

ROTINA 1 A - PROBLEMAS

Notas

A cura para os fenômenos do Passo 6, ou processamento criativo de efeitos de doenças, é uma chave de confronto de seis vias das imagens, e responsabilidade pelas imagens. As pessoas que ficam sólidas nos processos tipo passo 6 têm um automatismo em que, se elas criam alguma coisa, tudo o que criaram fica criado. Por isso, uma vez que o banco é uma criação individual, o banco engrossa. Usando estes remédios e tendo aquilo em mente, será mais seguro fazer os processos criativos. Pode provar-se isto pegando na figura A, melhorando-a, e depois olhando para a figura B. Verá que a figura B também melhorou. Se você melhorar a capacidade do PC para se aperceber, melhorará a sua capacidade de criar. E é só porque é o próprio PC que está a fazer tudo isto que vocês o podem tornar clear. Contudo, se melhorarem a capacidade do PC para criar sem melhorar a sua capacidade de confrontar, arruinam-no. As escolas de arte fazem isso, o mesmo acontecendo com as escolas técnicas. Se apenas garantimos textos e diagramas na escola sem objetos reais, arrasamos o estudante. Tudo aquilo de que ele não gosta acerca do assunto virá finalmente para a frente, porque o estamos a percorrer-lhe não poder ter. "É uma condição de jogos"; vocês estão a arranjar maneira de ele não poder ter aquilo para que está a ser educado. Quanto mais teoria da mente derem a alguém sem a capacidade ou oportunidade de confrontar a substância da mente, do pensar e do ser da vida, menos realidade eles terão acerca disso. Assim, melhor seria deixá-los na sua confusão atual. Todo o treino deve ser acompanhado de confronto, particularmente nos campos criativos. A cura para a obsessão criativa é o confronto. Se o indivíduo está a criar as suas próprias aberrações, é forçoso que o caminho de saída tem que ser o confronto. Este será o segredo da clarificação. Uma mente é uma criação inconsciente obsessiva, em que só entram uns poucos de fatores:

Criação

Problemas

Confronto

Mudança

Responsabilidade

Não saber

As metas impedem o pc de olhar para qualquer coisa. Ele está sempre a olhar para o amanhã, não vendo aquilo para que está a olhar. Não há nada de errado em ter metas, mas aquilo que você procura são as metas obsessivas do caso. Há apenas uma e ela impede o PC de olhar para qualquer outra parte da cadeia de metas, porque essa meta é tão obsessiva que afasta a sua atenção dessa cadeia para qualquer coisa que ainda não está nessa cadeia. Quando encontrarem o terminal que representa essa meta, terão encontrado o terminal para o qual eles nunca olharam ou que nunca inspecionaram, mas que estava lá. Com uma meta obsessiva, o PC não está em tempo presente. Ele está na banda futura num ponto futuro imaginário, e por isso é claro que não confronta o lugar onde está. Uma das metas do PC conduz à pessoa que mais obsessivamente tinha essa meta, que é a valência (em que o PC está) e claro que isso é o total não confronto do banco, todo amontoado nesse ponto. Se olhasse só para amanhã e não observasse o imediato da situação, teria, por fim feito as-is dalgum futuro disso. Assim, fica pendurado no tempo a 100%. Nunca fez as-is de qualquer imediato da situação, por isso está tudo nessa cadeia, e fez as-is de todo o seu futuro. O processo de metas desfaz esse mecanismo de não confronto. Vocês estão a retirar todos os futuros. Se fizer processamento de metas de uma forma grosseira e esquisita, poderá fazer regredir totalmente o PC, pelo que só algum ponto anterior da banda é verdadeiramente real para ele, não o sendo nenhum ponto atual. Se você lhe quebrou o ARC, e não o manteve a percorrer a banda, pode acontecer isto: momentos

de agora-mesmo da banda. Esses pontos estão na cadeia de metas; são momentos em que o PC desejou por Deus estar noutro lado qualquer, mas não poderá estar em qualquer outro lado, por isso, o que lhe resta para fugir, é um futuro. Esta cena sólida para onde ele está a olhar... nenhuma parte dela é na verdade observada. É um completo avassalamento, e ele tem um futuro ali, um futuro postulado. Assim, ele fica na banda como uma solidez, uma vez que não pode confrontá-lo. Ele tocará isso e saltará para o futuro. Isto pode acontecer muito cedo no percurso SOP Metas. Quanto mais ele é confrontado com lugares diferentes de incidentes indesejáveis, quanto mais ele fizer as-is, tanto mais ele fica preso no incidente em que não queria estar. Ao percorrer processamento criativo, estes pontos vêm facilmente ao de cima, porque ele está sempre a criá-los obsessivamente.

Um problema é a coisa menos passível de confrontar, sendo composto por confusões não passíveis de confronto.

Alguns PCs percorrerão uma total irresponsabilidade em problemas de qualquer tipo. Eles não perceberão qualquer relação entre ter problemas na vida e não confrontar os problemas das suas vidas. Isto indica uma clarificação lenta. O perfil não muda quando existem PTPs.

Uma pista dos casos é a magnitude do problema com que o PC aparece. As crianças podem ficar confusas quando a ideia de problema que os pais têm é grosseiramente diferente da delas. Podem ver alguém que, no meio de um desastre tipo dramático ou calmo, está preocupado com o facto da senhora do lado trazer um chapéu novo. Este é o nível de problema que essa pessoa consegue confrontar, e as coisas relacionadas com o desastre não são problemas. De facto, eles nem sequer ali estão. Alguém poderá dizer a essa senhora: "porque é que não corrige tudo isto?" e ela pensará que estão malucos, não há nada para onde olhar, ou, se houvesse ali algo, não poderia fazer nada por isso. Poderiam provavelmente fazer um teste de sanidade e capacidade fazendo uma lista de problemas por dinâmicas, uma lista preparada de gradientes de magnitude. Poderiam então ter o teste de ver apenas os "problemas" em cada dinâmica. Os "problemas" que ele vir dirá onde ele vive.

FIM