

The RR Road to Mastery

J'ai décidé de donner une vitrine à ce post qui est issu de mes années de réflexions sur l'apprentissage de la sarge. Il n'a pas pour vocation d'être la vérité sur l'apprentissage, il n'est que le cheminement que j'utilise et qui a toujours bien marché pour moi.

Comment apprendre à sarger ?

C'est une question légitime que tout AFC devrait se poser au moins une fois avant de se jeter à corps perdu dans la lecture. Pour ceux qui ne l'ont pas encore fait, je vous recommande la lecture de *Mastery* de Georges Leonard. Vous y gagnerez plus pour votre vie qu'en lisant la *Mystery Method*. Croyez-moi.

Quelles sont vos aspirations ? Pourquoi apprenez-vous la sarge ?

Ceci est une question qui peut paraître banale mais que peu se posent. Et lors d'une réponse, c'est toujours "me taper un maximum de filles" qui revient.

Êtes-vous certains qu'il n'y a rien d'autre à tirer au-delà de la baise ?

Êtes-vous certains que la seule chose qui cloche chez vous c'est plaire aux femmes ?

Laissez-moi en douter.

Regardez attentivement votre style de vie.

Vous fait-il rêver ?

Où en êtes-vous par rapport à vos objectifs de vie initiaux ?

Que faites-vous pour les atteindre ?

Quelle place attribuez-vous à la sarge ?

En faites-vous la quête de votre vie ou bien est-ce un plan de développement de votre personne, au même titre qu'avoir une promotion au sein de votre boîte ?

Car il y a bien une chose que beaucoup oublient quand ils se moquent des AFC : players compulsifs comme AFC sont pareils. Bien que les premiers se le cachent, les deux sont esclaves des femmes. Vous n'êtes pas d'accord ?

Je vais vous le prouver.

A quelle fréquence sortez-vous en une semaine ?

Sur votre nombre total de sorties, combien sont consacrées à la sarge ?

Arrivez-vous encore à passer les soirées à déconner avec vos potes non-players en snobant la HB qui est placée au bar avec deux copines ?

Réponse : ce n'est pas le cas pour la plupart. Vous êtes incapables pour beaucoup de passer la soirée avec vos amis et d'en profiter avec eux sans aller opener comme des porcs toute la salle. Ce faisant, vous ne faites qu'agir en esclaves vu que, malgré votre prizing qui interviendra par la suite, celui qui est allé opener c'est vous.

Le problème est là : quel est le juste milieu ?

Où se trouve la limite entre profiter de sa vie et le game ?

Car, si on s'en réfère à Mystery, il faudrait sortir 4 soirs par semaine en faisant 12 sets chaque soir. Bien.

Primo, il a oublié quelque chose : sortir le soir revient cher.

Deuxio, à moins d'habiter Paris (ou à L.A. comme lui), dans la plupart des villes, douze sets de filles, c'est impossible à trouver en une soirée.

Pour trouver la réponse à la question précédente, chacun doit se demander ce qu'il veut faire de sa vie. Gardez à l'esprit que lorsque vous réussirez à avoir la vie que vous voulez mener, vous deviendrez plus attirant. Vous n'aurez plus besoin de mentir à propos de vos vacances, de votre boulot, de faire du DHV parce que vous serez déjà un HVM (High Value Man).

Une fois que vous avez conscience de tout ce dont j'ai parlé précédemment, vous pouvez alors vous attaquer à la partie skills.

1 – Identifiez vos points faibles :

Beaucoup se jettent à l'eau sans avoir pris le temps préalable de la réflexion. Quels sont vos points forts ? Quels sont vos points faibles ?

Faites la liste de vos points faibles en premier. Observons V***, 19 ans, étudiant, faire sa liste.

- Je n'ai pas un physique top, je n'attire pas les regards.
- J'ai du mal à m'exprimer en public y compris dans les réunions de mon équipe au boulot.
- Je renonce facilement.
- J'ai du mal à me discipliner.
- Je manque de conversation.
- J'ai du mal à assumer mes passions.
- J'ai du mal à assumer mes pulsions.
- Etc...

