



CURSO DA ANATOMIA DA MENTE HUMANA

Compilado dos Trabalhos de L. RON HUBBARD

ÍNDICE

1ª NOITE: A MENTE REATIVA	7
2ª NOITE: ENGRAMAS	7
3ª NOITE SECUNDÁRIOS	7
4ª NOITE ELOS	7
5ª NOITE CIRCUITOS E MAQUINARIA	8
6ª NOITE A MENTE ANALÍTICA	8
7ª NOITE QUADROS DE IMAGENS MENTAIS	8
8ª NOITE MOCK-UP, FAC-SÍMILE & CAMPOS	8
9ª NOITE FAC-SÍMILE DE SERVIÇO	9
10ª NOITE VALÊNCIAS	9
11ª NOITE A MENTE SOMÁTICA	10
12ª NOITE: O CÉREBRO	10
13ª NOITE O CORPO & SISTEMA NERVOSO	10
14ª NOITE PROBLEMAS, CONFUSÃO E DADOS ESTÁVEIS	11
15ª NOITE CICLO DE AÇÃO	12
16ª NOITE CICLO DE CONTROLE	13
17ª NOITE HAVINGNESS	14
18ª NOITE BANDA DO TEMPO	14
19ª NOITE EMOÇÕES & ESCALA DE TOM EMOCIONAL	15
20ª NOITE RESTIMULAÇÃO & ABERRAÇÃO	15
21ª NOITE ATO OVERT - MOTIVADOR	15

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD
St. Hill, Grinstead Oriental, Sussex
CARTA INFORMATIVA DO HCO DE 2 DE SETEMBRO DE 1964

Não Remimeo
 Franchise
 Estudantes de Sthill

(Reedita a Carta Informa. do HCO de 5 de Dez de 1961)

CURSO DA ANATOMIA DA MENTE HUMANA

As seguintes notas foram dadas por Ron ao pessoal de Johannesburg como piloto do Curso de Anatomia e para as remeter a São Hill. O „Eu“ usado nas notas refere-se ao instrutor Peter Slabbert que levou a cabo as diretivas de Ron.

O Curso leva 20 noites (serões) como segue, não importa se é dado 5, 3 ou uma única noite por semana.

Este curso só deverá ser feito *depois de estudada a conferência de Ron de 1 de Set. de 1964*. É um hiato de paragem até os novos materiais de PE serem libertados. O Congresso de Johannesburg também cobre este material.

VOCÊ SÓ PERDERÁ ESTUDANTES QUE NÃO COMPREENDERAM UMA PALAVRA OU TERMO DADO. (Coberto mais completamente na conferência).

1ª noite: A Mente Reativa	2ª noite: Engramas
3ª noite: Secundários	4ª noite: Elos
5ª noite: Circuitos e Maquinaria	6ª noite: A Mente Analítica
7ª noite: Quadros de Imagens Mentais	8ª noite: Mock-up, Fac-símile & Campos
9ª noite: Fac-símile de Serviço	10ª noite: Valências
11ª noite: A Mente Somática	12ª noite: O Cérebro
13ª noite: O Corpo & Sistema Nervoso	14ª noite: Problemas, Confusão e Dados Estáveis
15ª noite: Ciclo de Ação	16ª noite: Ciclo de Controle
17ª noite: Havingness	18ª noite: Banda do tempo
19ª noite: Emoções & Escala de Tom Emocional	20ª noite: Restimulação & Aberração

Esboço de uma conferência (padrão de cada conferência).

Um conferencista começa a noite com uma discussão de Cientologia. O que é, o que significa. Este conferencista também dá uma definição, uma descrição e uma demonstração da “Coisa” desta noite. Esta conferência é diferente todas as noites.

(A “Coisa” é: Secundários, Engramas, Elos, ou seja, o que for coberto essa noite). Estas conferências deverão falar de Cientologia mais ou menos 15 minutos, e as demonstrações, etc., da coisa, 25 minutos. Nesta fase o conferencista dispõe os estudantes em pares e manda 50% deles encontrar a “Coisa” nos outros 50%. Isto leva cerca de 10 minutos, fase em que o conferencista os inverterá e então B encontrará a “Coisa” do primeiro jogo. A classe tem agora um intervalo de 15 minutos, das 21.00 às 21.15, e então volta, quando o conferencista conduz um seminário obtendo comentários e ideias dos estudantes sobre a “Coisa”. O Conferencista termina a noite com uma pergunta tipo: “Este conhecimento tem algum valor na vida?” e manda-os para casa. Estas noites são mantidas curtas e com ímpeto de maneira que os estudantes tenham grande realidade numa só coisa

e então vão para casa. Não DEIXE SAIR UM ESTUDANTE QUE ESTÁ CONFUSO NUMA DEFINIÇÃO.

A Mente Reativa: são dados muitos exemplos da Mente Reativa e então tem lugar uma demonstração. Poderiam ser usados os exemplos seguintes: decisões que não pegam. Poderia ser dito aos estudantes como as pessoas tentam tomar decisões para deixar de fumar, deixar de beber, etc., e que alguma parte da sua mente *sobre a qual não têm controle* as influencia ao contrário. Deveria ser acentuado aos estudantes que há uma parte da mente sobre a qual eles não têm controle e esta é chamada Mente Reativa. Outro exemplo é: “não penses num elefante”. Os Estudantes pensam de imediato reactivamente na palavra elefante. Poderia ser perguntado a um par de estudantes o que eles gostam de fazer, como comer cremes, etc., e dizer-lhe para decidir não o fazer, e dessa maneira eles reparam na Mente Reativa.

