

Uzaktangörü (Remote Viewing) Basitleştirilmiş Çizim Taslağı

Düzenleme V01.01 2010/02/28

Beş önemli kritik nokta

1. Bir kez, hedef çizim NUMARASINI yazdığınızda, hemen ardından, AŞAMA 1'deki, sağ üst köşedeki basit ilk çiziminizi yapmalı ve hızlıca AŞAMA 2'ye geçmelisiniz. Eğer 4 saniye içinde bunu yapmaz iseniz, başarılı olamayabilirsiniz.
2. Aşamalardan hemen sonra aklınıza bir düşünce (şu nesne, şu şu gibi) bir görüntü oluşur ise hemen onu not düşününüz. Bu nihai görüşünüz olmasın.
3. Kalemin ucunu kâğıt üzerinde yakın tutun ya da kâğıda dokundurun. Kalemi çok uzakta-yüksekte ayrı tutmanız, uzaktangörüde elde edeceğiniz bilgi akışını çizim sırasında bozabilir.
4. Kendi düşünceleriniz üzerine aşırı kilitlenirseniz, hedefle bağlantınız kopabilir.
5. Çizim sırasında, hedeften uzaklaşıp bir algılayamıyorum diye düşünürseniz, hedeften uzaklaşabilirsiniz.

Aşağıda sizin için örnek bir çizim ve çalışma taslağı hazırlanmıştır. Bunu örnek olarak kullanabilirsiniz. En iyisi duyularla ilgili kelimeleri buradan, deneme amaçlı okumanız ama gerçek çizim çalışması sırasında, bu duyusal kelimelerin kağıtta yazılı olmamasıdır. Kendiliğinden çıksın bu kelimeler.

Arka fonda mistik bir müzik olabilir. Kendinize en az 30-54 dakika zaman ayırmalısınız. Ve en önemlisi yapabileceğinize inanmalısınız. Kaleminiz mutlaka SIYAH olsun!

Her sayfaya başladığımızda el yazınızla numarasını yazın. Bu sizin devam eden bağınızın kopmasını engelleyecektir.

Saklanan hedeflere, XYZA-TRKY gibi kodlar vermek, geleneksel bir yöntemdir ve bu şekildeki rakamlara odaklanmak, temsil ettiği saklı şeye odaklanmayı kolaylaştırır.

Zihninizi ona bağlar. Birisinden sizin için herhangi bir yerde bir şey saklamasını ya da bir resim tutmasını, sakladığı ya da tuttuğu resme bir numara vermesini (genelde, 2 adet dört rakamlı) isteyebilir ve çalışmaya başlayabilirsiniz. Saklı olan neyi arayabilirsiniz:

- Gelecek ve borsa hakkında tahminler
- Doğacak çocuğun cinsiyetini tahminde
- İş amaçlı, farklı senaryoların geleceğini tahmin edebilirsiniz
- Kayıplar aranabilir (insanlar veya anahtarlar)
- Kayıp kanıt bulmalarda
- Kayıp silah bulmalarda
- Ülke geleceklerini tahminde
- Kişinin gerçek niyetini tahminde
- Uzak gezegenlerde ne olduğunu araştırmada
- Evrenin dışında (?) ne olduğunu araştırmada
- Kayıp nesnelerinizi aramada (anahtar, kedi...)
- Ulusal güvenlik amaçlı olarak, gelecek tehlikeleri anlamada
- Doğal afetleri ve tehlikeleri önceden bilmede
- Yakınlarınızın başına gelebilecek tehlikeleri önceden sezmeye
- Kazaları önceden bilmede
- Eğlence amaçlı, oyun amaçlı
- Kendinizi tanıma amaçlı kullanılabilir ve
- Beynin sınırlarını öğrenmeye yarayabilir...

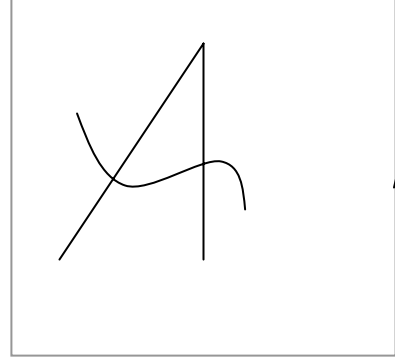
Başlayalım...

AŞAMA 1**İsim:** Sultan Tarlacı**Tarih:** 28/02/2010**Saat:** 23:16

Saklanan şeyin kod numarasını yazın ve...

7363

4752



Rakamı yazar yazmaz, bu alana sanki imza atar gibi bir çizik atmanız lazım. Hızlı, birden, anlamlı olması gerekmiyor. Sizi saklanana bağlayacaktır bu çizim...

