

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
BOLETIM HCO DE 26 DE JUNHO DE 1978 RA
Emissão II

REVISTO EM 4 DE SETEMBRO DE 1978
RE-REVISTO 15 DE SETEMBRO DE 1978

Remimeo
Todos os Auditores

CANCELA

HCOB 26 de Maio de 1978 edição II

BTB 6 de Maio 1969 RA edição II

Dianética de Nova Era série 6 RA

Importante: Está incluída uma alteração na ordem dos comandos de R3RA e dados adicionais sobre EPs de Dianética e postulados.

ROTINA 3RA PERCURSO DE ENGRAMAS POR CADEIAS

Ref: HCOB Abr. 23 69RII APAGAMENTO DIANÉTICO & COMO ATINGIR

HCOB 2 dez 69R TA SUBINDO

HCOB 28 de Maio 69R COMO NÃO PARA APAGAR

HCOB 23 pode 69R AUDITANDO SESSÕES DE NARRATIVOS

HCOB 2 abr. 69RA ASSISTÊNCIAS DIANÉTICAS

HCOB 13 Set. 78 R3RA PERCORRENDO ENGRAMAS por CADEIAS E
NARRATIVA R3RA — UMA DIFERENÇA ADICIONAL

HCOB 16 Set. 78 POSTULADO FORA IGUAL A ELIMINAÇÃO

A pesquisa para desvendar o mistério da mente humana foi tão longa e tão complexa que tinha muita limalha. Métodos foram alterados, a fim de serem aperfeiçoados à medida que a compreensão aumentava na linha da investigação. Infelizmente isto foi aproveitado por alguns com intenções questionáveis. Porque tinha havido mudanças e ações de aperfeiçoamento, eles puderam introduzir mudanças não funcionais que passaram relativamente não detetadas.

Provavelmente este é o destino de todos os assuntos e a razão pela qual o homem, embora estando num estado de alta realização material cultural, ainda não tem equipamento realmente viável e está numa confusão terrível, rodeada por todos os lados de uma cultura material a falhar.

Provavelmente o chapéu mais pesado que tenho usado nos últimos anos é o da recuperação de tecnologia perdida de Dianética e Cientologia e erradicação e correção de alterações introduzidas no assunto por outros.

Tendo um conhecimento da composição e comportamento da pista temporal, o percurso de engramas por cadeias é tão simples que qualquer auditor começa por complicar demais. Quase que não conseguem ser suficientemente simples na audição de engramas.

Ao ensinar pessoas a percorrer engramas em 1949, o meu maior desespero chefe foi resumido numa frase para o grupo que estava instruindo: "todos os auditores falam muito." E isso é a primeira lição.

A segunda lição é: "todos os auditores acusam muito pouco a receção." Em vez de acusarem alegremente o que o pc disse e dizerem: "Continua", os auditores sempre estão pedindo mais dados e normalmente mais dados do que o pc poderia alguma vez dar. Exemplo: Pc: "Vejo uma casa aqui." Auditor: "Tudo bem. De que tamanho?"

Isso não é audição de engrama, é apenas um ruim "Q & A".

A Ação correta é: Pc: "Eu vejo uma casa aqui." Auditor: "Tudo bem. Continua."

As exceções a esta regra são inexistentes. Esta não é um tipo especial de audição de engramas. É a moderna audição de engrama. Foi a primeira audição de engrama e é a mais recente e podem colocar de lado qualquer outra complicaçāo.

A regra é ACUSAR A RECEÇÃO DO QUE O PC DIZ E DIZER-LHE PARA CONTINUAR.

Depois há a questão de estar duvidoso do controlo. Exemplo errado: Auditor:

"Move-te para ontem. Estás lá? Como sabes que é ontem? O que vês que te leva a pensar..." FLUNK, FLUNK, FLUNK.

Exemplo certo: Auditor: "Move-te para o início do incidente e diz-me quando lá estiveres." (Respostas do pc). "O que vês? "Bom.

Outro erro é o fracasso de apanhar os dados do pc. Apanham os dados do pc. Nunca as suas ordens.

