

## PERCURSO DE CADEIAS DE ENGRAMA

### Notas

“Finalmente descobri a razão por que você não pode correr engramas.... Descobri que está a tentar correr engramas, mas nunca corre engramas. Você corre cadeias de engramas.... Esta é a maneira como eu corri engramas em 1949”. Isto foi confundido com processamento repetitivo. “Aplainar o processo” tornou-se “Aplainar o engrama”, quando deveria ter sido “Aplainar a cadeia”. Você aplaina a cadeia obtendo o básico. Os engramas nunca existem por si próprios. Há sempre uma cadeia.

Um engrama é somente uma parte de uma cadeia de incidentes semelhantes que, por seu turno, fazem parte de uma banda do tempo. Você está essencialmente a correr uma banda do tempo. Nunca se maneja só um engrama, porque também está relacionado demasiado perto com o resto da banda para ser tratado dessa maneira.

Se for um auditor qualificado, depressa pode apanhar a BPC quando o PC tem Quebras de ARC, indicá-la e eliminar a Quebra de ARC. A menos que possa fazer isto, terá sessões duras. No percurso de Engramas a BPC é sempre o primeiro incidente da cadeia de engramas.

A carga pode fazer o PC sentir-se pior ou melhor, dependendo de se é restimulada e enquistada ou estoirada. Você pode deixar o PC aprender mais entrando em muitos engramas sem achar os básicos. O resultado é que o PC sabe mais, mas sente-se pior, porque não apagou os básicos das cadeias. Correr uma cadeia de engramas não é igual a descobrir muitos incidentes.

Cada vez que corre um engrama abre-se uma válvula para o próximo engrama anterior, deixando a carga ser restimulada e parcialmente vazada para o engrama que você está a correr. Se continuar a correr o engrama mais recente ele fica pegajoso, O TA pára, fica sólido e colapsará finalmente no PC. A BPC do engrama anterior provoca uma Quebra de ARC ao PC. Movendo-o para o anterior estoira parte da carga. A carga flui sempre do engrama de anterior para o posterior, e não do posterior para o anterior. Nós só podemos encontrar o engrama anterior porque o posterior foi corrido. À medida que regressamos na cadeia, cada incidente parece ser o incidente mais antigo, quando realmente é só o incidente anterior disponível.

Se dois engramas, ou quaisquer duas imagens, colapsam, a causa é BPC e o PC terá muito em breve uma Quebra de ARC. A recíproca também é verdadeira: se o PC tem BPC e fica de ARC quebradiço, você tem duas imagens colapsadas. Fora-de-valência: “sou eu além”, também é um problema de BPC. Se um engrama anterior é atingido, verterá carga para o que está a correr. O somático fortalece-se. Mas este fenómeno não provocará a condição fora-de-valência. Uma condição fora-de-valência é provocada por uma porção anterior, não vista, do engrama que estamos a trabalhar. É ajudada por carga transvazada de um incidente anterior. Você poderia até correr um caso dub-in e levá-lo a antes do dub-in. Contudo, é mais seguro usar fio-direto ou processos de MEST.

Suponha que está a correr um engrama em que o PC bateu com a cabeça, e quando o PC atravessa o incidente, a parte onde de facto bateu com a cabeça é saltada. Isto indica que o

engrama faz parte de uma cadeia de “pancada na cabeça”. Logo, nós trabalhamos para atrás através de incidentes anteriores. À medida que ele volta para o básico obtém percéticos mais completos. Quando chegamos ao básico corremo-lo repetidas vezes, e o somático estoira. Se voltássemos pela cadeia acima, poderíamos enviar o PC através de cada engrama da cadeia e agora ele obteria o somático todas as vezes.

A única maneira de aplinar um engrama é aplinar uma cadeia de engramas. As Cadeias de overts seguem o mesmo princípio, como era feito em Prepchecks. [Isto envolve o sistema de contenção usado em Prepchecks, estilo antigo. Veja HCOB 1 Mar 62 “Prepchecks (uma Perícia Classe II)” e págs. 208-209, acima]. Estes também vão muito antes desta vida. Cadeias de overts incluem engramas overt. Não importa o que correr, porque a sequência overt-motivador é um mecanismo instalado. É muito antigo. Não é tão profundo como o do criar obsessivo, mas é igualmente implantado e é engrâmico. Tanto podem ser corridas cadeias overt como cadeias motivadoras. Raramente se entrelaçam. Às vezes o PC saltará de cadeias motivador para overt. Quando isso acontece deverá segui-las até ao overt básico, mas então apanhe e complete também a cadeia motivador.