Partindo do princípio de que o interesse enfraquecerá primeiro, a seguir comunicação, então controle e por fim ajuda, é provavelmente mais fácil de demonstrar esta Mente Reativa através da queda do interesse de alguém quando a sua Mente Reativa é restimulada. O exemplo que agora vou dar foi achado muito, muito exequível e demonstrou muito claramente a presença da Mente Reativa. Pedi a um estudante que se oferecesse para ir ao estrado e falar ao grupo. Encorajei o estudante para que falasse ao grupo sobre algo em que ele próprio estivesse muito interessado. O assunto que o estudante escolheu foi “miúdas” e discutiu isto com o grupo, cada vez mais interessado por miúdas conforme prosseguia. Parei o estudante nesta ocasião e pus a classe criticá-lo. Fiz a classe criticá-lo, um de cada vez, fazendo observações mordazes sobre ele durante cerca de 10 minutos. Depois disto disse ao estudante que se tinha oferecido para no falar outra vez de miúdas. Ele achou absolutamente impossível dirigir-se ao grupo e falar-lhe de miúdas. Aqui eu aproveitei a oportunidade para dizer ao grupo que a Mente Reativa tinha sido agora restimulada e tinha reduzido as suas capacidades. Depois disto claramente indicado mandei cada membro do grupo dizer algo simpático que sinceramente sentisse sobre esta pessoa, e que mantivesse isto até a pessoa se sentir bem outra vez, momento em que ele ficou muito capaz de falar de miúdas.

Outra pequena demonstração que você pode fazer no grupo em geral é conseguir que os fulanos imaginem (mock-up) alguma coisa, algo simpático, e então mudar parte daquele mock-up para alguma coisa que eles não possam confrontar. Dizer-lhes agora para se livrarem do mock-up. Verá que a parte do mock-up que eles não podem confrontar tende a ficar ali e não desaparece.

A segunda noite (Engrama) começou da mesma forma com uma discussão de Cientologia, etc. Então eu disse-lhes brevemente que a Mente Reativa era uma parte das suas mentes que estava fora do seu próprio controlo, e expliquei que tanto engramas como certas outras coisas entram na formação particular da Mente Reativa e que eu ia demonstrar alguns engramas.

Outra vez arranjei alguém para subir ao estrado. Escrevi as partes componentes de um engrama no quadro, como inconsciência, dor física, com todas as perceções e postulados.

Avancei para correr um engrama nesta pessoa. Encontrei o engrama e comencei a corrê-lo, momento em que ela se consciencializou de certos postulados que fez, e conforme eu estava a corrê-lo apontava para certas coisas no quadro de maneira que o resto da classe pudesse ver como o engrama se coadunava com a definição. Conduzi o estudante de volta para o tempo presente e corri-lhe um pouco de Havingness para fazer Key-out do engrama outra vez. Expliquei ao estudante que o engrama que estava obviamente na Mente Reativa poderia controlar e mudar a capacidade de uma pessoa para manejar coisas em tempo presente. Isto foi bastante óbvio pois durante o engrama ou logo após, antes de eu ter trazido esta pessoa para tempo presente, ela era incapaz fazer muito mais do que apenas sentar-se ali, e estava no meio de severa restimulação com enxaquecas, etc.

Na terceira noite conduzi uma discussão ligeiramente diferente sobre o que a era a Cientologia, etc., para os recém-chegados. (Isto deveria ser ligeiramente diferente todas as noites) e então passei a explicar que o Secundário foi algo mais que entrou na Mente Reativa. Se os estudantes não

soubessem o que é uma Mente Reativa não importava, pois obteriam isso na próxima volta. Pus alguém outra vez no estrado e corri-o num secundário. Isto foi muito interessante pois nós reestimulámos uma coisa onde ele quase tinha sido morto devido a algum tipo gás, e o cheiro das pessoas na sala acionou severas enxaquecas e incapacidade de ver, etc. Aqui outra vez eu mostraria aos estudantes que secundários e engramas poderiam transtornar o comportamento da pessoa em tempo presente, quer conscientes dos mesmos ou não.

Então os estudantes encontraram um engrama ou secundário uns nos outros. Eles apenas tinham de encontrar um e não o correr. Sendo a intenção por trás disto que os estudantes *tivessem a realidade de que engramas e secundários existem e que não são só palavras encontradas na Cientologia*. Tenho a certeza de que atingi esta meta muito, muito bem.

Ainda não fiz Elos com eles. Tenciono fazer isto hoje à noite. Farei os Elos num tipo de base similar. Encontrarei provavelmente um secundário, corro-o um pouco de maneira que a pessoa tenha realidade deles e então sigo para reconhecer uma série de elos originados do secundário e assim demonstrar que os elos vêm logo para tempo presente e continuarão até o secundário ser corrido um dia através da Cientologia.

Espero que isto faça sentido para si. Temo que não o tenha colocado de uma maneira muito sistemática, pois ainda não tenho nota alguma sobre isso. Penso que você fará muito bem se se lembrar que a sua meta principal é garantir que toda e qualquer pessoa nessa audiência tenha realidade absoluta de que estas coisas “particulares” existem mesmo nelas próprias e noutras pessoas e que todas as pessoas as têm e que não são meramente palavras que se encontram na Cientologia.

Eu mantê-lo-ei informado quanto ao que fazemos, como damos este curso e escreveremos outra vez em breve.

Faça-me saber como vai. Estou certo de que você achará este curso muito interessante.

Continuar com o Curso de Anatomia da Mente Humana.

Todas as noites, é claro, se usa o mesmo tipo de padrão, como eu expliquei na última carta.