Que remarquez-vous ?

En faisant la liste de ses points faibles, V*** a commencé tout simplement à trouver la solution et la méthode qui fera qu'il s'en sorte et progresse.

2 – Notez vos points faibles :

Maintenant qu'il a trouvé ses points faibles, la deuxième étape de ce volet consiste à les noter par ordre de priorité allant de 1 à 5. L'ordre de priorité est attribué en fonction de l'importance de chacune de vos tares dans votre vie quotidienne. Revenons à V***.

- Je n'ai pas un physique top, je n'attire pas les regards. *(C'est quotidien donc ordre de priorité 5)*
- J'ai du mal à m'exprimer en public y compris dans les réunions de mon équipe au boulot. *(C'est quotidien donc ordre de priorité 5)*
- Je renonce facilement *(important pour le boulot, ordre de priorité 4)*
- J'ai du mal à me discipliner. *(Ça c'est moins quotidien, ordre de priorité 3)*
- Je manque de conversation. *(Ça c'est moins quotidien, ordre de priorité 2)*
- J'ai du mal à assumer mes passions. *(Ça c'est moins quotidien, ordre de priorité 1)*
- J'ai du mal à assumer mes pulsions *(ça c'est moins quotidien, ordre de priorité 1)*

Que remarquez-vous ? On s'aperçoit que V*** a déjà une table de progression avec des *sticky points* à cocher.

Ils sont rangés par ordre d'importance. De ce fait, pour V***, la table de progression sera la suivante.

3 – Prenez les moyens de vos ambitions :

- S'inscrire à des cours de théâtre pour apprendre à s'exprimer en public *(priorité 5 pour ses réunions au boulot, ne l'oubliez pas)*
- Faire un relooking chez qui lui plaira en y apprenant par la même occasion les rudiments du style et de l'élégance *(de manière à attirer les regards, car c'est quelque chose qui lui colle quotidiennement à la peau et qui était de priorité 5).*
- S'inscrire à une activité où il n'a AUCUNE notion ou très peu, comme jouer d'un instrument de musique et se fixer comme objectif d'arriver rapidement à la maîtrise de cette nouvelle activité *(pour travailler sa discipline et son endurance dans l'effort qui sont respectivement de priorité 3 et 4)*
- Améliorer son style de vie et vivre la vie qui lui plaît *(ce qui lui permettra d'assumer ses passions dont l'ordre de priorité est 1)*
- Enfin et seulement à ce moment précis, commencer à apprendre la sarge proprement dite pour apprendre à assumer ses pulsions sexuelles *(dont l'ordre de priorité est 1).*

4 – Choisissez votre maître à penser :

Selon DeAngelo, l'apprentissage se fait en quatre phases :

- La copie jusqu'à la maîtrise de ce que fait le maître.
- L'analyse de ce que fait le maître jusqu'à comprendre pourquoi les événements marchent dans cet ordre-là.
- L'ajout de ses propres idées à petites doses croissantes dans ce qu'a fait le maître.
- La création de son propre style.

Mais identifions le player moyen sur FTS. Que fait-il ? Il commence par ajouter ses propres idées à ce que font les autres, ensuite il pense créer son propre style, puis il analyse ce que font les autres. Il finit par se retrouver bloqué.

Et que fait-il ? Il se met à copier le maître, après avoir perdu ENORMEMENT de temps à vouloir aller plus vite que la musique. Le game n'est pas une course de vitesse, c'est de l'endurance. Ceux qui veulent aller trop vite augmentent juste la distance qui les sépare de leurs objectifs.

De plus, celui qui a un mentor progressera toujours plus vite que celui qui se la joue self-made man par ego mal placé.

Vous voulez être fiers de vos créations ? Faites de la peinture, de la poterie, de la musique !

Vous voulez apprendre à sarger ? Rangez votre orgueil, mieux : jetez-le aux oubliettes et prenez sur vous.

Apprenez des autres, mais n'oubliez pas que vous êtes un être humain. Vous devez ressentir des émotions. Quand vous en serez dénués, vous serez morts, même si votre carcasse se traîne lamentablement sur terre. Le bonheur étant une émotion, quelqu'un de non-émotif ne peut y être sensible, gardez-le à l'esprit.