Correr engramas é muito simples. Eis como LRH faria isso: obtinha uma data aproximada, por exemplo há 89 triliões anos atrás. Conseguia que o PC voltasse a este incidente. Perguntava-lhe o que ele estava a ver. Perguntava-lhe: “qual a duração desse incidente?” Obtinha a duração através do e-metro. Mandava o PC atravessar o incidente até ao fim. Haveria uma pausa longa. O PC diria: “já está”. Perguntava-lhe: “de que se trata?” O PC diria. Pediria um início anterior. Obtinha quando foi. Mandava o PC para o início anterior e então através do incidente. O PC atravessaria o incidente e falava sobre isso. O PC teria um somático. LRH daria com o e-metro, um incidente anterior com o mesmo somático. Mandava o PC atravessar esse incidente. Iria a anterior, datava-o, etc. Se não completasse a cadeia numa sessão e o PC não obtivesse a imagem, corria alguns comandos de, “Desde a última vez que te auditei, há algo que estavas pouco disposto a duplicar?” Corria isto para uma agulha limpa. A imagem estaria agora ligada. Não hostilizava o PC para encontrar todas as incógnitas do incidente. Não é necessário fazê-lo. Quando tivesse uma sessão áspera, tentava: “Desde (o dia anterior àquela sessão), o que é que não estavas/estavas disposto a duplicar?”, alternando estes comandos.

Se o PC não puder correr engramas, é porque ele está no lugar errado da escala de níveis de caso para os poder confrontar. Mesmo um caso dub-in pode correr mais cedo do que o dub-in, mas é perigoso.

O percurso de engrama é importante, porque sem isso não fará OTs. Todo o material sofisticado foi desenvolvido para manejá-los carregados demais para poderem correr a banda real. O menor denominador comum da escala de caso é não-duplicação, o que está mesmo no meio da fórmula de comunicação. “O canto do cisne deste universo [é] que o que você está pouco disposto duplicar tende a continuar automaticamente”. Uma Quebra de ARC é uma repugnância a duplicar. Se você mostrar aos estudantes um mau TVD (demo de TV), eles falharão os primeiros cinco minutos da próxima sessão, porque estavam pouco dispostos a duplicar o mau TVD e por isso entram em automático nessa próxima sessão. Isto é o que acontece quando se mostra um mau exemplo. Você poderia limpar má audição anterior correndo: “desde (alguns dias antes da má audição), o que é que não estavas/estavas disposto a duplicar?”, e isto limpará.

A “resistência à duplicação pode ser arrasadora”. **A pessoa pode tornar-se naquilo a que resiste, ou o efeito daquilo a que resiste.** “A sua capacidade de duplicar é o que determina a sua capacidade de correr engramas, porque o próprio engrama é uma duplicação do verdadeiro evento”. O PC duplica o evento, mas se a imagem que está a correr for uma cópia alterada do original, é dub-in. Todos os engramas contêm algum dub-in e desenvolvem material novo. Você pode obter algumas mudanças surpreendentes. A pessoa está particularmente pouco disposta a duplicar coisas perigosas. Logo obtém muitas.

A pessoa totalmente desavisada tentará acabar com o mecanismo de duplicar tudo obsessivamente. O sarilho com esta estratégia é que a duplicação entra total automático. Algumas pessoas têm de facto engramas muito pesados sobre os quais não têm qualquer controlo. Estes engramas são muito inexatos. Dão uma topada e têm a imagem de serem atropelados por um camião. Isso é só o que eles correm, se o correrem. Uma vez que, de qualquer maneira, há coisas tão incríveis na banda como os implantes de Helatrobus, seria muito inexato e perigoso determinar se um PC pode ou não correr engramas procurando factos. Por exemplo, o básico de pré natais é um incidente do implante de Helatrobus, no qual o theta é despenhado de um poste, todo enrolado, através de uma série de tubos.

Uma maneira de ver se um sujeito pode correr engramas é experimentá-lo. Se é não, você pode sair do triângulo de ARC numa pressa. Um teste melhor é a duplicação simples. Por exemplo, você pode dizer uma série de números: “3, 6, 2, 9, 7” a uma pessoa e perguntar-lhe: “o que é que eu disse?” Se o PC não os duplicar, você pode se esquecer de correr-lhe engramas. Ou pode passar pelo Quadro de Atitudes, ou qualquer teste de duplicação. Mas não pelo material que ele deve correr.