Na demonstração de *Elos* eu pus alguém no estrado, encontrei um secundário neles, então passei a encontrar muitos elos que saíram de daquele secundário particular. Fiz isto a algumas pessoas e isso demonstrou conclusivamente como havia coisas agora mesmo em tempo de presente que eles detestavam, etc., e que eram o resultado de elos, devido a alguns tipos de secundários e usualmente uma inaptidão irracional que agora tinham por causa disto. (Eu usei Elos em vez de engramas para demonstrar secundários, pois os estudantes contactam secundários mais facilmente, sendo os engramas mais oclusos). O que os estudantes tinham de fazer uns aos outros era encontrar outra vez algum tipo de secundário e provar a si próprios que cada um deles tinha cadeias inteiras de Elos vindos destes secundários particulares, bastante capazes de influenciar o seu comportamento até certo ponto. Sendo o propósito disto *eles saberem que eles próprios têm elos*.

Circuitos e Maquinaria. Um método que eu usava para demonstrar um circuito era pôr um disco a tocar para eles. Aconteceu ser a parte assobiada de “A Ponte sobre o Rio Kwai”. Pus este disco a tocar alguns vezes para eles com intervalos díspares e viu-se que cerca de 80% deles assobiavam este registo durante os seus intervalos. Outra coisa que eu fiz foi pôr o disco, tocar algumas espiras e parar o no meio de uma frase musical, e viu-se que cerca de 95% deles tendiam a continuar a assobiar o registo bastante involuntariamente nas suas cabeças. Expliquei que o sistema moderno de educação é um método de instilar alguns tipos de circuitos, como a tabuada dois-vezes-dois, etc. Há uma piada muito boa sobre um rapaz a quem foi pedido para dizer a tabuada dos quatro e ele cantou a habitual velha toada que as crianças cantam quando dizem a sua tabuada. O professor que o tinha metido nisto explicou que ele podia lembrar-se da toada, mas tinha esquecido as palavras.

Uma boa demonstração foi mandar alguém levantar-se e falar à classe sobre alguma coisa. O que nós fazemos ali é mandá-los apenas falar e falar e falar e a classe não diz nada, mas localiza as

máquinas usadas para falar e os circuitos utilizados. Descobre-se aqui que conforme a sua Havingness baixa puxa cada vez mais circuitos e depois continua a repetir outras vezes a mesma coisa e dá muitos “hums” e “ahs” e “sabe o que quero dizer” e esse tipo de coisas. Depois disto eu devolvi-lhe a sua Havingness fazendo a classe admirá-lo outra vez, e foi mostrado que ele agora usou menos alguns circuitos para falar. Um bom método de demonstrar maquinaria à classe é estar atrás da pessoa que está a falar e imitar os seus movimentos de maneira que eles possam ver o tipo de movimentos que ele usa mecanicamente. Por exemplo, ele está apoiado no pé esquerdo e depois no pé direito, depois no esquerdo, depois no direito, durante todo o tempo que está a falar, ou ele usa as mãos ou alguma coisa. Esta demonstração é muito bem aceite na classe.

Mente analítica. Aqui nós queremos demonstrar aos estudantes que eles têm uma parte da mente que está sob o seu próprio controle. Quase que a melhor demonstração aqui é mandar alguém construir algum tipo de maquinaria mental, aprendendo a tabuada, $2 \times 2 = 4...$ etc., ou “obrigado”, é um exemplo disso. Usualmente as pessoas apenas pensam coisas, elas não decidem pensar coisas. Por outras palavras, o seu pensamento está totalmente fora do seu controle. Mas aqui podem ser mandadas decidir pensar coisas e então levar a cabo a decisão usando esta mente analítica. A resolução de problemas, etc., conforme um teste de QI, demonstra o uso desta mente. A pessoa também usará uma Mente Analítica como justificador quando tenta justificar alguma coisa que fez. Isto pode ser demonstrado mandando a pessoa recordar alguma experiência na qual sentiu que fez algo errado, mas sem admitir ter causado aquele efeito particular, e em que usou a mente analítica para justificar a ação particular, introduzindo todos os géneros de razões por que não, etc. Quando eles encontram exemplos uns nos outros, os exemplos de justificação, como agora mesmo dado, é provavelmente o melhor. Uma demonstração que pode ser dada na frente deles todos é que, mandá-los recordar algo normalmente fora do seu controle trabalhando para trás nalgum tipo de escala gradativa, demonstra que a mente analítica pode ser usada, e que certas imagens do passado, etc. estão armazenadas nesta mente e que eles podem retirar estas imagens desta mente.

Isto é o que nós cobrimos até agora, mas eu mantê-lo-ei informado quanto ao que estamos a fazer e como isto está a correr. Este plano é até agora, é claro, ainda por tentativas.

1ª NOITE: A MENTE REATIVA

MENTE REATIVA

DEFINIÇÃO,

DESCRIÇÃO: Uma parte das suas mentes que estão fora do seu controle.

EXEMPLOS: 1. Eles tomaram decisões, p. ex. deixar de fumar, contudo ainda fumam.
2. Não penses num elefante.
3. O que é que detestas? p. ex. cobras, aranhas. Decide que gostas.
4. Perdes às vezes o nome de uma pessoa?
5. Podes mudar de ideia sobre um filme triste imediatamente a seguir?
6. Ouviste o ruído lá fora antes de eu o mencionar? Certo, decide não o ouvir agora.

DEMONSTRAÇÃO: Manda um membro da audiência falar ao grupo de um assunto interessante. Depois, o grupo que o critique completamente. Ele já não pode falar ao grupo. O grupo que o admire agora e sinceramente o elogiem nos pontos bons que eles sentem que ele realmente tem. Ele pode falar agora outra vez ao grupo.

2ª NOITE: ENGRAMAS

ENGRAMA

DEFINIÇÃO, DESCRIÇÃO,

EXEMPLOS: Pessoa atropelada por carro, etc., etc. Explico como os percéticos são registados e identificados.

