

## **DIRIGIR A ATENÇÃO**

### Notas

Se você não pode facilmente libertar uma quebra de ARC ou meter um rudimento dentro, é sempre seguro assumir que a havingness está fora. Quando o a atenção do Pc é distraída, a havingness cai e o banco tende a colapsar sobre ele.

[Detalhes para correr a Rotina 3DXX]

Não hesite em conferir uma pergunta de ruds duas vezes se está em dúvida acerca duma leitura. Tenha cuidado; seja preciso. Não ponha ‘parecer bem’ acima de fazer um trabalho bom. Ponha precisão em primeiro lugar. Caso contrário, a única pessoa que perde é o PC. É o mesmo que ser “gentil” com o Pc, ou não dirigir a sua atenção, ou qualquer coisa que signifique não-audição. E mantenha os “deveria ter sabido” limpos, e nunca terá PCs com Quebras de ARC. É interessante notar que, se examinar um Sec Check velho e encontrar o withhold falhado no ponto em que o PC entrou numa vida passada, você achará uma nesta vida. É conectada, e restimula a vida passada, e talvez seja uma quente que foi falhada atrás na banda. É verdade que os withholds de vidas passadas estão a causar todos as reais dificuldades do PC, mas eles são manejados em 3DXX, não em withholds falhados.

O PC nunca lhe perdoará se você o deixar desistir. Se você não dirige a atenção do Pc, não obterá qualquer ganho em sessão. Se você deixar a atenção do Pc à deriva, isso produz mais de quebras de ARC do que dirigir a sua atenção, mesmo que não pareça agradável ou amável. A sua atitude para com o PC (má, gentil ou o que for) não importa muito, contanto que você seja eficaz. Você não satura o PC com humor; você satura o PC com inval e aval. Não é sendo refinado ou cavalheiresco que dá ganhos ao Pc. É dirigindo o a atenção do Pc, embora cruamente e mal, mas sendo eficaz.

O risco de prepchecking e o sistema de withhold [HCOB 12 Fev. 62] é que sempre que o PC se aproxima do withhold chave, é provável que fique contra o auditor. É um indicador, o mecanismo do withhold falhado com uma curva. Você pergunta inocentemente ao Pc: “Quem é que não soube disso? Quem é que deveria ter sabido?”, ou o que quer que seja, até “Tudo?” e irritar PC. Agora você está na crista disso, só isso. Se você não guia o PC pelo caminho fora para enfrentar esse withhold, terá um PC perturbado.

### **Falhas ao puxar o withhold primário:**

1. O PC diz mal de José; o auditor obtém só motivadores, deixando assim o PC cometer mais overts, fazendo declarações lesivas.
2. Deixar o Pc dar withholds de outras pessoas, sendo isso má-língua interessante. Um desperdício de tempo.
3. Aceitar pensamentos críticos sem obter o overt subjacente. Isto não dá nenhum ganho.
4. Audição estenográfica. Um fracasso para dirigir o a atenção do Pc.

Isto deixa a sua havingness baixar e comete overts de difamação das pessoas.

Os pensamentos críticos são um indicador de overts e podem ser usados para “apanhar” o PC para o conduzir aos overts. Quinze ou vinte segundos para os ouvir são bastantes. Sob o sistema de withhold, um pensamento crítico pode ser uma pergunta um. “Tudo” obterá o resto, momento em que você pode persuadir o PC a revelar o resto. A pergunta “um” nunca é a pergunta na qual você trabalha no duro; ela só é usada para testar. Isto é especialmente verdade quando se trata de pensamento crítico. Você vai atrás de tudo o que foi “feito”, o que a pergunta de pensamento crítico não clarificará até ter tudo o que foi “feito”.

O sistema de withhold ajuda-o a dirigir o a atenção do Pc para onde dever ser colocada. Mas ainda assim não é uma ação robótica. Faça um pequeno convite e incite-o a isto, mais um pouco de insistência para olhar. Se você quer saber as respostas e está interessado, operará muito mais eficazmente. Você pode datar ao e-e-metro para ajudar o Pc a olhar, porque os withholds misturam ou agrupam a banda e tornam difícil localizar “quando”. O seu rancor, se existe, só deve ser dirigido ao aspetto do olhar do PC não o do seu falar. Mesmo se o e-metro reage, o PC não sabe. De fato, é porque o PC não sabe que reage. Se você sugere que ele não está deliberadamente a contar, você põe-no numa condição de jogos.

