etc.). Ante esta dificultad para discriminar tipos lógicos el esquizofrénico tenderá a responder en forma confusa contestando a veces literalmente a lo metafórico o metaforizando lo literal. Ante la pregunta de la hora podría, por ejemplo, responder "es la hora de la vida".

Basándose en estas observaciones acerca de la dificultad del esquizofrénico para discriminar tipos lógicos Bateson et al.²³ dedujeron que éste tendría que haberse visto sometido a un contexto comunicacional

²¹ Bateson G., Una Teoría del juego y la fantasía. En: G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*, op. cit.

²² Bateson G., Epidemiología de una Esquizofrenia. En: G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*, op. cit.

²³ Bateson G., Jackson D. D., Haley J. y Weakland J., Hacia una Teoría de la Esquizofrenia. En: G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*, op. cit.

paradójico insostenible donde la única salida posible fuera, a su vez, comunicarse incongruente y paradójicamente. Desarrollaron así la hipótesis del doble-vínculo donde la Teoría de los Tipos Lógicos cobra su máximo valor. En términos generales, esta hipótesis postula que si a una persona se le comunican dos mensajes de tipo lógico distinto que se aluden negándose mutuamente y, además, se agrega un tercer mensaje que prohíbe a la persona comentar o abandonar la situación, entonces esta persona se verá enfrentada a una situación imposible en la cual no puede responder a un nivel del mensaje sin violar el otro y, haga lo que haga, estará errada. Este sería el caso de alguien que verbalmente ordenara a otro "quiero que me desobedezcas" mientras que analógicamente comunica "obedece lo que te digo, no lo que te insinúo, y no me contradigas". La única respuesta posible a esto es una comunicación tan paradójica como la anterior. La exposición repetida a este tipo de experiencia en el marco de una relación vital (familia, por, ejemplo) llevará a la persona a percibir un mundo como estructurado paradójicamente y a comportarse de un modo incongruente, donde las características formales de dicho comportamiento semejan a las de la esquizofrenia.

En un plano más pragmático, la Teoría de los Tipos Lógicos ha sido invocada por Watzlawick et al.¹⁴ como un modelo apropiado para explicar aquellas intervenciones terapéuticas que reestructuran el contexto de un problema. Los mensajes metacomunicativos definen marcos o premisas psicológicas dentro de las cuales deben ser entendidos los problemas de una persona. Reestructurar significa entonces, alterar dichas premisas de modo que el significado atribuido por una persona a ciertos hechos sea ubicado en un marco psicológico diferente que le permita funcionar mejor. En otras palabras y en término de tipos lógicos, al reestructurar se está verificando un cambio a nivel de la clase, lo cual obliga a reconsiderar el significado de los miembros. Un ejemplo podría ser el siguiente: en lugar de considerar el reposo en cama por enfermedad como una pérdida inútil de tiempo se lo puede reestructurar como una excelente oportunidad para retirarse a meditar en uno mismo.

La Teoría de los Tipos Lógicos no se ocupa de lo que sucede en el interior de una clase o, lo que es lo mismo, de sus miembros, sino que proporciona un modelo para la relación existente entre miembro y clase, y los cambios que se generan al pasar de un nivel lógico al otro inmediatamente superior. Al tipo de cambio que no altera los miembros de un sistema, sino que cambia el sistema mismo se lo denomina cambio tipo 2. En el clásico ejemplo del sueño, podemos realizar

muchos cambios dentro del sueño (ej. comer, detenernos, sentarnos, etc.), pero para salir de él debemos realizar un cambio de tipo lógico distinto que nos ponga fuera del sueño. El despertar no constituye parte del sueño, sino que es un cambio de tipo lógico, un cambio de segundo orden, o un cambio tipo 2.