DEMONSTRAÇÃO: Ponha um membro no estrado e encontrar-lhe um engrama (nesta vida). Corra um pouco. Ligue somáticos, como postulados, dor, inconsciência, perceções, etc., escritos no quadro. Aponte para eles conforme aparecem no engrama. (Traga-o para PT e corra um pouco de Havingness).

3ª NOITE SECUNDÁRIOS

SECUNDÁRIO

DEFINIÇÃO, DESCRIÇÃO,

EXEMPLOS: Primeira vez que a namorada realmente o desiludiu. Primeiro fracasso na escola. Primeiro problema com a esposa. Morte de um jovem irmão ou animal, etc.

DEMONSTRAÇÃO: Encontre um secundário e meta logo a pessoa nisso. (Eu usualmente pego em duas pessoas). Termine trazendo a pessoa para PT e um pouco de Havingness.

4ª NOITE ELOS

ELO

DEFINIÇÃO, DESCRIÇÃO,

EXEMPLOS: Cada discussão com a esposa depois duma dificuldade maior em que você sentiu que era pior do que deveria. Sempre que teve um susto no carro depois de um acidente.

DEMONSTRAÇÃO: Pegar num membro e encontrar-lhe um secundário, depois a cadeia de elos resultante deste secundário. Se o secundário for com uma mulher, p. ex., recrie a cena com uma mulher da audiência, e ele ficará obviamente agora muito restimulado.

5ª NOITE CIRCUITOS E MAQUINARIA

CIRCUITOS & MAQUINARIA

DEFINIÇÃO, DESCRIÇÃO,

EXEMPLOS: Toadas que continuam na sua cabeça. Pessoas que usam a mesma frase repetidas vezes, p. ex.: “Estás a Perceber?”, o sistema Educacional $2 \times 2 = 4$, $3 \times 2 = 6$, etc. Na África do Sul as crianças cantam isto numa pequena toada monótona. A criança começa usualmente por aprender a toada a fim de se lembrar da tabuada (as palavras vêm mais tarde). Discos riscados.

DEMONSTRAÇÃO: Tocar um disco para eles repetidas vezes com intervalos díspares. A audiência assobiará isto mesmo no intervalo. Ponha o disco e toque várias espiras, depois pare. A audiência continuará automaticamente com isto nas suas cabeças. Ponha um membro da audiência no estrado e faça-o falar e falar e falar. Escreva no quadro atrás dele as frases e maneirismos que ele repete e usa e indique-os ao pessoal conforme ele os usa. Eu usei os vários maneirismos que as pessoas têm de usar para se exprimirem, como demonstração de vias mecânicas.

Não sei ao certo como de facto demonstrar as máquinas reais que elas imaginam.

6ª NOITE A MENTE ANALÍTICA

A MENTE ANALÍTICA

DEFINIÇÃO

DESCRIÇÃO: Uma parte do pensamento da pessoa que está a que está sob o seu controle.

EXEMPLO: Como as pessoas usam a sua mente para justificar ou explicar algo que fizeram. Fazer a audiência decidir lembrar-se do pequeno-almoço e então explicar. Esta mente é usada para resolver problemas.

DEMONSTRAÇÃO: Mandar a pessoa resolver problemas de QI com a mente, pedir à pessoa que tire algo fora do topo da tabuada. Eles vão buscar cadeiras, etc. Isto mostra o uso da mente. Mandar a pessoa lembrar o que comeu 3 dias antes recordando-o passo a passo. Encontre na pessoa um incidente em que ela fez algo (sem razão aparente) e então usou a mente para justificar o que fez.

7ª NOITE QUADROS DE IMAGENS MENTAIS

8ª NOITE MOCK-UP, FAC-SÍMILE & CAMPOS

QUADROS DE IMAGEM MENTAL, *Mock-ups, Fac-símiles e Campos.*

DEFINIÇÃO

DESCRIÇÃO: É dada a descrição de um Mock-up, de um Fac-símile e de um Campo, e a diferença é indicada claramente.

É pedido à audiência para recordar algo e obter algum tipo de imagem do que foi recordado. Isto é-lhes descrito como um Fac-símile.

É pedido à audiência para inventar alguma imagem mental e mudá-la. Isto é-lhes descrito como um Mock-up. Haverá alguns membros da audiência que nem veem um Mock-up nem um Fac-símile. Neste caso poder-se-ia perguntar-lhes o que veem. Deve ser explicado ao resto da audiência que o que eles ora descreveram é algum tipo de Campo.

DEMONSTRAÇÃO: Mandar um membro da audiência para o estrado. Dar-lhe um Emetro e mandá-lo recordar, assim como fazer Mock-ups de diferentes coisas. O movimento no Emetro demonstra que estes mock-ups têm de facto massa e energia e que estas são mensuráveis por meios científicos.

Podem-se escrever vários percéticos no quadro, como Visio (3 dimensões e cor) peso, movimento, cheiro e toque, etc. Pede-se ao estudante para recordar algo, e estes diferentes percéticos são encontrados nesta particular recordação. Pode-se mostrar que quando o estudante faz um mock-up de algo, estes percéticos também estão disponíveis no mock-up. A audiência, é claro, repara que nem todos vêm coisas no mesmo grau.

9ª NOITE FAC-SÍMILE DE SERVIÇO

FAC-SÍMILE DE SERVIÇO

EXEMPLOS: O que eu lhes disse que era o fac-símile de serviço foi: qualquer psicossomático que o preclaro tem e usa para explicar os seus fracassos particulares. Dei exemplos de pessoas que foram para a Universidade, etc., sem sucesso, regressando então e dizendo que não tiveram sucesso por causa das dores de cabeça, quando de facto, muito amiúde as enxaquecas vinham só severamente depois deles terem decidido deixar a Universidade.