Passons maintenant au choix du maître.

Qui choisir pour mentor ? Mystery ? Style ? Spike ? Blusher ? Phénix ? FrenchKiss ? Qui ?

Le choix du mentor intervient après mûre réflexion.

C'est extrêmement important : c'est comme choisir le terrain pour y bâtir sa maison. Qui va bâtir la maison où il résidera toute sa vie sur un terrain qui ne lui plait pas ou bien qui lui plait moyennement ? Personne !

Le mentor est donc quelqu'un pour qui vous avez de l'admiration *mais* aussi à qui vous aimeriez ressembler dans un premier temps. Il est votre homme idéal.

Il faut pour autant faire preuve de discernement. Vous commencez une activité où vous êtes débutants, voire pire. Vous n'avez pas encore le recul nécessaire pour pouvoir laisser libre cours à votre *observing ego* (troisième œil) pour faire une analyse.

Vous êtes comme des enfants à qui on dit que $1+1=2$ sans leur démontrer quoi que ce soit. Vous devez avoir confiance en votre mentor comme vous auriez confiance en un guide de haute montagne pour qu'il vous mène sains et saufs jusqu'au chalet.

Une fois que vous avez identifié votre mentor, que faire ?

Trouver un mentor, c'est très bien. Mais ce n'est pas pour cela que vous devez le bombarder de mails, de textos, de MP pour lui déclarer votre flamme. Soyez plus intelligents que cela : observez-le faire.

Vous ne pouvez pas vous déplacer pour le rencontrer ? Alors lisez tout ce qu'il écrit, lisez ses reports et faites comme lui, jusqu'à ce que vous y arriviez vous-même. Car gardez à l'esprit que votre mentor agit comme vous aimeriez agir. Donc, aucune contradiction avec votre moi profond (ou votre Source pour ceux qui lisent Etienne Bonnard).

Puis, une fois que vous commencez à closer avec consistance en plagiant votre mentor, le moment du questionnement arrive.

Pourquoi si je fais les choses dans cet ordre-là, il se passe ceci ?

Si j'inverse et que je fais passer ça avant ça, que se passe-t-il ?

Vous testez les variantes et notez ce qui s'en dégage. C'est le moment donc de commencer à vous documenter sur tel ou tel autre aspect du Game en fonction des limites du game de votre mentor que votre phase d'analyse aura révélée.

Ensuite, pour chaque limite (ou *sticky point*) que vous aurez relevée, vous ajouterez une solution issue de tel ou tel autre player chevronné.

Et vous enrichirez donc progressivement votre expérience jusqu'à ce qu'à la fin, vous soyez une fusion de tous les players chevronnés et que vous maîtrisiez ce que vous faites.

C'est à ce moment-là, et seulement à ce moment-là, que vous pourrez prétendre créer un nouveau style qui n'appartiendra qu'à vous, en vous délestant de tel ou tel autre aspect, sans que cela influe sur votre taux de closes.

Pour que tout le monde comprenne bien, je vais reprendre les étapes de la progression telles que décrites par Georges Leonard dans son ouvrage *Mastery* (d'où le titre de l'article).

La progression normale se fait par paliers. Et pour passer d'un palier à un autre, il y a un ensemble de cases à cocher. Tant que vous ne les avez pas toutes cochées, vous ne pouvez pas passer au niveau suivant.

Pourquoi ? Le niveau supérieur demande des perceptions et ou une aptitude à lire dans la matrice encore plus accrue, avec l'augmentation des difficultés.

C'est un peu comme commencer à jouer au tennis. Au départ tu es fixe, tu dois te contenter de juste renvoyer la balle.

Ensuite tu restes fixe et tu dois renvoyer la balle dans les limites du terrain.

Après tu dois être mobile et renvoyer la balle.

Puis être mobile et renvoyer la balle dans les limites du terrain.

Puis être mobile et renvoyer la balle hors de portée de ton adversaire.