PERCURSO DE ENGRAMAS ANTERIOR

Nenhum auditor que tenha aprendido a percorrer engramas mais cedo do que Junho de 1978, deve considerar que sabe como percorrer engramas.

A rotina 3RA é ela mesma. Não tem *nenhuma* dependência de métodos anteriores de audição de engramas. Falha de estudar e aprender R3RA "porque se conhece como auditar engramas" provocará um monte de falhas de caso.

Se você souber a antiga audição de engramas, não há nenhuma tentativa aqui de o invalidar nem a si nem a esse conhecimento ou torná-lo errado de qualquer forma. São todas formas de percorrer engramas e deram-lhe uma melhor compreensão sobre elas. Apenas gostaria de chamar a vossa atenção que R3RA não é o antigo percurso de engramas.

ROTINA 3RA

O percurso de Engramas por cadeias é designado "Rotina 3RA."

É um novo triunfo de simplicidade. Não exige logo Visio, sónico ou outra percepção pelo pc. Ela desenvolve os.

R3RA REVISTA POR ETAPAS

A primeira coisa que o auditor faz é certificar-se de que a sala e a sessão estão preparadas.

Por outras palavras, isso significa que a sala está tão confortável quanto possível e livre de interrupções e distrações; que o e-metro do auditor está totalmente carregado e preparado e que o auditor tem todos os acessórios administrativos que vai precisar para a sessão. Também devem ser incluídas Listas de correção preparadas para Dianética.

Ele tem o C/S para essa sessão.

O pc está sentado na cadeira mais afastada da porta e é-lhe pedido para pegar nas latas.

As verificações de auditor que o pc tem tido o suficiente para comer, fazendo o teste de metabolismo e também verifica que o pc tem a sensibilidade correta configuração tendo o pc espremer as latas e ajustando o botão de sensibilidade para que a agulha registre um terço de uma dial cair quando apertando as latas.

O auditor, em seguida, inicia a sessão, dizendo, "Esta é a sessão" (Tom 40).

O auditor, em seguida, coloca o fator R (realidade) com o pc dizendo-lhe brevemente o que vai fazer na sessão.

ETAPA PRELIMINAR:

Estabeleça o tipo de cadeia que o pc deve percorrer por assessment. Ref: HCOB 18 de Junho de 78 Nova Era Dianética série 4, ASSESSMENT E COMO OBTER O ITEM.

COMANDOS DE R3RA

FLUXO 1:

ETAPA UM:

Localize o primeiro incidente pelo comando "*Localize uma ocasião em que teve _____.*"

ETAPA DOIS:

"Quando foi isso?" Aceite qualquer hora ou data, ou aproximação que o pc lhe dê.

Não tente qualquer exercício de datação.

ETAPA TRÊS:

Mova o pc para o incidente com o comando, "*Mova-se para esse incidente*".

(Esta etapa é omitida se o pc continua dizendo que já está lá.)

PASSO QUATRO:

"*Qual é a duração do incidente?*" Aceite qualquer duração que o pc lhe dê ou qualquer afirmação que ele fizer sobre isso. Não tente usar o e-metro para conseguir uma duração mais precisa.

ETAPA CINCO:

Mova o pc para o início do incidente com o comando: "*Mova-se para o início do incidente e diga-me quando lá estiver.*"

ETAPA SEIS:

Pergunte ao pc para o que é que está olhando com o comando exato : "*O que vê?*"

(Se os olhos do pc estão abertos, diga-lhe primeiro, "*Feche os olhos,*" acuse a receção calmamente por ele o fazer e, em seguida, dê-lhe o comando.)

ETAPA SETE:

"*Mova-se através desse incidente a um ponto* (duração que o pc disse) *mais tarde.*"

ETAPA OITO:

Não pergunte nada, não diga nada, não faça nada (exceto observar o e-metro ou fazer anotações *silenciosamente*) enquanto o pc está atravessando o incidente. Se o pc fizer comentários antes de chegar ao final, diga "*OK, continue.*"

ETAPA NOVE:

Quando o pc chegar ao fim do incidente diga só: "*O que aconteceu?*"

Aceite o que quer que seja que o pc diga, só reconheça conforme necessário. Não diga mais *nada*, não peça mais *nada*. Quando pc disse pouco ou muito e terminou de falar, dê-lhe um acuso de receção final.

