

AUDITACIÓN DE POSTULADOS - TECNICA

EL PROCEDIMIENTO PASO A PASO

Primera parte: encontrando un ítem.

1. "¿Qué deseas manejar?" "¿Qué te está molestando?" (El PC contestará con un ítem dicho en forma general o un ítem específico AESP).

Segunda parte: Scanning de candados

2. "¡Recuerda la ocasión más antigua cuando tuviste (Ítem)!" (Dar el ítem exactamente como fue dicho).

3. "¡Cuéntame acerca de eso!" (Tomar tanto tiempo/lugar/forma/evento como el PC pueda darte fácilmente).

4. Instrucciones al PC: "Dime en tiempo presente como si estuvieras leyéndolo en una pantalla de televisión. Dime todo lo que puedas realmente ver o sentir; nomás, no menos." (Nota: antes de dar la siguiente orden puedes tener que recorrer unas cuantas veces a través de éste incidente en particular para reducir su carga si el PC demuestra que tiene mucha. Refréscalo primero, luego continúa hacia tiempo presente.)

5. "¡Ve hasta el siguiente incidente hacia tiempo presente cuando tuviste (Ítem)!"

6. Repetir 5 hasta que el PC esté de regreso en tiempo presente. (Anímale a decir sólo lo que aparece fácilmente para él, ¡Sin mucho esfuerzo, por favor!)

7. "¿Hay una ocasión anterior cuando tuviste (Ítem)?"

8. Repetir 5 y 6. Instrucciones al PC: "Sólo dime lo que está en la pantalla *ahora* y no le añadas lo que sabes de antes. No lo pongas ahí de nuevo de memoria. Simplemente dime lo que ves y sientes *ahora*".

9. Repetir 7 y 8 hasta que el PC haya ido a la ocasión más antigua que pueda encontrar. Esa es el básico, el comienzo de la cadena.

10. Haz que el PC limpie todos los candados posteriores recorriéndolos repetitivamente desde el básico hasta tiempo presente. Cada vez él obtendrá más información del básico. Mantenlo sin esfuerzo. No lo empuje es nunca dentro del básico. Durante los pasos 2-10, observar por adicionales AESPs que el PC pueda decir. Pueden ser útiles más tarde. No permitas que se note en tu comportamiento cuando él ha dicho uno (un AESP). Sólo asegúrate de escribirlo exactamente como él lo dijo (y con la correspondiente lectura en el Emetro.)

Tercera parte: recorriendo el incidente básico.

11. Con todos los candados posteriores idos (agotados), el básico está ahora libre para su inspección. Lleva al PC a través de dicho básico desde el principio hasta el final. Pregúntale cada vez si es posible que este tenga un comienzo anterior, luego llévalo a través del incidente de nuevo desde el nuevo comienzo. Tarde o temprano él encontrará el comienzo *exacto*.

(Solamente él sabe eso. El brillará cuando lo haya encontrado.)

12. Hazle ir a través del incidente repetitivamente hasta que haya duplicado todo en el nivel de esfuerzo y acción. Entonces el incidente está "agotado", por ejemplo, no hay más cambio. Tener cuidado de no forzar al PC durante estas repeticiones. No hagas que "escarbe" en su mente, sólo recórrelo a través del incidente. La neblina o los pedacitos peculiares se aclararán en la medida en que el PC vaya a través del incidente unas cuantas veces más. Sólo asegúrate de que el obtiene en cada ocasión; tanto tiempo, lugar, forma y evento como sea fácilmente disponible. No hacerle suponer. Hacerle *duplicar* el incidente.

13. Ahora envía el PC a través del incidente en el nivel de emoción: "¡ahora ve a través del incidente de nuevo y dime todas las emociones que puedas encontrar!" Dale esta orden sólo cuando el PC no mencione emociones por sí mismo. Hazle recorrer el incidente repetitivamente hasta que esté agotado con respecto a las emociones.

14. Ahora envíalo a través del incidente en el nivel de pensamientos, postulados, decisiones. Habrá varios de ellos. "¿Qué decisiones tomaste durante la incidente; que pensamientos tuviste?" El segundo postulado es el momento cuando el PC finalmente sucumbió a las contra intenciones dirigidas hacia él. Pídeselo específicamente si él no lo entrega voluntariamente. (Haz un círculo alrededor de cada postulado que de lectura, ya que regresaras a él posteriormente.)

