

**P.A.B. Nº. 49**  
**BOLETIM DO AUDITOR PROFISSIONAL**

**de L. RON HUBBARD**

Via Gabinete de Comunicações Hubbard  
163 Holland Park Avenue, Londres W.11

---

1 abril 1955

**O REMÉDIO DA HAVINGNESS**

Existe muita teoria de alto nível ligada ao Remédio da Havingness como processo, pois aqui estamos a lidar com a energia e as razões e operações de um theta em relação a ela.

A razão pela qual um theta se enrola tão completamente em energia pode ser um mistério para quem não compreendeu que um theta tem de diminuir a sua knowingness e a sua presença total para poder ter um jogo. A unidade consciente de consciência constrói espaço para diminuir a knowingness. O espaço, então, torna necessário olhar para alguma coisa para saber sobre ela. O que um theta faz a seguir para diminuir a sua knowingness, é criar energia, passá-la a outros thetas e receber energia de outros thetas de modo a ter uma duração e um intervalo de tempo. Se o theta é bem-sucedido e obtém um jogo desta maneira, ele continua com este modo de proceder para ter um jogo e, quando não consegue, corta simplesmente uma vez mais a sua knowingness. É claro que atinge um ponto onde acaba por não conseguir ter um jogo só por cortar a sua knowingness e, eventualmente assume um aspeto bastante fixo e estúpido. Encontra-se abaixo do nível de ter jogos, mas, em vista de ter cortado a sua knowingness, não sabe agora que está abaixo do nível de ter jogos e pensa que tudo o que é necessário para ter outro jogo é cortar ainda mais a sua knowingness. Nesta altura ele está obsessivamente a dramatizar descer a sua knowingness.

Quando se fala de knowingness deve-se compreender que se está a falar de uma coisa abrangente. Tudo na Escala de Saber até Mistério é uma maior condensação ou redução de. De início ele simplesmente, sabe. Depois cria algum espaço e alguma energia e agora tem de olhar para saber. Mudando a posição das partículas de energia assim criadas, e trocando com outros as existentes ou autocriadas, o theta corta ainda mais a sua knowingness e obtém tempo e, portanto, emoção e sensação. Quando estes se tornam sólidos, ele tem partículas de esforço e massas. Agora, ele pode cortar ainda mais a sua knowingness recusando-se a usar emoção e esforço, mas, ao pensar nelas introduz novas VIAS na sua linha de knowingness. E, quando já não consegue saber inteiramente a pensar, para de criar knowingness e começa a comer e, abaixo disso desce para a sensação pronta a servir do sexo em vez de saber o que sucede no futuro. E dá ele desce para o mistério postulado como algo sobre o qual não é possível saber nada. Por outras palavras, assiste-se a uma contínua redução de knowingness com o fito de se terem jogos. O maior jogador de xadrez do mundo não tem um jogo visto que pode prever que vai ganhar e prever tudo aquilo que o seu oponente fará e, assim, irá apenas demonstrar como se joga xadrez. Mais cedo ou mais tarde ele anunciará que “está cansado” ou que perdeu o seu talento e vai meter-se noutro campo onde *pode* ter um jogo. O campo que vai escolher será um que exija menos sabedoria do que jogar xadrez. Um pugilista, tal como alguns grandes nomes do passado, reduzirá a sua mestria, que é o mesmo que dizer a sua knowingness de como termina, a um ponto em que ele possa

pelo menos fazer uma boa exibição e, daí em diante reduzirá ainda mais a sua knowingness e, reparando até onde desceu, deixar-se bater consistentemente. No entanto, haverá um período em que ele estará muito equilibrado com os seus oponentes.

Para se compreender isto totalmente, terá de se reconhecer a intenção por detrás de toda a comunicação. Criação, Sobrevivência e Destruição é knowingness. Quando alguém fala consigo a intenção dele é continuar numa paridade em que ele possa ter um intercâmbio de comunicação, o que quer dizer, um jogo. Ele retira knowingness de si e dá-lhe knowingness sob uma ou outra forma de comunicação. Dois soldados a lutarem e a dispararem um contra o outro estão a usar uma bala para fazerem o outro homem saber. O que é que há a saber nesta situação? Que um está morto, é claro, e para o vitorioso, que venceu.

