

MANEJO DE QUEBRAS DE ARC DE NOTAS

[Alguns dos dados desta fita estão contidos no HCOB 27 Maio 63 "... Causa de Quebras de ARC".] LRH descobriu o denominador comum a todas as quebras de ARC: carga ultrapassada. Uma quebra de ARC é definida como "a transferência de atenção do Pc, do banco para o auditor, e uma dramatização do banco dirigida ao auditor". Carga que foi restimulada em sessão pode prover um amplificador de fundo para uma perturbação de sessão. Quando você arrasta a atenção de PC para o auditor, a carga que foi deliberadamente restimulada na sessão não é as-isada, e o PC quebra o ARC. Assim, algo que fora de sessão, pode não causar uma quebra de ARC, pode e causará uma quebra de ARC se acontecer em sessão. A quebra de ARC não é causada por um passo em falso social. Ela é causada pela mudança súbita de atenção, o desencadear de carga que foi sustida pelo facto de a atenção de PC estar nela. Contanto que o PC tenha a sua atenção no banco, ele é causa sobre a sua carga. "O momento em que a sua atenção é sacudida para fora dela ele é... efeito dessa carga... e então dramatiza[a]".

Qualquer nível de tom ou da escala de saber-a-mistério mais alto que o tom crônico do Pc, estando mais alto que o Pc, é causa sobre o PC e é por isso dramatizado. Deverá ser notado que apatia é um tom alto para um PC. O nível de tom contido no incidente é o que o PC, sem querer, dramatiza. Ele poderia dramatizar qualquer coisa, por exemplo, aborrecimento, esforço (quebrando por exemplo uma cadeira), ou um maníaco. E o auditor é um bom alvo. O próprio PC é impotente para se conter de dramatizar. Ele ficará surpreendido consigo mesmo, espantado por reagir daquele modo, etc.

Uma quebra de ARC ocorre sempre que é ultrapassada carga, o que então põe o PC no seu ponto de efeito. O PC dramatiza a carga que foi ultrapassada. [Esta carga é desconhecida dele e pode então afetá-lo adversamente]. O remédio é localizar e indicar a carga ultrapassada exata, ponto em que a quebra de ARC cessa. Isso são as mecânicas da coisa. Você não tem que entrar num "fazer" e correr a quebra de ARC e correr todos os engramas ligados a ela, etc. Não. Você só tem que indicar carga ultrapassada. O remédio não é audição contínua.

Você agora sabe como desligar a raiva dizendo-lhe que alguém falhou as contenções dele. Isso funciona com frequência, mas quando não o faz é porque você indicou a carga ultrapassada errada. Você poderia avaliar várias possibilidades, por exemplo "GPM falhado", "meta falhada", "RI falhado". Ele deixará de estar com o ARC quebrado quando obtiver o item correto. Em sessão, só algumas cargas podem ser falhadas: metas, RIs, engramas, refutação de realidade, rejeição de afinidade, incidente mais básico, falta de acusar a receção. Que muito bem as encobrem.

Estas coisas também acontecem na vida. "A ira é uma automação... em tão delicado equilíbrio que quase qualquer coisa a pode fazer escorregar". Uma neurose é realmente dura de manter. Isso explica a simples eficácia de localizar corretamente e indicar a carga ultrapassada. O fracasso do psiquiatra vem de duas fontes:

1. Falta de tecnologia.
2. Um interesse na loucura muito difícil de resolver.

As Quebras de ARC não são difíceis de manejar se souber a sua causa e manejo. Não recue ou não as receie. Desenvolva simplesmente a capacidade para encontrar e indicar a BPC correta, ou você terá perdas em audição e acaba por desistir. "Condições temporárias ou permanentes de tensão emocional são algo que você tem que enfrentar como auditor,... ou então saia simplesmente da cadeira de audição. [Assim] eu quero que você ganhe a confiança que... pode encontrar a BPC,... e então, indicando-a ao PC, perceba que utensílio tem em seu poder!" Que as quebras de ARC dum

PC não são qualquer garantia que o PC esteja numa fraca forma de caso ou difícil de conseguir ganhos. Indicando simplesmente a BPC correta, desliga a quebra de ARC.

Você pode achar que a carga foi ultrapassada há duas sessões atrás, ou a quebra de ARC não é manejada porque você não a pode descobrir o que foi até um pouco depois. Então, quando você a indica, o PC sossega. Mas "você não deveria deixar um ARC quebrado mais de dois ou três minutos," porque Quebras de ARC multiplicam-se numa curva íngreme.