Après tu vas apprendre les finesses comme monter au filet, défendre en fond de cours, le revers d'une main, le revers à deux mains, un coup droit en déplacement le long de la ligne, etc...

Autant de choses qui font qu'avant d'apprendre ce qui se passe à l'étape d'après, ce qui se

passer avant est un prérequis *essentiel*.

De ce fait, il faut s'armer de patience, et accepter durant des mois de rester fixe et de juste renvoyer la balle. C'est pour ça que je parlais de se *défaire de son ego*.

L'ego vous dira : "Tu passes pour un con", "Tu n'as pas l'impression de ne pas avancer ?", etc... Mais vous devrez vous concentrer et faire correctement vos gammes pour que le moment venu, vous puissiez sortir chaque chose avec maîtrise.

Celui qui veut faire dans l'à peu près, aura des résultats d'à peu près pour au final, ne jamais atteindre la maîtrise qu'il désirait, car dépend encore *énormément* du facteur chance.

Rendus à ce stade, ce ne sont pas ceux qui numclosent comme des porcs mais qui se prennent flakes sur flakes qui me contrediront.

D'où cette méthode de progression tire-t-elle sa légitimité ?

Premièrement de mon expérience personnelle, de mes observations des uns et des autres, et ensuite de mes diverses lectures et réflexions.

Je me suis posé une question il y a quelques mois :

Pourquoi à chaque fois que je chope une fille, cette dernière ne veut rien d'autre avec moi à part une LTR ? Pourquoi ai-je du mal à framer une fille dans l'optique d'une fuck friend ? Je tiens à préciser que toutes les rares fuck friends que j'ai eues ont d'abord été mes copines officielles.

Et cette interrogation qui pouvait sembler être un simple sticky point a révélé énormément de faiblesses dans mon game. En demandant à ceux qui m'ont croisé sur le field et ont été mes wings d'analyser mon game, ils m'ont livré un verdict qui m'a énormément aidé à faire un bilan : je m'étais vu un palier trop haut.

Il fallait que dans ma tête, je descende de ce palier où je m'étais placé pour occuper le rang qui est le mien, celui de gPUA et non de PUA.

Et qu'ai-je fait pour reprendre ma progression ?

J'ai lu et relu énormément d'anciens posts de FTS (lectures qui ont abouti à la rédaction d'un bootcamp théorique complémentaire de celui de Phoenix). Mais surtout, je suis tombé sur *Mastery* de G. Leonard qui a pointé du doigt toutes (ou presque) les mauvaises habitudes que j'avais prises.

Et le conseil de se choisir un mentor à qui on aimerait ressembler vient de ce livre.

5 – Exemples :

Exemple d'Observations sur deux des sticky points que j'avais pointé du doigt :

⇒ *Sticky point Attract niveau A2-A3.*

Avant : Gros point faible.

Maintenant : Amélioration plus que significative (ce n'est que maintenant qu'on essaye de me violer, cherchez l'erreur).

⇒ *Sticky point Framing.*

Avant : Mal à poser des frames non LTRisantes.

Maintenant : Grosse frame de queutard.

Petit à petit, en suivant ce que lui fait, je suis en train de gommer mes défauts à moi en prenant ses défauts à lui. Une fois que je closurai avec consistance comme lui, je prendrai pour chaque nouveau sticky point l'auteur qui en parle le mieux et de ce fait je gommerai ses erreurs à lui aussi. D'ici deux ans, j'aurai terminé ma maturation.

Si tu veux des exemples d'hommes qui ont appliqué ce modèle, intéresse-toi aux témoignages de ceux qui ont suivi le séminaire *Mastery* de DeAngelo.

Enfin, quand je dis copier ce que fait le mentor, cela sous-entend sortir ses routines à lui jusqu'à ce que vous closiez avec de manière consistante. Ça implique de faire des heures de travaux pratiques sur le field.

Ce que je fais moi :

Quand je décide de faire un set, je le fais. Je note autant de détails que possibles. Quelle qu'en soit l'issue, rentré chez moi, j'analyse le pick-up sous toutes ses coutures. Dès que je vois qu'à un moment quelque chose a cloché, je localise l'endroit et je cherche la solution.