É tão perigoso para um theta ter muitas vitórias como muitas derrotas. Dêem-lhe muitas vitórias e ele vai corrigir-se na direção de reduzir a sua knowingness tal como representada pela sua perícia, a sua previsão, a sua atividade. Dêem-lhe muitas derrotas e ele vai procurar outro jogo até ao ponto de morrer e apanhar outro corpo. Visto que a decisão é sempre em termos de knowingness, a decisão é sempre na direção descendente. A pessoa não decide para cima em direção a uma maior knowingness a não ser que se tenha uma total e completa intenção de ganhar um novo jogo. Se o indivíduo descobrir que não há nem vitórias nem derrotas a serem obtidas neste novo jogo, ele vai reduzir a sua própria knowingness até ao ponto de esquecer toda a sua knowingness em relação a ele, a fim de assegurar o jogo.

Visto não haver um número infinito de jogos em progresso, é possível que o indivíduo, ao fim de setenta e quatro triliões de anos de pista, jogue os jogos disponíveis e os ponha na categoria de “não pode acontecer de novo”. Então fica entediado. Só se fica entediado quando, do seu ponto de vista, não existe nenhum jogo possível. Na verdade, tudo o que é preciso é que, por sua própria consideração, ele fique entusiasmado com o jogo para que comece a saber de novo mais sobre ele.

Um theta considera que alguma forma de massa é necessária para ter um jogo. Entra na condição de acreditar que não consegue criar novas massas e, portanto, agarra-se a velhas massas e aqui, quer esteja exteriorizado ou num corpo, vamos encontrá-lo a agarrar-se fortemente a velhos fac-símiles, velhas significâncias, antigas decisões, em vez de tomar novas decisões.

O Remédio da Havingness dirige-se diretamente ao problema de dar ao theta alguma coisa “com que brincar”. Quando ele descobre que pode ter massas novas, vai começar a largar as antigas. Há um fenômeno facilmente observável enquanto se Remedeia a Havingness de um preclaro, que antigos engramas entram em restimulação, entram em restimulação e descarregam-se, aparecem em frente da sua cara e explodem ou desaparecem. O Remédio de Havingness descarrega efetivamente engramas.

Para melhores resultados, este processo é usado de tédio até conservadorismo.

O processo é feito pedindo-se ao preclaro para fazer o mock-up de algo e metê-lo para dentro ou fazer o mock-up de algo e deitá-lo fora. Quando um theta está exteriorizado, se o quiser ver muito infeliz, faça-o mudar de espaço até que ele comece a perder toda a energia a que ele estava agarrado, e depois não remedeie a sua havingness. O theta vai ficar convencido de que ele é apenas um pensamento e, portanto, de acordo com as suas próprias normas, incapaz de ter um jogo. Faça-o fazer o mock-up de oito pontos de ancoragem sob a forma de vértices de um cubo à sua volta e puxá-los para si próprio. Peça-lhe para fazer isto mais algumas vezes e ele imediatamente se animará e ficará muito feliz. Porque é isto? Você reassegurou-lhe que ele pode ter um jogo.

A diminuição do saber e o Remédio de Havingness têm vetores opostos. O Remédio de Havingness vai retirar velhas massas de energia a que o theta se está a agarrar, ou a que o corpo se está a agarrar, as quais dizem ao theta que ele é estúpido. A

substituição destas por novas massas de energia, que não contêm o postulado da diminuição do saber, tornam, é claro, o theta mais brilhante.

Quando encontra uma teoria desligada de um processo e não se demonstrando num processo, alguma coisa tem de estar errada com a teoria. Do mesmo modo, se o que eu digo aqui sobre a condensação do saber ser todas as outras coisas, e o corte de saber não se pudesse demonstrar no processo do Remédio de Havingness, teríamos então de arranjar uma nova teoria. Contudo, isto é muito definitivamente demonstrável. As pessoas que não conseguem remediar a havingness, onde quer que estejam na escala de tom, podem ser trazidas a um ponto em que remedeiem a havingness perguntando-lhes apenas o que elas não se importassem de saber. A consideração sobre o que elas estão dispostas a saber começa então a subir.