El cambio de tipo 2 se encuentra a la base de la prescripción del síntoma, una de las intervenciones paradójicas empleadas por el Enfoque Interaccional en la solución de problemas. En términos generales, ésta consiste en alentar al paciente para que mantenga y exacerbe su síntoma, con lo cual se ve envuelto en una situación paradójica en que ya no puede argumentar que carece de control sobre el síntoma. En este sentido, no se intenta cambiar la situación con contraargumentos, sino que se trabaja con las premisas del problema, reencuadrándolas en un marco más apropiado.

Teoría de Grupos

La Teoría de Grupos es postulada por Watzlawick et al.¹⁴ como un posible ejemplo mediante analogía de aquel tipo de situaciones problema en las cuáles mientras más cambios se intentan más igual permanece la situación.

La Teoría de Grupos es desarrollada en el campo de las matemáticas por Evarist Galois en el siglo XIX. Aunque los postulados iniciales concernientes a las relaciones entre los miembros y la totalidad son relativamente sencillos, sus implicaciones han trascendido a la lógica; la física y otras ramas del saber.

De acuerdo a Watzlawick et al.¹⁴ los postulados de la Teoría de Grupos proporcionan, en el ámbito de las relaciones interpersonales, una base válida para explicar la particular interdependencia observada entre la persistencia y el cambio de los problemas.

En matemáticas, un grupo es un conjunto de elementos, con una ley de composición que satisface ciertas condiciones. De esta manera, un conjunto G de elementos (números, conceptos, eventos, etc.) es entonces considerado un grupo sólo si su ley de composición satisface las siguientes condiciones o propiedades²⁴:

²⁴ Simonetti F., Paradoja, Tipos Lógicos y Cambio: El Aporte del Enfoque Interaccional a la Solución de Problemas. *Revista Chilena de Psicología*, Vol. 4 Nº 1, 1981.

1. **Invarianza:** la propiedad de invarianza se refiere a que cualquier combinación de dos o más elementos entre sí, da como resultado otro miembro del grupo. Esta propiedad permite una infinitud de combinaciones, ordenaciones y cambios al interior del grupo sin que la estructura misma de éste se vea alterada. Por ejemplo, si tenemos el conjunto de los números naturales y la suma como ley de composición, la invarianza se refiere a que cualesquiera sean los números combinados entre sí el resultado también será otro número natural: $3 + 2 = 5$.

2. **Combinación:** esta propiedad se refiere a que los miembros de un grupo pueden ser combinados en distinto orden y, sin embargo, el resultado de la combinación sigue siendo el mismo. Es decir, el orden de los elementos no altera el producto. Siguiendo con el ejemplo anterior, y de acuerdo a esta propiedad, cualquiera sea el orden en que se sumen los números se obtendrá el mismo resultado: $2 + 3 + 4 = 4 + 2 + 3$.

3. **Identidad:** se refiere a que todo grupo tiene un miembro de identidad tal que al combinarlo con cualquier otro miembro del grupo se mantiene la identidad de este último miembro. Así por ejemplo, en la operación de suma en el conjunto de los números naturales, el miembro de identidad es el 0, puesto que $2 + 0 = 2$. En el caso de la ley de composición de la multiplicación, el miembro de identidad es 1, ya que $2 \times 1 = 2$. Lo esencial de esta propiedad es que ha sido considerada como un caso especial de invarianza, esto es, que un miembro puede actuar sin provocar cambio alguno.

4. **Inverso:** esta propiedad se refiere a que cada miembro del grupo tiene su opuesto, de tal modo que al combinar cualquier miembro del grupo con su opuesto se obtiene como resultado el miembro de identidad. De esta manera, cuando la ley de composición es la suma y los elementos son los números, el miembro inverso de un número es su negativo: $2 + (-2) = 0$. Para la ley de multiplicación tenemos que $3 \times 1/3 = 1$.

A partir de las propiedades enunciadas se desprende una serie de problemas e implicaciones teóricas. Sin embargo, para nuestros intereses, el **postulado principal** de la Teoría de Grupos es aquel que se refiere a que **se pueden verificar una serie de cambios al interior del grupo sin que se altere o cambie la naturaleza paramétrica de éste**. En otras palabras, existen numerosos cambios posibles al interior del grupo, pero resulta imposible que cualquier combinación de dos o más miembros se sitúe fuera del grupo y altere su estructura.