DEMONSTRAÇÃO: Um membro da audiência foi trazido para o estrado e foi-lhe encontrado um somático. Depois procedeu a descobrir a primeira vez que ligou o somático, e foi demonstrado que foi logo após essa pessoa, na sua consideração, ter falhado de alguma forma particular na sua vida. Viu-se que o somático particular foi puxado e usado como desculpa por ele não ter tido sucesso nesse projeto particular.

10ª NOITE VALÊNCIAS

VALÊNCIAS

DESCRIÇÃO: A valência é descrita e diferenciada de uma entidade assumida ao nível de saber. Os diferentes tipos de valências, vencedora, derrotada, condolência, de aliado e sintética foram escritos no quadro e cada um descrito. Exemplos de uma valência foram as características que o rabo de pato manifestaria. As ideias políticas das pessoas foram usualmente originadas dos seus pais ou mães ou o resto da sociedade, mas muito raramente eram as suas próprias. Muito amiúde uma pessoa tentará ser de uma certa maneira a fim de impressionar outras pessoas. Isto é algum tipo de valência de um aliado seu, e apanhará as suas características outra vez a fim de as manter ali à volta. Ele às vezes imagina-as como estando ali com ele, dando-lhe aprovação, etc., ao que

ele está a fazer. Um exemplo do pai que pega na miúda, e a miúda que vai pegar nas bonecas dela exatamente da mesma maneira, é uma demonstração bastante boa disto.

DEMONSTRAÇÃO: Pode ser perguntado a um sujeito quem é que ele está a tentar fazer sobreviver, ou persistir, e ver-se-á que ele tem muitas, muitas características similares às da pessoa que está a tentar fazer persistir. À pessoa do estrado também pode ser pedida a descrição dos pontos maus do pai dele com bastante precisão. Uma demonstração adicional disto, é uma simples barra magnética que ergue um prego. A barra magnética é então encostada a um pedaço de aço ordinário que antes não podia erguer o prego e ver-se-á agora que este pedaço de aço pode erguer o prego. O aço entrou na valência da barra magnética.

11ª NOITE A MENTE SOMÁTICA

MENTE SOMÁTICA

DESCRIÇÃO: A mente que funciona puramente numa maneira de estímulo resposta, contém só ação sem pensamento, e pode ser usada para montar certas máquinas físicas.

EXEMPLO: A maneira de uma pessoa caminhar rua abaixo normalmente é um exemplo da mente somática em ação. A pessoa estando inconsciente do que está a fazer. A maneira de guiar normalmente um carro é outro exemplo. O mecanismo da fala é um exemplo bastante bom da mente somática em ação. Jogar ténis, dar cartas, são mais exemplos. Obstipação e palpitação cardíaca são bons exemplos da mente somática a errar.

DEMONSTRAÇÃO: Podem ser construídas máquinas físicas simples nos estudantes do curso. Uma destas é meter alguém no estrado, esfregar-lhe o estômago e bater-lhe levemente na cabeça ao mesmo tempo; depois de pouco tempo ver-se-á que ele pode fazer isto. (Se necessário, esta ação poderia ser feita em Tom 40 até ele poder fazê-lo). A máquina de falar da pessoa poderia ser demolida conseguindo que ela pusesse a sua atenção em todo e qualquer movimento da língua. Outra boa demonstração é pegar num alfinete e picar alguém e ele continuar a saltar involuntariamente. Isto demonstra o mecanismo de estímulo resposta da mente somática. Uma máquina pequena adicional que poderia ser embutida para demonstrar a mente somática, é dois estudantes a baterem palmas juntos da seguinte maneira: baterem palmas juntos com as suas mãos esquerdas, com as suas próprias mãos, juntos com as suas mãos direitas, com as suas próprias mãos, com ambas as mãos, então ambos os joelhos, e atravessar toda a ação outra vez, começando com a mão esquerda. Pode ser demonstrado que eles podem fazer isto cada vez mais e mais rápido e finalmente fazê-lo enquanto fala de outra qualquer coisa, isto é, a mente somática tem um padrão lá dentro e eles já não precisam de prestar atenção.

12ª NOITE: O CÉREBRO

13ª NOITE O CORPO & SISTEMA NERVOSO

O CÉREBRO E O SISTEMA NERVOSO

DESCRIÇÃO: o cérebro de uma ovelha pode ser trazido do magarefe e demonstrado à malta, e um boneco que consiste de uma barra em cruz e cordas pode ser demonstrado como representando o cérebro (que é a barra em cruz), os fios (que são o sistema nervoso),

e o próprio boneco (que é o corpo). Um quadro do sistema nervoso humano também poderia ser pendurado na sala.

DEMONSTRAÇÃO: Pode ser mostrado que qualquer movimento da barra em cruz do topo transmitirá um movimento para baixo ao Boneco, e moverá uma certa parte do corpo do boneco. Da mesma maneira, um movimento do corpo do boneco também desloca de alguma forma a barra em cruz. Há os pedaços de fio que agem como linhas de comunicação entre o cérebro e o corpo. Estes representam o sistema nervoso.

As cordas do boneco devem ser invertidas agora, e será mostrado que quando o cérebro é movido o boneco reage de uma maneira errada. Também que quando você move partes diferentes do boneco, os sinais que vão para o cérebro dão tipos errados de gravações. Uma operação cirúrgica pode agora ser demonstrada cortando um dos fios e deixando aquela parte particular do corpo do boneco *mesmo totalmente fora de comunicação*.

Os nervos podem ser demonstrados em alguém os picando levemente em diferentes áreas do seu corpo, o que indicará claramente que há certas partes do corpo que têm mais nervos, ou seja, os lábios, a língua, as pontas dos dedos, etc., e que há outras partes do corpo que parecem ter menos. Ver-se-á que nas partes do corpo onde há mais nervos a pessoa pode distinguir o número de alfinetes que a estão a picar ao mesmo tempo, enquanto que nas outras partes ela só tem consciência de alguma sensação, mas não pode distinguir quantos alfinetes a estão a picar.