Use qualquer artifício, persuasão ou habilidade, para dirigir a atenção do Pc. Mas dirija-a. Obtenha também o interesse do Pc nisso. Se obtiver uma resposta irregular à pergunta de withhold, pergunte ao Pc se uma repetição da pergunta causará uma quebra de ARC, porque há um ponto de confusão no e-metro. Dados do banco e uma quebra de ARC podem ambos dar uma resposta. [Limpar um limpo produzirá uma quebra de ARC no withhold falhado de nada]. Muitos auditores correram listas de metas e terminais até milhares de itens, por causa de leituras de protesto ao exigir de mais itens. Comummente, entretanto, depois de limpar a quebra de ARC, ao correr o sistema de withhold, o PC terá mais no withhold. O PC fica agastado com o auditor porque o auditor representa todas as pessoas que deveriam ter sabido do withhold e não souberam. Se o PC não ficar agastado, é sinal de que você não está a chegar a parte nenhuma, porque você não tocou em nada quente. Se o PC fica brilhante e alegre pela sessão e nunca obtém nada que o faça sentir mal ou parecer mal, está sujeito a quebrar o ARC depois da sessão, sentindo que foi tempo perdido.

Não espere que o PC vá melhorar numa escala gradiente, no sistema de withhold. Ele vai é parecer pior numa escala gradiente. A vida começou a surgir como uma coisa horrenda, séria. Eles podem entrar nesta curva e sair em vinte minutos, ou em quatro sessões, dependendo do peso da pergunta zero; quanto quente é um botão, quanta escusa contém.

Quanto mais quente é a pergunta, mais carga há para sangrar. Quanto mais moderada é a carga, menor o ciclo de ação. Este ciclo não é o ciclo habitual de processamento. É assim: “é alertado; vai ao fundo; então dispara para o topo”.

Toda a força de uma aberração é dirigida a puxar a atenção para dentro, amortecendo-a. Você não tem que puxar o a atenção do Pc para o centro de qualquer aberração, porque aquela está fixa. Toda aberração tem um para-choques que lança novamente fora o PC. Não é um claro fluxo, ou afluxo. A mente concentra-se de facto nisto a 100%. Assim quanto mais você consegue que ele olhe naquela direção, mais pálido e pior ele parecerá, até limpar tudo. Então você obtém as últimas sobras disto, você tem que realmente ajudar o PC, porque ele está empedernido; ele simplesmente não pode forçar a sua atenção para dentro disso. Assim, deixar a sua atenção à solta por todo lado, é deixar ao Pc ser efeito do withhold e da carga, e ele nunca lhe perdoará. À medida que a cognição se aproxima, a atenção é mais difícil de dirigir para o centro do withhold. Dado algo que o PC realmente não confrontou na ocasião, ele terá muitas vezes feito algum pedaço disso uma ficção total, com guião para tal, etc. Ele retira-se de toda a responsabilidade por isso e, como a sua atenção é para isso dirigida, ele tende a mudar de direção e a ficar carregado e irritado com o auditor. Você tem que

diferenciar entre um PC com Quebra de ARC, porque ele está numa condição de jogos com o auditor, e um que está introvertido com uma Quebra de ARC e a morder em tudo. Eles ficam bastante diferentes.

Se você dirigir terminantemente a atenção do Pc para o todo do exato withhold, obterá um bom ressurgimento; se você não o faz, o PC ficará miserável porque o banco inteiro o está a chutar na cabeça, porque não há ninguém a ajudá-lo a segurá-lo. Você tem que ficar de olho na tendência do Pc para generalizar, nunca lhe dando nada específico e simplesmente encobrindo tudo. Você tem que conseguir que o PC olhe. Ele tem que lhe dizer quando viu a coisa, mas ele só lhe dirá quando souber. Se ele diz, “não sei,” diga só, “vamos descobrir; vamos olhar; vamos escavar um pouco”. Não pense que o PC está chateado consigo, quando está chateado com o banco. Enfatize olhar e não contar. O PC lhe contará o que puder ver.

Você pode limpar um PC que teve alguma audição, algum Sec Check, correndo withholds, obtendo o withhold que continua a surgir e usando o sistema de withhold [passos 2, 3, e 4 (Quando, tudo e quem), usado repetitivamente para descarregar a pergunta “o que”, ou pergunta um] nisto para achar o que nisto foi deixado. Você também pode começar pela pessoa de quem o PC se queixou muito. Mas, sabendo 3DXX, você não navegará para um objetivo que é um terminal. A sua pergunta zero deve ser em fazer, saber, ou ter, não em ser. Provavelmente qualquer terminal que foi localizado em 3DXX poderia ser movido e ser-lhe feito um prepcheck por este sistema. Isto não foi ainda experimentado, mas esses seriam as personalidades a apanhar, se as houver.

Fim