

# QUEM VOCÊ PENSA

por Harry Palmer

Ocasionalmente uma expressão idiomática passa a fazer parte de uma língua refletindo uma percepção muito mais alta da verdade, que o uso comum poderia implicar. “Quem você pensa que é?” é um exemplo.

A intenção presumida da pessoa que está falando é comunicar a alguém que de alguma forma elas se tornam confusas e não são quem elas pensam que são.

“Quem você pensa que é?” É mais uma afirmação que uma pergunta. Essa afirmação é frequentemente seguida de intenção maldosa como: “Eu vou te dizer quem você é...”

Colocando a intenção abusiva de lado, a pessoa que fala tem pelo menos uma vaga compreensão de que a identidade tem mais a ver com pensamentos e idéias do que com eventos e aparências físicas. E em relação a isso, ele ou ela comunicou uma verdade importante.

Existem pelo menos duas categorias de identidades. A primeira é a identidade deliberada, a qual existe exatamente como foi criada e só enquanto alguém continua a criá-la. Essa é a função.

***...a identidade tem mais a ver com pensamentos e idéias do que com eventos e aparências físicas.***

A segunda é a identidade persistente, que existe exatamente como foi criada, só que com uma leve modificação, de quando foi criada em algum momento no passado e continua persistindo, aparentemente independente do controle volitivo de alguém. Esse é o eu. Seja um eu reativo e persistente, ou um papel praticado deliberadamente, a identidade serve para filtrar, estimular e interpretar as experiências da vida. Ela julga o que é certo ou errado, o que é bom ou ruim, do que é feito a

satisfação ou o sofrimento. Ela (a identidade) decide que significado colocar na ação dos outros e nos eventos da vida. Ela determina qual, se alguma, será a resposta emocional do estímulo. Ela determina que impressões são chamadas reais e que impressões são chamadas ilusão. Ela determina o que pode ser percebido e o que permanece invisível. Ela determina a possibilidade. Ela determina o que se consegue.

Ela determina a estrutura física do corpo, o grau de saúde e doença.

O papel da identidade deliberada é a soma dos pensamentos, memórias e imaginação, que os seres criam em qualquer momento do tempo presente. É como uma fotografia de impressões digitais da mente. Os seres precisam criar essas identidades só quando, ou se, eles desejam ser identificados. A identidade criada pode ser exatamente como alguém em algum momento do passado, dando a impressão de continuidade da identidade e permitindo reconhecimento e antecipação por outros seres. Ou uma identidade inteiramente nova pode ser criada pelos pensamentos deles, memórias e imaginação de um novo momento, portanto, mandando a mensagem de que eles mudaram - o que provavelmente evoca a resposta: “Quem você pensa que é!”. Essa é realmente outra maneira de dizer: “Quer fazer o favor de voltar a criar você do jeito que eu a estava criando?”

A identidade persistente do eu é também como uma fotografia instantânea de impressões digitais da mente, mas, parece cravada em alumínio e pelo menos antes do Avatar, imutável.

Quando as pessoas estão em boa forma, livres de identidades persistentes e fora da esfera onde elas precisam representar um papel, elas são extraordinariamente felizes, naturalmente desidentificadas e interessadas pela vida. As coisas são do jeito que são.

# que é?

Nada é compulsivamente afirmado ou resistido. Isso é inocência, altruísmo, generosidade, bênção.

Muito mais que o conhecimento comum poderia levar alguém a acreditar, a felicidade, a saúde e o sucesso das pessoas não são determinados pelos pensamentos, idéias ou imaginação que elas tenham de si mesmas, mas são determinados pela habilidade de mudar essas coisas. Quando você coloca esses pensamentos, idéias e imaginações sob o controle deliberado do ser, com uma tecnologia como o Avatar, milagres da vida começam a acontecer.

A identidade persistente do eu é a fonte das experiências desagradáveis da pessoa. É sempre a interpretação de uma experiência que determina se a pessoa vai aceitar ou resistir a ela e a interpretação é determinada pela identidade que filtra as impressões do evento. A mesma experiência pode ser bem-vinda por um ser em uma identidade e resistida pelo mesmo ser, em uma identidade diferente. Você alguma vez passou a gostar de alguma coisa que antes detestava?

Antes do Avatar entrar em cena, havia uma grande controvérsia, de pessoa para pessoa e de técnica para técnica, de quanto, se de alguma maneira, a identidade persistente do eu poderia ser modificada. Muitos sistemas de auto-desenvolvimento, religião e terapia perceberam o valor de: mude a identidade persistente e a vida da pessoa mudará. Alguns sistemas funcionaram ocasionalmente; alguns sistemas apenas pioraram as circunstâncias, colocando uma nova identidade persistente do eu em cima da antiga. Algumas vezes houveram pretensas modificações. Socialmente, para conseguir aprovação ou vantagem, uma pessoa fingia colocar novas interpretações às experiências, mas no fundo nada mudou.

Existe uma expressão folclórica que diz: “Você pode colocar a sela numa vaca, mas não tente cavalgá-la no grande prêmio de Kentucky.”

Na verdade, uma pessoa tem que se livrar das identidades persistentes do eu antes que identidades deliberadas possam ser criadas. Quão difícil esse trabalho será, depende somente de duas coisas: um, quanto a identidade persistente do eu vai permitir ou dar espaço a possibilidade de mudança; dois, quão bem uma pessoa pode permanecer sem concordar com a afirmação de outra pessoa: “Quem você pensa que é?”

***...a felicidade, a saúde e o sucesso das pessoas não são determinados pelos pensamentos, idéias ou imaginação que elas tenham de si mesmas, mas são determinados pela habilidade de mudar essas coisas.***

Uma identidade é uma estrutura incomum que pode ser modificada com sucesso, somente pelo construtor. Nenhuma quantidade de esforço persistente ou persuasão feito por outra pessoa vai produzir qualquer resultado duradouro. Você tem que ter a cooperação do construtor. Isso se torna difícil quando o construtor está convencido de que ele ou ela está realmente tomado de sofrimento de uma construção errada da qual ele ou ela não tem controle. Todo o esforço para insistir forçosamente que a pessoa é realmente o construtor, só aumenta a miséria.

Mas tem uma saída: ensine a pessoa a construir! Esse é o ponto de partida, essas são as lições ensinadas na seção II do Curso Avatar. Elas são muito bem sucedidas.