A ação de analgésicos pode ser mostrada afrouxando um destes fios que vão do cérebro para o boneco, onde pode ser mostrado que o mal ainda lá está, mas que a linha de comunicação foi amortecida.

A natureza do sistema nervoso pode ser demonstrada por um boneco com elásticos estreitos em vez de cordas, onde pode ser mostrado que apesar do corpo se ter movido, a peça em cruz que representa o cérebro pode ser mantida imóvel, e o elástico tenderá a absorver o choque.

O CORPO

EXEMPLOS: Tipos diferentes de corpos de adultos, machos, fêmeas e de crianças machos e fêmeas.

A audiência deve ser instada tocar outros corpos e encontrar os corpos de outras pessoas.

DEMONSTRAÇÃO: O instrutor pedirá a cada pessoa que feche os olhos e encontre o seu próprio corpo, e repetir este comando a intervalos regulares durante toda a sessão.

14ª NOITE PROBLEMAS, CONFUSÃO E DADOS ESTÁVEIS

PROBLEMAS, CONFUSÕES E DADOS ESTÁVEIS

DESCRIÇÃO: *Problema:* Qualquer intenção com uma intenção oposta ou contrária.

EXEMPLOS: O marido quer levar a família a sair para um piquenique e a mãe quer ir ver os pais no Domingo. Marido e esposa têm um problema.

Um homem quer abrir uma nova organização, ou iniciar um novo projeto. Ele tem um problema, ele tem a intenção de o fazer e tem muitas intenções contra ou opostas que terá de superar antes de cumprir a sua meta particular. Uma criança relutante que é forçada a estudar tem um problema.

DEMONSTRAÇÃO: Dois membros da audiência podem levantar-se e ser-lhes dado um único objeto. Uma pessoa terá de levar o objeto à parede esquerda e será dito á outra que o

leve à parede direita, o mais cedo possível. Cada pessoa aqui encontrará alguma intenção adversa, e por isso um problema. Pode ser mostrado que se qualquer das duas pessoas relaxar a intenção, ambas deixam de ter um problema. Outra demonstração seria arranjar uma pessoa baixa na audiência e pedir-lhe para tirar o globo do teto.

DESCRIÇÃO: *Confusões e Dados Estáveis:* Uma confusão é um problema com muitos fatores fortuitos, e um dado estável é um dado pelo qual se podem alinhar outros dados.

EXEMPLO: Uma pessoa num lugar novo perde-se a menos que saiba onde é o hotel dele, e só quando lhe mostra onde fica o hotel é que ele pode melhor alinhar o resto da cidade a partir do hotel. Ele começa gradualmente a juntar mais dados estáveis conforme conhece os arredores, e pode encontrar o caminho cada vez mais facilmente e cada vez mais relacionar os edifícios encontrados, etc., coisa que ele compreende e sabe.

Para muita gente que anda por aí nalgum tipo de carnaval poderia ser uma confusão, e uma pessoa, tendo encontrado um amigo, de imediato tende a ficar menos confuso porque tem agora um dado estável.

DEMONSTRAÇÃO: Alguém poderia receber um puzzle com muitas peças e ser-lhe dito para o fazer. Ele terá então muitas peças que parecem não estar relacionadas e haverá alguns tipos de confusão. Se lhe for dada a imagem de como o puzzle deve ficar no fim, imediatamente ele o acha mais fácil de fazer, pois tem agora um dado estável. (Isto pode ser feito com uma pessoa da audiência).

Alguém da audiência poderia ser vendado e rodopiado até não saber se vinha ou se ia ou onde estava uma qualquer coisa na sala. Eles tenderiam ficar confusos, e a sua confusão tenderia a desaparecer quando lhes dissessem onde a é porta, onde estavam as pessoas na audiência, etc.

Uma pessoa da audiência poderia receber um Emetro e dizer-lhe para usar o Emetro noutra pessoa. Eles não saberiam onde começar e teriam alguns tipos de confusão. Ser-lhes-iam agora supridos certos dados estáveis sobre o Emetro, por exemplo, onde o ligar e como o ligar, etc. e a confusão aplanaria gradualmente e eles podiam manejá-lo.

Uma pessoa da audiência pode ser trazida para o estrado e serem-lhe dados cerca de uma dúzia de diferentes comandos, todos ao mesmo tempo e dizer-lhe para fazer tudo de uma vez. Ela ficará obviamente confusa com isto e não saber o que fazer primeiro. Pode então ser introduzido um dado estável, explicando-lhe que tem de executar os comandos particulares, um de cada vez, começando com o primeiro e completando esse primeiro antes de executar o segundo.

Quando na audiência encontram confusões e dados estáveis uns nos outros, eles podem de facto encontrar alguma confusão que o outro tenha, pedir ao outro para listar muitas coisas estáveis que eles saibam, sem dúvidas, sobre esta confusão, e verá que a confusão tende a minimizar.

Pondo alguém no estrado e lançando-lhe doze bolas de ping-pong todas ao mesmo tempo e pedindo-lhe para as apanhar, lança-lo-ia obviamente nalgum tipo de confusão. Marcando uma das bolas de azul, repetindo este desempenho e dizendo-lhe que apanhe só a azul, dar-lhe-á algum tipo de dado estável.

Largando todas as bolas de ping-pong no chão e deixando-as a saltar dizendo à audiência para as observar a todas ao mesmo tempo, demonstraria confusão outra vez. Largando as mesmas bolas e dizendo à audiência para observar só a bola azul, provaria algum tipo de dado estável.

15ª NOITE CICLO DE AÇÃO

CICLO DE AÇÃO

CRIAR, SOBREVIVER, DESTRUIR (Nascer, crescer, sobreviver ou persistir, decadência e morte).