AŞAMA 2

Birçok duyusal şeyden, sizin zihninize ilk gelenleri yazın

Yüzeyi: kaygan, ıslak, pürüklü, soğuk, yuvarlak, sert, metalik**Rengi:** beyaz, mavi, yeşil, siyah, kırmızı, pembe**Kokusu:** nane, çiçek, baharat, pis, leş, çürük, karabiber**Tadı:** acı, ekşi, soğuk, sıcak, tuzlu, tatlı, metalik,**Sıcaklığı:** sıcak, soğuk, buz, donmuş**Sesler:** çatlama, sessiz, su sesi, buzdolabı, çakıl, metalik, rüzgâr**Boyutsallığı:** dar, uzun, kısa, derin, tek boyutlu, dolu, hareketli, kayan, sallananBalina
Balık

Aklınıza ilk gelenleri sıralayın. Bu sayfadakiler size örnek olsun. Bunların dışındaki duyusal algılarda olabilir

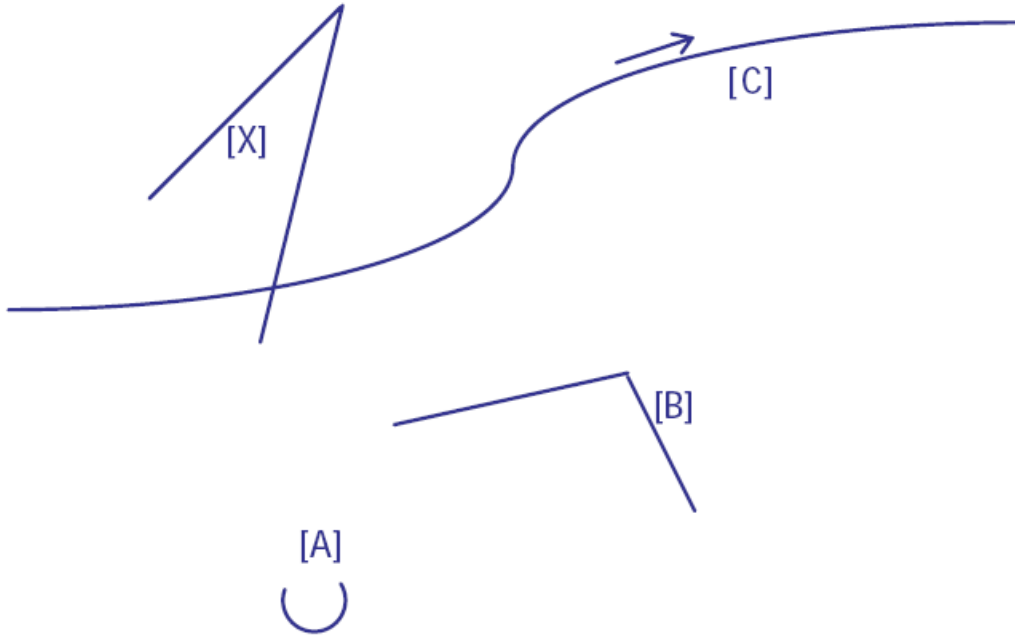
Bu duyusal algıları sıralarken, aklınıza 'buldum, şu' gibi bir şey gelir ise bu daire içine yazın...

Duygusal etkisi: Bu şey yanınızda olsaydı ne hissederdiniz. Tek kelime ile yazınız.

heyecan

AŞAMA 3

Bu aşamada 15 saniye içinde, çok hızlı ve de serbest bir çizim yapın. Sanki içsel bir imzanızı atar gibi. Anlam çizerken aramayın. Bilinçli kontrolünüzden bağımsız, elleriniz çizsin sadece. Aynen aşağıdaki gibi A-B-C ve X gibi bir basit çizim yapın. Kalem bastırmadan, yüzeysel çizin. Çok detaylı olmayan basit hatlar, dış hatlar çizmeye çalışın. Temel noktaları algılayıp, kâğıt üzerinde yerleştirmeye çalışın. Biri diğerini kesen çapraz ince bir çizgi çizin. Yatay ya da paralel çizgiler. Kütlesel, yapısal ve şekli olan bir şey mi? En üst ve alt sınırları çizmeye çalışın. Sonra da hacmi, kitlesi, miktarı ve iriliği, büyüklüğünü şekillendirmeye çalışın.



Bu aşamada bilinçaltınıza bir görsel etki artık girmeye başlamıştır. Birden “wowww” hissi oluşur. Bilincinize bir görüntü ulaşır. Bu nesnenin tam bir görüntüsü olabilir. Silik, soluk ve hızlı geçen bir görüntü... anlık... tanıma güçlüğüne olabilir gördüğünüzü...