Se pudesse ver um Cinco Negro a operar veria que estas barreiras estão todas montadas para saber alguma coisa. É claro que ele tem muito medo que lhe seja dita alguma coisa má e, por isso, não quer que lhe seja dito nada, e quando o auditor lhe dá um comando, ele nunca recebe o comando como foi dado, mas faz outra coisa qualquer.

Ele tem um bloqueio em tal grau contra o saber que eventualmente se vai permitir ser pressionado até uma completa estupidez inativa. Para que servem essas cortinas negras? Basicamente para o impedir de saber. Saber o quê? Então terá de se olhar cuidadosamente para a definição de um dado. Um dado é uma invenção que foi concordada e assim solidificada. Por outras palavras, um dado é de alguma maneira uma solidez, mesmo que seja meramente um símbolo. Para chegar a este estado tem de ser concordado. Quando é totalmente concordado trona-se então uma verdade. Não é, de nenhuma maneira uma verdade. É uma invenção. O que o assegurou ou o que o tornou real é o fato de ter sido concordado. Isto abre ainda mais a porta para outros processos.

Para pormos o preclaro em boa condição temos de o por nalgum tipo de condição em que ele consiga criar. A primeira coisa que é possível que ele seja capaz de criar em audição é uma mentira. A palavra “mentira” é simplesmente uma “invenção com uma má conotação”. A sociedade dá à invenção uma má conotação por causa da sua ansiedade para ter um jogo e concordar e, assim, ser capaz de comunicar uns com os outros. Assim, a sociedade vê com maus olhos a invenção de factos e, no entanto, a sanidade do preclaro e contínua felicidade depende absolutamente da sua capacidade para criar factos novos. A técnica que remedeia isto está incluída em “A Criação de Sanidade”, número R2-29: **“Comece a Mentir.”** Pode-se variar este comando com: **“Diga-me algumas mentiras sobre o seu passado”**, e continuar isto no preclaro durante suficiente tempo de modo a que ele seja capaz de sair do nevoeiro completo que se segue a ele ter percorrido e assumir a função das suas maquinarias de memória. A invenção de dados é um passo imediato em direção ao remédio de havingness. Perguntar simplesmente ao preclaro o que é que ele não se importaria de saber, o que é que ele não se importaria que outras pessoas soubessem sobre ele, fá-lo vir para uma condição em que ele consegue fazer o mock-up e remediar a havingness.

O Remédio de Havingness é o processo que acompanha o “Detetar Pontos”, que será abordado no próximo PAB. O Remédio de Havingness, em si mesmo simplesmente como processo, se trabalhado ao ponto de o preclaro estar disposto a saber coisas, e disposto a que outras pessoas saibam coisas, e percorridometiculosamente de modo a que avalanches de massas possam ser despejadas sobre ele e para fora dele, vai, na verdade, descarregar todo um banco de engramas e, por isso, é extremamente valioso. Foi relatado por vários auditores que foi conseguida uma exteriorização dos preclaros fazendo-os remediar a havingness e não fazer mais nenhuma coisa durante oito a dez horas.

Os comandos de audição para o Remédio de Havingness são: **“Faz o mock-up de uma coisa”**. **“Puxa-o para dentro”**, até o preclaro o fazer facilmente. Depois: **“Faz o mock-up de uma coisa”**, **“Atira-o para fora”** até o preclaro o fazer facilmente. A significância do objeto pode ser adicionada pelo auditor com **“Puxa para dentro um corpo ideal”**, ou algo semelhante, mas a verdade é que a significância real não faz nada pelo

preclaro. É a massa que conta. O auditor pode fazer o preclaro puxar duas coisas de cada vez ou seis de cada vez. Pode fazer o preclaro fazer o mock-up de algo, copiá-lo uma dúzia de vezes, uma de cada vez, depois puxar toda a massa, mas a verdadeira razão para estar a fazer isto com o preclaro nunca deve ser perdida de vista. O auditor está a remediar a havingness para dar ao preclaro massa suficiente para lhe permitir deitar fora velhas massas que tem agarradas e das quais não sabe nada.

[Este PAB foi reemitido como HCO B 5 Maio 1972R, Revisto a 17 Janeiro 1973, *O Remédio de Havingness.* ]