Os governos hoje em dia são guiados por revoltas, porque têm muito medo de Quebras de ARC. Na matéria-de-facto do manejo do movimento para "banir a bomba" em Inglaterra, é uma exceção a esta regra, como um auditor que não é derrubado ou governado por Quebras de ARC. Os Governos também foram guiados pelo medo de assassinatos. Isto é apenas uma dramatização dos implantes de Helatrobos. Você, como auditor, poderia ser governado por Quebras de ARC, se não as pudesse manejar. "Você nunca é governado por aquilo que pode manejar com facilidade". Assim, aprenda manejar Quebras de ARC até que Quebras de ARC se tornem apenas outro fenômeno, como um nariz pingão. "A sua atitude perante... Quebras de ARC nunca deve ser de modo a ser dirigido pelas quebras de ARC, porque, então, você será levado a não limpar os itens,... a aceitar as ordens de PC,... [as quais] são o resultado direto de dramatizações. As ordens são a significância contida naquilo de que você acabou de o pôr em efeito:" a BPC.

Não faça, por exemplo como um registrator, ficando razoável face a dramatização. Cace e debique ao redor à procura de carga ultrapassada. A ira é uma automação. A psicose é muito ténue e fácil de quebrar.

O número de Quebras de ARC não está correlacionado com o sucesso da audição. Quebras de ARC multiplicam-se com o quadrado do tempo. Quanto maior a facilidade com que você manejá Quebras de ARC, menos você é governado por elas.

O PC que está continuamente com quebras de ARC em sessão, pode ser corrido no processo de quebras de ARC de três vias. Porém, este processo não é para usar cada vez que o PC tem quebras de ARC. Por exemplo, para um auditor envolvido com PCs de ARC quebradiço, você poderia correr o seguinte:

"Em audição, que atitude foi recusada?"

"Em audição, que realidade foi rejeitada?"

"Em audição, a que comunicação não foi acusada a receção?"

Isto funciona melhor do que os ruds médios. É o sucessor de quebra de ARC SW que, em 1958, pôde entrar em engramas e até mesmo implantes. Funciona, porque o que faz é localizar e indicar diretamente a BPC.

Se você deixar o PC com quebra de ARC controlar, estará a aceitar as suas ordens, porque não só ele está dramatizando a emoção mas também a significância contida na BPC. Isto é perigoso para o PC. Assim você deve:

1. Aprender a manejar Quebras de ARC.

2. Ser suficientemente bom como auditor para nunca ultrapassar carga.

Você pode ultrapassar carga não encontrando nenhuma. Você pressiona com a sessão, nos dentes de um PC que está a dramatizar apatia. Então o PC dá-lhe uma meta errada e você aceita-a ultrapassando assim mais carga. "Quanto mais duramente você é dirigido [por Quebras de ARC] a fazer um mau trabalho, mais carga ultrapassa". Isso não correrá bem.

A carga ultrapassada é sempre anterior à carga em que você está a trabalhar. Assim a quebra de ARC é uma bênção disfarçada, uma vez que lhe diz que há mais carga que você ultrapassou. É mais preciso que o e-metro, neste caso. Quebras de ARC são cumulativas nos seus efeitos. Você ainda

tem que descascar bastante carga de incidentes mais recentes para chegar aos mais antigos, mas o PC não quebrará o ARC se lhe indicar, como fator-R, o que você está a fazer. Se disser ao PC que há um básico na cadeia, ele não terá nenhuma quebra de ARC, mesmo que não corra o básico, porque você indicou a carga anterior. Indicando que também há carga anterior, torna possível ao PC correr o material mais recentes.

O PC pode quebrar o ARC nos rudimentos porque tem ruds-fora no incidente. Isso é mesmo BPC, e você pode indicá-la. Assim, quando você se desorienta na limpeza dum RI porque o PC tem tendência a protestar e a quebrar o ARC, você predispõe-se para mais Quebras de ARC em itens subsequentes. Não aceite um RI que não dá uma leitura foguete dum quadrante inteiro. Se não dá, há BPC para limpar.

Carga ultrapassada? ... Mantê-la em segredo? ... Você obterá uma quebra de ARC. Não ultrapasse carga!

fim