Ellmaris procède aussi de cette façon.

Et je pense que tous les players qui sont partis de nuls à bons ont fait pareil. Je n'ai rien inventé, j'ai juste mis des mots sur ce que fait une minorité (celle de ceux qui closent comme des porcs – par exemple Tyler Durden).

Pour conclure, quand un type dit : "Faites ce que je dis, pas ce que j'ai fait", c'est justement parce qu'il s'est vautré. Il a parcouru le chemin et en connaît les ornières. Vous n'êtes pas obligés d'entrer dans les mêmes trous que lui. Vous pouvez les éviter en suivant tout

simplement le tracé qu'il vous montre. Après, si pour comprendre, vous aimez les claques, faites du freestyle, vous en aurez assurément.

L'objectif ultime est de développer sa propre méthode. Mais tu mesures très mal le chemin qui sépare le débutant qui tombe sur FTS (genre moi en 2004) et la liberté que procure la parfaite maîtrise de ses actes.

La première marque d'intelligence, c'est de reconnaître ses limites.

Ca m'a été difficile, mais j'ai dû le faire. Pourquoi ? C'est très simple. Je veux être bon, *très* bon ? Le titre du topic, je le rappelle, est *Road to Mastery*. Je ne sarge pas uniquement pour baiser.

Si je n'ai pas fait de 3some (qui est une des prouesses techniques des types bons), c'est parce que je ne suis pas assez bon pour en avoir. Ce sont les faits.

A quoi cela me servirait-il de rester focalisé sur ce que je fais moi, en mettant des œillères qui me bouchent ma vision périphérique ?

Je l'ai fait pendant longtemps avant de me rendre compte à quel point j'avais tort. J'ai alors passé quatre mois à réfléchir, à interroger mes wings, amis, etc... J'ai fait des recherches.

Et j'ai tout repris à zéro. Pourquoi ? Je me suis perdu en cours de route. Alors au lieu de continuer dans la mauvaise direction, j'ai rebroussé chemin pour reprendre les choses où ça clochait.

Le choix de la méthode est un choix personnel (c'est pour ça par exemple que je n'ai pas révélé qui je considère comme mon mentor à l'heure actuelle pour éviter d'influencer le choix de certaines personnes). Si je choisis Juggler, par exemple, ce ne sera pas pour les mêmes raisons que celui qui choisit le Maniac Plan. C'est chacun selon ses goûts et sa sensibilité.

Ce qui me navre, c'est la tendance à la mode de faire que les gens croient en leur potentiel et uniquement en cela. C'est louable : celui qui ne croit pas en lui n'ira nulle part. Mais au delà de la croyance en ses capacités, il y a plein d'autres paramètres à prendre en compte.

Par exemple, j'ai d'excellents réflexes, une bonne connaissance des écoulements de fluides et de la mécanique. J'ai théoriquement le potentiel pour faire un bon pilote de course. Mais supposons que je commence à faire du karting. Mon kart aura beau être rapide, ce ne sera jamais une F1.

J'ai regardé récemment l'histoire de Michael Schumacher et son évolution. Il fait office de guide spirituel pour moi sur plein d'aspects, et cette biographie vidéo n'a fait que confirmer ce que j'avais déjà eu à observer moi même.

Pour ceux qui ne le connaissent pas ou peu (à cause de sa mauvaise réputation, largement créée par Flavio Briatore qui ne lui a jamais pardonné son départ de chez Jordan), Michael Schumacher est un type qui dès sa tendre enfance a été au contact du sport automobile.

Père pilote de kart, mère pitgirl (les HB qui tiennent les panneaux indiquant les positions des pilotes sur la grille de départ), son père lui fabrique une voiturette avec un moteur de tondeuse à gazon et Michael fait ses premiers tours de roues dans le jardin familial. Son père va être son premier mentor et va lui enseigner ce qu'il sait.