En un intento de clarificar y comprender cómo las personas y sus familias se enredan y sufren al mantener relaciones tortuosas que perduran a pesar de los esfuerzos por cambiarlas, Watzlawick y colaboradores¹⁴ han

extrapolado los principales postulados de la Teoría de Grupos al área de la comunicación y las relaciones interpersonales. En términos generales, los autores plantean que la Teoría de Grupos proporciona una base adecuada para comprender aquel tipo de cambio que con frecuencia ocurre dentro de sistemas interaccionales, tales como parejas, familias, etc., que en sí permanecen invariables.

Un clásico ejemplo de este tipo de cambio que no modifica la estructura interna del grupo, y que ha sido llamado cambio de primer orden o cambio tipo 1, es lo que comúnmente ocurre con las pesadillas. La persona puede hacer muchas cosas dentro del sueño: correr, esconderse, gritar, subir un cerro, etc. Sin embargo, ninguno de los cambios representados por uno u otro de estos comportamientos podrá finalizar con la pesadilla. La persona se encuentra atrapada en un círculo vicioso que no puede generar por sí mismo la solución esperada (el despertar), puesto que cualquier combinación dentro del sueño sigue siendo parte de la pesadilla. La única manera de salirse del sueño supone un cambio del soñar al despertar. El despertar, que no constituye ya parte del sueño (o sistema) implica el cambio hacia un estado completamente distinto que es el resultado de una alteración en las reglas o parámetros del sistema. A este tipo de cambio, que supone un cambio de tipo lógico, se le denomina cambio de segundo orden o cambio tipo 2⁽¹⁴⁾. Una de las consecuencias pragmáticas más importantes que se desprende de la primera propiedad observada en los grupos, el factor de la invarianza, es que existen determinadas situaciones interaccionales en que cualquier intento por lograr un cambio desde dentro del grupo sólo contribuye a perpetuar y complicar el problema. En otras palabras, un grupo, sea éste una pareja, una relación entre amigos o una familia completa, puede experimentar múltiples fenómenos de cambio un interior de sí mismo sin que varíe su estructura interna, ya que no posee los recursos necesarios para generar por sí mismo las condiciones adecuadas para cambiar sus propias reglas. Es decir, un grupo no puede generar desde su interior las condiciones necesarias para un cambio de segundo orden o cambio tipo 2.

Un típico ejemplo del factor de invarianza es el que se observa en el insomnio. Generalmente, cuando una persona no se ha quedado dormida, a medida que van pasando las horas comienza a tratar de hacerlo. De esta forma, se exige desarrollar voluntariamente un comportamiento que por definición sólo puede ocurrir espontáneamente. Tenemos así los ingredientes necesarios para generar una situación en la cual mientras más cambios se intentan "más igual" permanece ésta. Esto es, la persona comienza a intentar una serie de

cambios para quedarse dormida. Por ejemplo, cierra los ojos voluntariamente, bebe leche caliente, lee un rato, cambia de posición en la cama, sale a tomar un poco de aire, etc. Es evidente que estos cambios empeoran la situación. El cambio que se requeriría para cambiar esta situación no se encuentra al interior de este grupo de acciones emprendidas, sino que en la premisa que la sustenta: "Si trato, voy a quedarme dormido". Mientras no se cambie esta premisa cualquier tipo de cambio que se intente no hará variar la situación.

Con respecto a la propiedad de combinación, es frecuente observar en algunas situaciones que los diferentes comportamientos posibles son combinados en las más diferentes secuencias, obteniéndose, sin embargo, siempre el mismo resultado. En el caso del insomnio, por ejemplo, da exactamente lo mismo leer el diario primero, tomarse la leche después y luego salir a caminar, que primeramente tomarse la leche, luego leer el diario y, finalmente, salir a caminar. Lamentablemente el resultado es el mismo: la persona permanece insomne.