EXEMPLO: O carro de uma pessoa, tendo sido feito e então guiado durante algum tempo, e terminando finalmente num monte de sucata, é um exemplo deste tipo de ação. O próprio corpo de uma pessoa é um exemplo deste Ciclo de Ação, assim como muitos outros objetos do universo físico em particular.

DEMONSTRAÇÃO: Pode ser feito um grande barco de papel na frente da audiência, e que mostra a criação do barco de papel. O barco de papel é então deixado persistir ou sobreviver algum tempo, e quando por fim lhe chega um fósforo o barco de papel será destruído pelo fogo. Um exemplo muito bom de um Ciclo de Ação é algum tipo de bonequinho de brincar que se deve insuflar, e este boneco tem um furinho e começará a esvaziar gradualmente, e finalmente colapsará assim que você deixar de soprar. Isto mostrará o esforço e criação contínua exigida para fazer alguma coisa persistir.

Outro exemplo é fazer algum tipo de homenzinho em barro hidrossolúvel metendo-o então todo num copo de água onde ele se dissolverá e desintegrará gradualmente.

16ª NOITE CICLO DE CONTROLE

CICLO DE CONTROLE

DESCRIÇÃO: Começar, Mudar e Parar.

EXEMPLO: Um homem começa a comer, ele continua a comer durante algum tempo e por fim pára de comer. Um homem entra no carro, liga o motor, guia por ali durante algum tempo, por fim abandona o carro e pára-o.

DEMONSTRAÇÃO: Uma roda de bicicleta a que é dada uma volta pelo instrutor e deixada girar durante algum tempo e então pára finalmente, demonstraria este Ciclo de Controle.

O mesmo Ciclo de Controle pode ser demonstrado por um pião que pode ser posto a rodopiar durante algum tempo, então reduzirá gradualmente a velocidade e pára.

O ciclo pode ser demonstrado bastante bem dando um comando a alguém, fazendo-o levá-lo a cabo e acusando-lhe então a receção como paragem final.

Também podem ser dados alguns exemplos de mau controle dando à pessoa muitos comandos ou ordens sem lhe acusar a receção, ou sem qualquer fim de ciclo ou sequência particular. Um exemplo de mau controle numa pessoa seria algo como ir para a universidade, falhar, não a terminar totalmente e, contudo, nunca decidir realmente que já não vai continuar. Um tipo apaixonado-se por uma rapariga, leva-a a sair, têm uma dificuldade e nunca decide “bem, acabou”. Ele apenas adia a coisa. Isto tenderá a apanhá-lo pois o ciclo está inacabado. Podem ser dados muitos exemplos de pais que estão sempre levar as crianças a começar, mas nunca a parar, ou então sempre a mudar ou a parar sem começar. Bastante raramente eles fazem começar, mudar e parar.

Pegando numa pessoa da audiência e de facto levando-a a arrancar com o corpo, movê-lo um pouco à volta e então apenas soltá-lo, demonstrará mau controle. Arrancar com o corpo, movê-lo um pouco à volta e então definitivamente pará-lo deixará a pessoa num estado de espírito muito mais feliz.

Pôr um disco, tocá-lo durante algum tempo e então pará-lo seria um Ciclo de Controle. Pô-lo, deixá-lo tocar durante algum tempo e então apenas deixá-lo a girar, a girar até à última espira, seria uma demonstração do ciclo sem paragem, por outras palavras, fora de controle.

Uma demonstração adicional de um mau Ciclo de Controle é pedir a alguém da audiência para se levantar, depois apenas prosseguir, ignorando-o e continuando a falar, deixando-o ali de pé. Ele sente que há nisso algum tipo de Ciclo de Ação inacabado. Sair da conferência sem dizer boa-noite à audiência dar-lhes-ia alguma realidade do facto que o ciclo não foi terminado.

17ª NOITE HAVINGNESS

HAVINGNESS

DEFINIÇÃO: A disposição e capacidade para duplicar.

DESCRIÇÃO: Aquilo que a pessoa como pessoa está disposta criar outra vez, ou a ter outra vez.

DEMONSTRAÇÃO: Uma pessoa da audiência pode ser trazida ao estrado e dar-lhe dez xelins. A diferença de ter isto, penso eu, será visível para o resto da classe.

Outra pessoa pode ser trazida ao estrado e acusar-lhe bastante a receção e dar-lhe a admiração de diferentes membros do grupo. A sua Havingness aumentará obviamente. Uma pessoa poderia ser mandada localizar pontos no espaço e ir lá e tocar com os dedos e contemplar um estático até se sentir muito nauseado e doente. Depois disso, ela poderia passar por diferentes membros da audiência e eles poderiam de facto tocá-lo, dar-lhe pancadinhas nas costas, e apertar-lhes a mão, dar-lhe bastante massa e recuperar a sua Havingness dessa maneira.

Uma pessoa do grupo poderia também ficar a olhar ao redor da sala e encontrar coisas de que ele poderia discordar, ou de que de facto discordaria, e pessoas de quem discordasse, e continuar sempre a encontrar coisas de que discordasse até se sentir desconfortável. Nós poderíamos então inverter o fluxo e fazê-lo encontrar coisas com as quais ele concordasse, e pessoas com as quais concordasse, e coisas sobre pessoas com que ele concordasse até uma vez mais se sentir bem.

18ª NOITE BANDA DO TEMPO

BANDA DO TEMPO

DESCRIÇÃO: Fac-símiles de eventos numa ordem cronológica.

EXEMPLOS: Diferentes recordações e fac-símiles que um preclaro tem, que arquivou nalgum tipo de ordem, podendo assim dizer que evento vem primeiro e qual está mais próximo de tempo presente, etc.