Michael sera un pilote de kart hors catégorie malgré son jeune âge. Mais il va prendre le temps de gravir les marches les unes après les autres, toujours avec les conseils de son père. Il va finir

par arriver en Formule 1 dans une écurie de seconde catégorie, Jordan, où il fera ses classes. Eddie Jordan avouera lui-même dans une interview que bien que Michael fût rapide dans les catégories inférieures, rien ne garantissait qu'il le serait autant en F1. La seule raison pour laquelle il l'avait engagé était qu'il avait besoin d'un second pilote dans l'écurie qui ne lui coûterait pas la peau des fesses.

Première qualification de Michael : 7e place sur la grille de départ *pour sa première course en F1*. Tout son potentiel s'exprime sur un tour, c'est l'euphorie dans les stands. Début de la course, abandon de Michael au premier tour, sortie de piste. Il s'était fait littéralement broyer par les autres pilotes. Malgré son potentiel, il a *fermé sa gueule, fait taire son ego* et a continué à faire ses classes.

Malgré son double titre de champion du monde, il commit une faute qui faillit lui coûter sa carrière en F1, en voulant tenter un dépassement risqué. Freinage tardif, blocage des pneus : sortie de route à plus de 150 km/h.

Barrière et jambes fracturées. 6 courses de convalescence. Il a dû aller puiser les ressources en lui pour pouvoir revenir à son meilleur niveau. Il a eu les batailles avec Senna, Nigel Mansel, Damon Hill, Alain Prost, Mika Hakkinen. C'est lors de ces duels acharnés que Michael va apprendre le métier.

On le voit qui se fait broyer par Damon Hill à Spa en 1998, je crois. En côtoyant ces pilotes de légende, il va prendre d'eux ce qui a fait d'eux des hommes à part : la grinta de Mansel (regardez ses dépassements à lui, c'est toujours spectaculaire cf. le duel face à Senna sous la pluie en 91 à Melbourne), la vitesse sur un tour de Senna (recordman des pôles), le calme olympien de Damon Hill (Schumacher, qui pourtant avait le sang chaud quand il était dans les catégories inférieures), l'opportunisme d'Hakkinen,...

Il le combinera avec ce qui a fait de Michael ce qu'il est : l'abnégation, la vista, un sang-froid à toute épreuve (son électrocardiogramme reste calme pour quelqu'un qui se bat pour un titre mondial). Vous obtenez alors le pilote de F1 *parfait*, de ceux qui, bien que mal aimés à l'heure actuelle, feront rêver les gens pendant des siècles.

On peut dire qu'il a réussi son voyage vers la maîtrise de son art.

Pour voir où mène le chemin prôné par Dior à savoir ne se baser *que* sur du soi-même, prenez son frère Ralph, un de ces pilotes des plus ordinaires que ne retiendront pas les annales. Pourtant il est rapide et tout ce que vous voulez. La différence entre son frère et lui ne réside pas seulement dans la couleur de leurs monoplaces. Mais ça je n'ai pas eu besoin de vous le dire pour que vous le sachiez.

Un gameplan, c'est pour les élèves, pas pour ceux qui se considèrent comme maîtres.

Si ce n'est que poudre aux yeux pour eux tant pis, mais quand on étudie (maths, physique, bio, etc...), on se doit d'avoir un référent *précis et identifiable*. Ce serait comme le type qui traite ses exercices de tête mais qui ne sait pas pourquoi il s'est vautré au partiel alors que son cheminement semblait bon quand il en a discuté à midi avec ses amis. Pour repérer ses erreurs, il faut qu'elles soient localisables. C'est très cohérent quand on sait par exemple que sur FTS l'aide personnalisée est prohibée. Comment le débutant va faire pour voir où il se vautre ? C'est la question à laquelle il faut une réponse.

J'ai fait un gameplan (en faisant de mon mieux pour le suivre scrupuleusement), et c'est lui qui a révélé la plupart des erreurs que je faisais même sans m'en rendre compte. Je faisais intervenir telle phase trop tôt ou trop tard. J'oubliais telle chose, etc...

Quand je m'étais vautré (et c'est arrivé très souvent, au début, avec mon gameplan dans la poche et des routines toutes marquées dessus) je pouvais dire avec exactitude où ça avait cloché. Ca m'a permis encore d'améliorer ma delivery et mon inflexion.