La propiedad de combinación ha sido también empleada por Watzlawick et al.⁽¹⁴⁾, para referirse al fenómeno de la **puntuación de la secuencia de hechos**. En términos generales, este fenómeno se refiere a aquellas interacciones circulares entre dos personas que son puntuadas por cada uno de ellos como comenzando en el otro. Así, por ejemplo, no importa cómo se puntúe un problema de drogadicción (“Empecé a fumar marihuana porque mis padres no me comprenden”, dice el hijo; mientras los padres afirman, “no lo comprendemos desde que se hizo drogadicto”) ya que las diferentes puntuaciones no alteran la situación de desconfianza y reproches mutuos.

En un contexto interaccional, las propiedades de miembro inverso y miembro de identidad pueden ser ejemplificadas mediante esas situaciones en las cuáles se intenta un cambio realizando aquello que parece ser lo opuesto a lo que se venía intentando, y, sin embargo, la situación global en nada cambia. En el ejemplo del insomnio, la persona luego de haberse paseado, leído, tomado leche, etc., podría pensar lo siguiente: "Para quedarme dormido voy a tratar de hacer exactamente lo contrario de lo que estaba haciendo, o sea, voy a tratar de quedarme lo más inactivo y tranquilo posible". Sin embargo, el resultado es el mismo: la persona permanece insomne. Nuevamente el cambio ha sido intentado a nivel de los miembros del grupo y no de la premisa que lo sustenta.

Al igual que en el ejemplo anterior, Watzlawick et al. (1967) han usado de estas dos últimas propiedades descritas para ejemplificar todas aquellas situaciones en que comportamientos aparentemente opuestos

resultan tener un efecto similar, puesto que en el contexto mayor del que forman parte son lo mismo. Día y noche, grande y pequeño, pasado y futuro son sólo elementos complementarios de una misma realidad. Así, por ejemplo, la indisciplina de un adolescente no necesariamente encontrará remedio cuando los padres, considerando que son muy permisivos, decidan internarlo en la escuela militar.

Hasta aquí hemos visto cómo ninguna de las propiedades que define la Teoría de Grupos, así como ninguna combinación de ellas, puede producir un cambio en la estructura misma de un grupo. En otras palabras, hemos visto que un grupo no puede generar a partir de sus propias leyes las condiciones necesarias para cambiar sus reglas. Sin negar la valiosa participación de los cambios de primer orden en una serie de fenómenos de la vida cotidiana (por ejemplo, ante el hambre, comer; frente al frío, abrigarse, etc.), existen numerosas situaciones en que al intentar este tipo de cambio los miembros de un grupo se ven atrapados en un "juego sin fin". Mientras más cambios intentan menos se altera la situación global.

A la raíz de los conflictos humanos es posible observar que las personas que se enredan en problemas, generalmente, son protagonistas de interminables juegos que no contienen en sí mismos la estructura necesaria para su propia finalización. El cambio de las reglas del juego no es parte del juego, sino que es de un tipo lógico superior al de cualquier movimiento intentado dentro del juego. En otras palabras, el término del juego no se logra mediante un cambio de primer orden. Esto sólo se puede alcanzar a través de la reestructuración de la situación, es decir, de un cambio de segundo orden.

LECTURA SUGERIDA

JAY HALEY, Toward a Theory of Pathological Systems.

En: P. Watzlawick y J. H. Weakland (Ed.). *The Interactional View*, op. cit.

DON D. JACKSON, Family Rules: Marital Quid Pro Quo. En: P. Watzlawick y J. H. Weakland (Ed.). *The Interactional View*, op. cit.

GREGORY BATESON, Una Teoría del Juego y la Fantasía. En:

G. Bateson (Comp.), *Pasos Hacia una Ecología de la Mente*, op. cit.

WATZLAWICK P., WEAKLAND J. H., FISCH P., *Cambio*. Herder, Barcelona, 1976.