Você pode usar um processo de ARC para lhe melhorar a realidade. Toda uma gama de outros processos também fará isto. O processo de duplicação [Veja pág. 414, abaixo] também funciona bem. Os CCHs são eficazes, quando usados corretamente, para mostrar ao PC que é seguro duplicar. Se o caso não pode correr engramas e se você os está a correr corretamente, correr engramas é provavelmente um gradiente muito íngreme para o PC.

A razão por que estes dados sobre engramas são importantes é que os implantes de Helatrobus são uma longa cadeia de engramas, cada um com um básico, e eles tendem a agrupar toda a banda. Nalguns casos basta correr só seis GPMs antes da leitura foguete se fechar, e, neste momento, você tem que começar a correr engramas.

Quando é que vai a anterior? Sempre que o PC reconhece que há algo anterior, mas ele declara-o. Ele pode dizê-lo diretamente ou pode dizer algo que mostra que está à procura de algo mais cedo. Se o PC vir alguma coisa anterior, você vai a anterior. Nunca ignore isto. Se ignorar a indicação de que um incidente anterior está disponível, o que está a correr ficará mais difícil de correr. Além disso, arrisca uma Quebra de ARC.

A carga é registada no E-metro pelos movimentos da agulha e do TA. Você tem que obter ação de TA, ou está a restimular só o caso sem estoivar coisa alguma.

Não há básicos absolutos em cadeias de engramas. Quando chega ao básico de uma cadeia, pode haver porções dela que tenham, elas próprias, básicos anteriores. Prossiga e corra também essas fora. Há só um básico-básico. Ele contém esses impulsos que finalmente se tornaram aberrações.

Há duas coisas que você pode fazer com datar:

1. Aliviar carga.
2. Identificar alguma coisa.

Se fizer uma datação total, vai para a segunda. Você obtém o número exato de anos, mais dias, minutos e segundos atrás. Obtenha a data com precisão, e o incidente é colocado mesmo onde deveria estar na banda, e por isso deve aliviar carga. Datar também contém identificação. Você pode usar datas aproximadas para este propósito, por exemplo, 89 biliões ou 450 milhões, desde que não tenha um grupo de incidentes ao mesmo tempo.

“Desbloquear” um incidente tem estes passos:

1. Obtenha uma data aproximada.
2. Mova a banda do tempo para aquela data.
3. Pergunte ao PC o que lá está. Aceite seja o que for que ele diga em cada caso.
4. Ache a duração com bastante precisão. Se for “dias”, obtenha o número.
5. Mova o PC através disso, não “para o fim”.
6. Então estabeleça o que lá estava.
7. Mova o PC para o início e mande-o outra vez através dele.

Não varie a rotina e não faça Q&A com a ignorância do PC. Se o PC continuar a dizer: “estou preso,” esqueça os seguradores e negadores. Ele só entrou pela cabeça. Safe-o e mude para processos mais leves.

Suspeite sempre que há alguma coisa um pouco mais cedo. Peça-lhe isso. “Desbloqueá-lo” é feito atravessando-o uma vez. Depois pode esperar-se que o PC lhe diga se há alguma coisa mais cedo. Geralmente é correr o PC duas vezes através do incidente. Uma vez é o bastante, se estiver pastoso. Ter que atravessar um incidente mais do que duas vezes é suspeito. Não tente continuar a tirar mais dele. Está bem continuar a correr um incidente, contanto que obtenhamos movimento no e-metro, mas não force tirar mais percéticos do incidente. Mais surgirão à medida que for a anterior. Você pode continuar a correr um engrama, contanto que o PC esteja interessado nisso, e a descobrir mais, mas no momento em que ele diz que pode haver algo anterior, vá a anterior, ou ele se colará ao incidente mais recente. Se não for à procura de incidentes anteriores, você embota a capacidade do PC para ir anterior e cola-o onde ele está. Mas não o force a ir a anterior. Se ele está a começar a saltar para PT, deixe-o e corra processos de ARC.

O básico não é geralmente o incidente mais poderoso. É só o primeiro incidente. Parece tão sem importância ao PC, contudo, os incidentes mais recentes acumulam-se sobre ele cada vez mais. O básico é o incidente menor, o mais leve.

Teoricamente, você poderia correr atrás para básico-básico. Se o achasse e apagasse o PC não teria qualquer imagem nem banda.

Se um PC parecer tentar escapar a correr engramas indo para anteriores, ele está em cima da cabeça e precisa de mais preparação. Se você interiorizar o PC completamente no engrama, digamos pondo a atenção dele num objeto grande do incidente, ficará todo completamente carregado, em 3D. Isto não é o que você quer. Você nunca o tirará do universo que você está a empacotar ao redor dele.