Se o TA subiu (a partir de sua posição na etapa 1) o auditor verifica imediatamente um incidente anterior (etapa G). Se nenhum incidente anterior, pede um início anterior ao incidente (etapa H).

Se o TA está igual ou mais baixo, ele atravessa o incidente novamente (passo A).

Passando por um incidente uma segunda vez ou nas sucessivas, NÃO se solicita a data nem a duração ou qualquer descrição.

- A. (quando o pc disse o que aconteceu e o auditor acusou a receção) "*Mova-se para o início do incidente e diga-me quando estiver lá.*"
- B. "*Mova-se através do incidente até ao seu final.*"
- C. (quando o pc já o fez) "*Diga-me o que aconteceu.*"
- CA. "*Esse incidente está se apagando ou tornando-se mais sólido?*" (Um TA a subir significa que o incidente se tornou mais sólido, portanto a pergunta é desnecessária se o TA ficou mais elevado.)

Se o incidente se está apagando, percorra-o novamente (etapa D).

Se está mais sólido, peça um incidente anterior (etapa G) e, se não houver nenhum incidente anterior, peça um início anterior (etapa H).

- D. "*Volte ao início desse incidente e diga-me quando estiver lá.*"
- E. "*Mova-se através do incidente até ao seu final.*"
- F. "*Diga-me o que aconteceu.*"
- FA. "*Esse incidente está se apagando ou tornando-se mais sólido?*" (Um TA a subir significa que o incidente se tornou mais sólido, portanto a pergunta é desnecessária se o TA ficou mais elevado.)

Se o incidente se está apagando, percorra-o novamente (etapa D).

Se está mais sólido, peça um incidente anterior (etapa G) e, se não houver nenhum incidente anterior, peça um início anterior (etapa H).

G. "Há um incidente anterior em que tinha um (exatamente a mesma somática)?"

Continue pela cadeia do MESMO somático usando as etapas 2-9, A, B, C, D, E, F, G, H. e Y.

H. "Existe um início anterior neste incidente?" ou "Aquele que estamos percorrendo começa mais cedo?" ou "Parece haver um ponto de partida mais cedo neste incidente?"

(Se não, dê o comando D e ponha novamente o pc através do incidente. Se não houver um início anterior, dê o comando Y.)

Y. "Vá para o novo início do incidente e diga-me quando estiver lá."

(Seguido por B. C.)

POSTULADO FORA IGUAL A ELIMINAÇÃO

Quando parece que chegou ao incidente básico da cadeia e ele está-se apagando, após cada passagem através dele, pergunte:

"Ele apagou-se?"

O pc às vezes pensa que o incidente se está apagando, mas não está, portanto tem que ir para trás para os seus passos G., H., Y., seguido de 2-9, A-Y. Em alguns casos isso pode acontecer várias vezes numa cadeia.

O postulado saindo é o EP da cadeia e significa que se obteve uma eliminação. Esta será acompanhada por F/N e VGIs.

O importante é obter o postulado. Mesmo se obtenha uma F/N não a indica ATÉ ter obtido o postulado e, nesse momento chegou ao EP e termina essa cadeia.

Se o pc diz que a cadeia está apagada, mas o postulado feito na altura do incidente não foi oferecido pelo pc, pergunte:

"Fez um postulado na altura do incidente?"

Somente quando o postulado sai com F/N e VGIs se pode considerar que o EP completo de um incidente ou cadeia de Dianética foi atingido.

Tem de reconhecer o que é o postulado quando ele surge. Se fizer Overrun para além do postulado, pode realmente atrapalhar um pc e ele pode necessitar de reparação extensa. Tudo o que está tentando retirar é o postulado. Isso é o que está mantendo a Cadeia ali.

Se o pc tiver dado o postulado com F/N e VGIs, é tudo. Alcançou o EP dessa cadeia.