Bu sırada baş dönmesi, korku, düşme hissi ve “bu uzun, bu derin” gibi algılar ortaya çıkabilir. Ani korku, güzellik, yalnızlık, kapalı yer korkusu, gevşeme, zevk hissi oluşabilir. Bu aşamada hissedilenler dilsel olarak ifade edilmemelidir! Çizime devam edilerek yavaş yavaş, ana hatlar belirginleştirilmelidir.

Algularınız, geçmiş yaşamınızdaki deneyimlerden etkilenebilir. Bu aşamada dikkat ediniz. Kendiliğinden kaba çizimlerinizi arttırın. Hızlı hızlı ama kalemi bastırmadan çizin. Hatları iyice belirginleştirin. Her çizimde, kaleme yeni bir yer bulmak için havaya kaldırın! Adeta bir tekrarlı dans gibi... Bu çizim ne olabilir? Zihninize bir şey gelir ise yazın

Balık

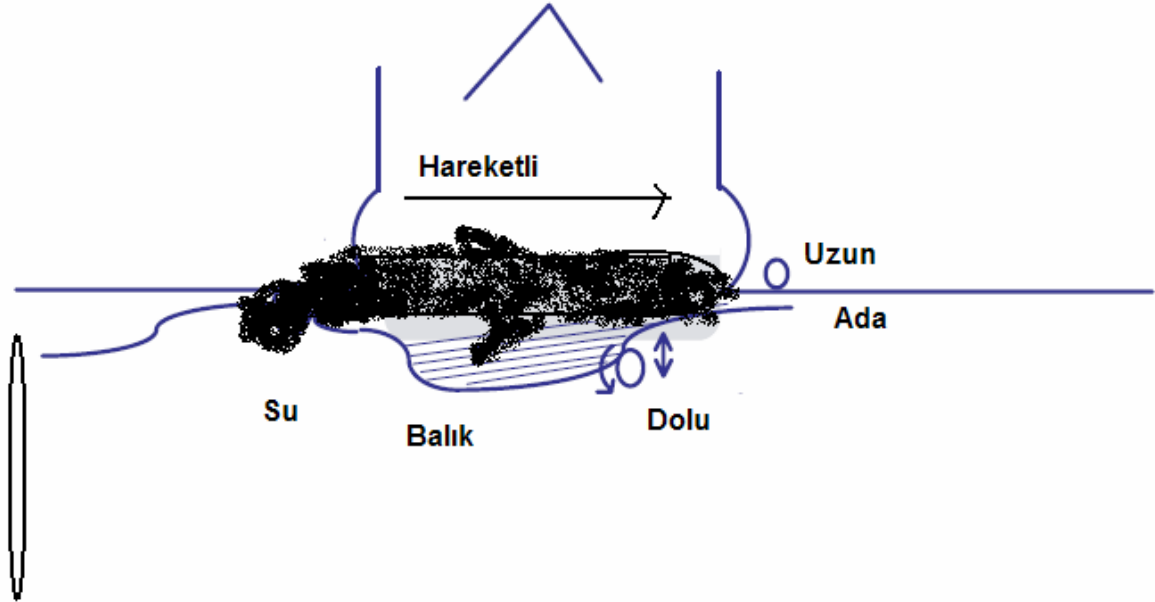
AŞAMA 4

Daha önceki aşamalardaki algılarınızı yan yana özetleme zamanı geldi. Alt alta yazın algılarınızı

Duyusal	Boyutsallığı	Estetik Sizin için	Duygusal Onlarınkı	Somut	Soyut	Genel Algı
Beyaz	Büyük Dolu			Su		Balık
Soğuk	uzun			Dağ		Deniz
Tuzlu		Rahatlık				
Sert	Dar Hareketli					

AŞAMA 5

Daha önce, Aşama 2-4'de yazdıklarınızı ve AŞAMA 3'deki serbest çiziminizi birleştirmeye çalışın ve basit çizimlerinizi, resim yapar gibi birleştirerek, kaleminizi daha yoğun bastırarak, alanları doldurarak, serbest çizimden resme geçin...



AŞAMA 6

Özetleme

Soğuk, tuzlu, uzun, iri, beyazlı, deniz

Yanlamasına uzun bir yapısı olabilir

Ses çıkarabilir ve görüldüğünde, heyecan veren duygular oluşturur

Suyun içinde bulunur ve de hareketli olabilir

Sonuç

- 1. Balık**
- 2. Balina**
- 3. Ada**
- 4. Denizde bir petrol çıkarma**
- 5. Yat**