DEMONSTRAÇÃO: Pode-se mostrar um longo colar de umas dúzias de contas de cores diferentes facilmente visíveis, para demonstrar a banda do tempo. Cada conta diferente representa um fac-símile nesta banda particular, e elas estarão numa longa ordem. A banda do tempo, é claro, fica confusa através do mecanismo overt/motivador em sequência, e isto pode ser demonstrado dando nós em vários pontos do colar e fazendo laçadas e atando, etc., o colar, de maneira que a sequência das contas fique agora toda distorcida e já não esteja em ordem. Pode ter lugar uma discussão com um dos estudantes e depois disso, pode ser-lhe pedido para recordar a discussão do princípio ao fim e, com uma ajudinha, ele deverá poder recordá-la nalgum razoável tipo de sequência. A seguir o instrutor poderia discutir com o mesmo estudante e confundi-lo, e dizer-lhe que ele disse isso primeiro e disse primeiro outra coisa qualquer, com o resultado de que ele tenderá a começar a distorcer a sua banda do tempo para puxar motivadores antes dos overtos. Quando ele agora recorda a sequência não terá a certeza absoluta do que veio primeiro ou como a banda particular foi disposta, mas tê-la-á distorcido.

19ª NOITE EMOÇÕES & ESCALA DE TOM EMOCIONAL

EMOÇÕES E ESCALA EMOCIONAL

DEMONSTRAÇÃO: Um secundário poderia de facto ser corrido na pessoa, após o que ela subirá na escala, e à medida que atinge um nível diferente, estes podem ser apontados no quadro. Um estudante pequeno poderia esforçar-se para tentar mover um estudante grande para o outro lado da sala e falhar sempre, e ver-se-á que ele baixa na Escala de Tom Emocional até que atinge apatia. Alguém poderá começar por descrever algo em que esteja interessado, e ao descrever esta coisa particular à classe, a classe poderá por sua vez a criticá-lo, e outra vez eles descenderão cada passo da escala de tom emocional até atingirem apatia caso em que apenas pararão.

20ª NOITE RESTIMULAÇÃO & ABERRAÇÃO

RESTIMULAÇÃO E ABERRAÇÃO

DEMONSTRAÇÃO: Uma máquina elétrica de somar poderia aqui ser usada, e uma das teclas presa com um pouco de fita-cola, e isto provaria que cada vez que os números fossem adicionados, esta máquina particular daria uma resposta errada. Isto seria aberração, isto seria a via na linha.

Nós poderíamos pegar num membro da audiência e de facto pedir-lhe que se lembrasse de algo como “todas as mulheres são más”, e pegar numa mulher da audiência e pedir-lhe a ele que de alguma maneira a manejasse. Fazendo tudo sempre a lembrar esta frase, “todas as mulheres são más”, deverá provar que ele a está a manejar de uma maneira diferente e possivelmente peculiar.

DEMONSTRAÇÃO: Restimulação.

Durante a primeira parte da noite eu poderia pedir, ao acaso, às pessoas que não gostam de serpentes para a levantarem as mãos, e as que não gostaram de ratos, depois disto chamar uma dessas pessoas ao estrado e mandar-lhe fazer algo a que tem de prestar uma razoável atenção para o fazer. Enquanto eles estão ocupados a fazer isto, nós atirámos uma serpente de borracha para a parte de trás dos seus pescoços, para os seus colos ou algo assim, e eles ficaram obviamente restimulados por isso e menos capazes de fazer o que estavam a fazer antes de nós fazermos aquilo.

21ª NOITE ATO OVERT - MOTIVADOR

SEQUÊNCIA ATO OVERT - MOTIVADOR

DESCRIÇÃO: *Motivador:* Algo que a pessoa sente que lhe foi feito a ela, coisa que não queria que tivesse acontecido.

Ato overt: A criação de um efeito por alguém, coisa que eles não querem ter ou duplicar.

EXEMPLOS: Dois rapazitos à luta, e quando você surge e lhes pergunta o que aconteceu, cada um culpa o outro de lhe ter batido primeiro.

DEMONSTRAÇÃO: Uma pessoa poderia ser trazida ao estrado e ridicularizada de algum modo. Poderiam pedir-lhe então que ridicularizasse outrem na audiência. Será notado que ele tende a ridicularizá-los da mesma maneira que ele foi ridicularizado.

O conjunto de bolas de ping-pong penduradas em fios em linha reta demonstraria isto. Balançando a primeira bola de forma a bater na segunda, a segunda baterá na terceira e assim por diante, e de volta, a segunda bola voltará e baterá na primeira, etc. Pode ser demonstrado que não importa com que bola você começa, a sequência permanece a mesma e você tem o ato-overt/motivador a continuar automaticamente.

Mais um exemplo disto é um rapaz que arrelia a irmãzinha com fantasmas quando os pais estão fora. Assim que a irmã vai para a cama num estado muito assustado e ele fica só, começará agora a ficar assustado com os mesmos fantasmas que criou para a arreliar, isto é, ele cometerá o ato overt e então tentará puxar motivadores. Se de manhã a irmãzinha disser aos pais, ele dirá que ela o começou a assustar primeiro.

O Sr. Jones, depois de ter posto o açúcar no tanque de gás do Sr. James, esconderá depois muito cuidadosamente o seu próprio carro, no caso de Sr. James o fazer de volta, mesmo que o Sr. James nem sequer nunca tenha reparado quem fez aquilo.

Dar pontapés com força num cato com pé nu é um exemplo de motivador/ato-overt.

Pôr um marido e uma esposa no estrado, cada um a culpar o outro e dizendo que o que eles próprios fizeram foi só por causa do outro, deverá ser uma demonstração bem engraçada do que o motivador/ato-overt poderá fazer.

LRH:esc.rd