INDO MAIS CEDO

Normalmente atravessa-se um incidente por duas vezes, (etapas 1-9 seguido de A-C), para desafogá-lo e permitir que o pc localize incidentes anteriores da cadeia.

No entanto, o TA subindo na etapa 9 é uma indicação de que existe algo anterior.

Se o auditor observa o TA subindo, deveria perguntar ao pc se há um incidente anterior, usando o comando com exatamente o mesmo somático ou sensação usado na etapa 1. Se não houver nenhum incidente anterior ele pergunta se há um início anterior.

Um auditor nunca deve solidificar o banco do pc colocando-o através de um incidente por DUAS VEZES quando, pela observação do TA, é claro que o incidente ficou mais sólido no final do PRIMEIRO percurso.

Pedir um incidente anterior após o primeiro percurso (se o TA tiver subido) é a solução para isso.

Se, após a segunda passagem, quando perguntou ao pc " *Esse incidente está se apagando ou tornando-se mais sólido?*" e o pc não sabe ou não está seguro, peça um incidente anterior.

Nunca pergunte apagar/sólido no meio de um incidente.

RESSALTADORES

Se o pc está fora de sessão, do incidente, salta do incidente, etc., teria de o fazer RETORNAR ao início do incidente e mover-se através do incidente, retornando-o para o incidente, tanto quanto necessário.

O pc que salta para fora de um incidente com um "ressaltador" tem que ser colocado de volta no incidente e continuar a percorrê-lo.

Os comandos para fazer isso são: assim que observar que o pc saltou para fora, dê-lhe o comando D ("Volte ao início desse incidente e diga-me quando estiver lá."), seguido de E. F. FA.

FLUXOS 2, 3 E 0

Os comandos das etapas Um e G (indo mais cedo) para os Fluxos 2, 3 e 0 são:

FLUXO 2:

ETAPA UM:

"Localize um incidente em que causou a outro ____ (o exato somático ou sensação do Fluxo 1)."

ETAPA G:

"Há um incidente anterior em que causou a outro ____ (o exato somático ou sensação usado no Fluxo 1)?"

FLUXO 3:

ETAPA UM:

"Localize um incidente de outros causando a outros ____ (plural do somático ou sensação usado no Fluxo 1)."

ETAPA G:

"Há um incidente anterior de outros causando a outros ____ (plural do somático ou sensação usado no Fluxo 1)?"

FLUXO 0:

ETAPA UM:

"Localize um incidente de você causando a si mesmo ____ (o exato somático ou sensação usado no Fluxo 1)."

ETAPA G:

"Há um incidente anterior de você causando a si mesmo ____ (o exato somático ou sensação usado no Fluxo 1)?"

Cada uma destes comandos das Etapas Um e G são percorridos integrados nas etapas 1-9, A-Y feitas textualmente conforme dadas neste documento.

NARRATIVAS R3RA

Um item narrativo é frequentemente usado para percorrer a experiência física que a pessoa acabou de sofrer. Isso poderia ser, por exemplo, um acidente, uma doença, uma operação ou um choque emocional.

No entanto, uma condição ou circunstância sem um incidente NÃO é uma narrativa. É apenas um item incorreto. Um exemplo disto seria tentar percorrer o item "Obstrução à Justiça." Não se conseguiria percorrer visto que não há aí nenhum incidente exato.

Os Narrativos são percorridos demasiadas vezes apenas uma ou duas vezes e abandonados. Isso, infelizmente, deixa o incidente ainda com carga que afeta o pc. Um narrativo tem de ser percorrido uma e outra vez e outra vez como incidente. O que se está fazendo é percorrer o incidente narrativo até eliminação e só se vai a anterior semelhante se ele começa a remoer muito.

A maioria dos narrativos serão percorridos por si mesmos sem ter de se ir a anterior mesmo que leve um tempo muito longo, mas se quiser mudar a vida de alguém, é como o deve fazer.

Quando estiver percorrendo um narrativo adicione sempre o incidente conhecido ao comando.