De retour chez moi, je lisais tout ce qui me tombait entre les mains traitant du problème qui me rebutait. Résultat des courses, j'ai un fichier Word de 297 pages regroupant les sticky points que j'ai pu avoir et les diverses solutions proposées ça et là que j'ai testées et qui m'ont permises de passer ce cap. Quand j'ai un trou ou une rechute de ce sticky point, je peux très vite localiser ce que j'ai mal fait et aurait dû faire. Je peux alors relancer la machine.

C'est académique comme progression, mais tous ici autant que vous êtes, vous savez au moins lire le français, vous avez appris comme ça. Et quand vous butez sur un mot inconnu vous ouvrez un dictionnaire alors que vous parlez et écrivez couramment. Vous trouvez que cette manière de faire tombe sous le sens ?

C'est une progression qui cadre avec mon côté rigoriste/militaire mais qui pour le moment m'a donné entière satisfaction. Je ne me concentre pas sur les closes. Chaque chose que je fais me permet d'améliorer mes skills.

Car si face au débutant je suis en niveau avancé, face à Mystery, par exemple je n'existe même pas, je ne suis pas encore player. Et cet écart doit être comblé.

Je suis en train de me bâtir des fondations qui seront capables de tenir les assauts d'un tsunami. Une fois que cette phase sera terminée, je pourrai choisir de construire la maison qui me fera envie car les fondations en seront solides. J'aurais dû commencer par là en 2004, mais personne ne m'avait dit que trois ans et des poussières plus tard je me cognerais la tête sur un palier que je ne pourrais franchir à cause de lacunes accumulées par négligence.

C'est un chemin long et difficile, mais jusqu'ici ceux qui ont agi de cette manière ont effectué leur voyage vers la maîtrise jusqu'à la fin.

Savoir fermer sa grande gueule (pour moi ce fût un crève-cœur, je ne sais pas ce qu'il en est/sera pour les autres) et accepter avec humilité qu'on est limités, c'est le but de mon post. Trop de types se prennent pour quelque chose qu'ils ne sont pas. Ca prendra le temps que ça prendra, mais ils finiront bien par s'en rendre compte. Plus vite ils en prennent conscience mieux ce sera pour eux.

Cela dit, est-ce que le fait de suivre *scrupuleusement* une méthode fait de moi un *robot* ?

Question :

Quand on vous donne un problème à traiter, où puisez-vous l'inspiration ? Dans ce que vous avez appris de vos professeurs n'est-ce pas ? Très souvent, vous avez plusieurs chemins pour traiter le même problème et arriver à de bons résultats. Lequel choisissez-vous ? Celui avec lequel vous avez le plus d'affinités, dans la plupart des cas.

Pour conclure :

Le maître vous enseigne quelque chose. C'est vous qui, rendus devant une difficulté choisirez de privilégier tel aspect plutôt que tel autre.

Contrairement à ce que dit Dior "La meilleure méthode au monde c'est la sienne", il faudrait prendre en compte le fait que si vous vous êtes retrouvés sur FTS, c'est que vous n'êtes pas bons. Le reconnaître vous fera gagner en humilité et vous progresserez plus rapidement. Sur ce point vous pouvez me croire sur parole.

Le choix d'avoir le choix se mérite au combat et nulle part dans des croyances auto-hypnotiques. Ceux qui ont eu à utiliser *The Sphinx of Imagination* de Hypnotica devraient poster pour dire si ça a amélioré leur imagination.

Je n'ai pour ma part noté aucune différence sur l'avant-après. La PNL vous aide sur des points précis, mais en ce qui concerne le gain des skills, seul le field à outrance, pratiqué avec intelligence, vous l'enseignera.

Celui qui trouve cette méthode incomplète, qu'il la complète.

Celui qui trouve cette méthode à chier, qu'il propose une meilleure alternative. Si elle est efficace en me permettant de gagner du temps et les skills voulues, je n'aurai aucune peine à en reconnaître le mérite.

Asles