15. Encuentra el wording exacto del segundo postulado. Cuando el PC lo ha encontrado tendrá VGIs (y F. /N.) El incidente se borrará; el PC no estará interesado en mirarlo ya más.

Cuarta parte: Auditoración de Postulados.

16. Revisa tus hojas de trabajo y agarra todos los postulados que el PC ha originado en su camino hasta el fenómeno final. Escríbelos en una hoja de papel separada. Esta es tú "lista de postulados"

17. Explícale al PC que este paso sirve para reestimar y desactivar incidentes adicionales que están conectados con los postulados que él ha dicho. Usa técnica repetitiva en los postulados con mayor carga (las mayores lecturas). Pídele que repita el postulado una docena de veces (o más) de modo propio. Eso hará que se disparen algunos incidentes o se mostrará como agotado y dará F/N (hacer este paso incluso si no hay lectura al decir los postulados. Recuerda que ya leyeron cuando el PC los mencionó originalmente. No puedes estar seguro de si ya hicieron as-iss, a menos que trates de calentarlos mediante técnica repetitiva.)

18. Recorrer cada incidente que aparezca en un postulado dado con estilo narrativo hasta que se haya borrado. Algunos se borrarán a primera vista, otros tendrán que se recorridos completamente unas cuantas veces. Sigue al PC hasta aquí. No vuelvas el incidente más importante de lo que naturalmente es para él, particularmente cuando es parte de su vida presente y puede ser tratado con unas cuantas palabras. ¡Sin presión, por favor! Los incidentes livianos de la vida presente del PC usualmente no darán F/N. La F/N generalmente ocurre después de una serie completa de dichos incidentes livianos o luego de que un incidente pesado ha sido trabajado completamente y borrado, sea en el PC o en una entidad.

19. Mantente usando técnica repetitiva en el *mismo* postulado hasta que el PC sepa con certeza que no hay absolutamente nada conectado con este postuladoya más. ¡El postulado dará F/N *mientras* el PC lo pronuncia! El PC lucirá muy brillante en este punto. En este paso, muchos PCs tienen grandes cogniciones. Ellos ven como su vida está determinada por una red

de postulados a los cuales ellos se atan como una marioneta a sus cuerdas.

20. Ahora regresa a tu lista de postulados, tómalos uno por uno en la secuencia de su carga (tamaño de las lecturas) y audítalos con los pasos 17-19.

21. Luego regresa al paso uno y comienza de nuevo el ciclo completo preguntándole al PC por un nuevo ítem para trabajar. O mantente trabajando en el mismo ítem tomando las AESPs experimentados en este punto. Qué decisión tomas, depende completamente del interés del PC. Cuando su "miedo a los caballos" ha sido manejado con un único recorrido de los pasos 1-20- maravilloso. Pero cuando él no estaba completamente seguro, encuentras los puntos de entrada a través de las AESPs ya mencionadas. (Las "As", por ejemplo las actitudes, realmente ya se ha manejado en las secuencias de la parte de postulado ya que todas las actitudes son básicamente postulados.)

Notas prácticas:

Para reducir un incidente y finalmente borrarlo, puedes tener que recorrerlo por unas 20 o 40 veces. No seas impaciente. Toma tanto tiempo como te sea necesario. Observa al PC. Mientras él esté subiendo en la escala tonal, todo está bien. Cuando él haya terminado, él estará genuinamente feliz. Lo sabrás cuando lo veas.

No te preocupes si cada recorrido del incidente produce diferente información. ¡Esta puede cambiar considerablemente mientras el PC se mantiene repitiéndolo!

La versión final puede ser más diferente que la primera versión. La explicación para este fenómeno está dada en la "escala de confront".

En la cuarta parte, paso 19: ¡Una docena de incidentes o más pueden aparecer en un postulado dado!

No te preocupes: cuando no haya nada más allí no habrá nada más allí y el PC lo sabe. Es casi imposible sobrecorrer esto.

Cada sesión que hagas será diferente, pero debajo de cada variación está el patrón de los pasos 1-19. Así que aférrate a los pasos tan estrechamente como puedas, pero debes estar preparado para ser flexible, de modo que no se impida la vida de la sesión.