Usar o comando de início anterior na audição de narrativos é essencial. Por exemplo: se o pc está a percorrer a morte de alguém estreitamente relacionados com ele, vai descobrir que o incidente realmente começou quando ele ouviu o telefone tocar, a seguir, mais cedo, quando alguém olhou para ele peculiarmente, etc.

Então, usando o comando de início anterior no percurso de narrativos é VITAL.

Os comandos para o narrativo são:

FLUXO 1:

ETAPA UM:

"Retorne à ocasião em que _____ (incidente específico) e diga-me quando estiver lá."

Seguem-se as etapas 2 a 9 (3 é omitido, visto que já tem o pc no incidente, dando-lhe o primeiro comando, " Volte à ocasião...").

Início anterior (Etapa H) é verificado após cada percurso através do incidente. Se houver um, envie o pc para o novo início do incidente (Etapa Y) em seguida, siga com as Etapas B e C.

Se não houver nenhum início anterior, retorne o pc ao incidente com a Etapa A, seguido por B e C, verificando novamente início anterior (Etapa H) no final de cada percurso através do incidente. No terceiro percurso e subsequentes através do incidente, use as Etapas D, E, F, certificando-se de pedir início anterior após cada passagem, e somente quando o pc está, obviamente, começando a remoer e não chega a nenhum lugar se usa o comando:

"Há um incidente anterior e semelhante?"

FLUXO 2:

ETAPA UM:

"Retorne à ocasião em que causou o outro (incidente específico) e diga-me quando estiver lá."

Seguem-se as etapas 2 a 9 (3 é omitido, visto que já tem o pc no incidente, dando-lhe o primeiro comando, " Volte à ocasião...").

Início anterior (Etapa H) é verificado após cada percurso através do incidente. Se houver um, envie o pc para o novo início do incidente (Etapa Y) em seguida, siga com as Etapas B e C.

Se não houver nenhum início anterior, retorne o pc ao incidente com a Etapa A, seguido por B e C, verificando novamente início anterior (Etapa H) no final de cada percurso através do incidente. No terceiro percurso e subsequentes através do incidente, use as Etapas D, E, F, certificando-se de pedir início anterior após cada passagem, e somente quando o pc está, obviamente, começando a remoer e não chega a nenhum lugar se usa o comando:

"Há um incidente anterior e semelhante?"

FLUXO 3:

ETAPA UM:

"Retorne à ocasião em que outros causaram a outros (incidente específico) e diga-me quando estiver lá."

Seguem-se as etapas 2 a 9 (3 é omitido, visto que já tem o pc no incidente, dando-lhe o primeiro comando, " Volte à ocasião...").

Início anterior (Etapa H) é verificado após cada percurso através do incidente. Se houver um, envie o pc para o novo início do incidente (Etapa Y) em seguida, siga com as Etapas B e C.

Se não houver nenhum início anterior, retorne o pc ao incidente com a Etapa A, seguido por B e C, verificando novamente início anterior (Etapa H) no final de cada percurso através do incidente. No terceiro percurso e subsequentes através do incidente, use as Etapas D, E, F, certificando-se de pedir início anterior após cada passagem, e somente quando o pc está, obviamente, começando a remoer e não chega a nenhum lugar se usa o comando:

"Há um incidente anterior e semelhante?"

FLUXO 0:

ETAPA UM:

"Retorne à ocasião em que causou a si mesmo (incidente específico) e diga-me quando estiver lá."

Seguem-se as etapas 2 a 9 (3 é omitido, visto que já tem o pc no incidente, dando-lhe o primeiro comando, " Volte à ocasião...").

Início anterior (Etapa H) é verificado após cada percurso através do incidente. Se houver um, envie o pc para o novo início do incidente (Etapa Y) em seguida, siga com as Etapas B e C.

Se não houver nenhum início anterior, retorne o pc ao incidente com a Etapa A, seguido por B e C, verificando novamente início anterior (Etapa H) no final de cada percurso através do incidente. No terceiro percurso e subsequentes através do incidente, use as Etapas D, E, F, certificando-se de pedir início anterior após cada passagem, e somente quando o pc está, obviamente, começando a remoer e não chega a nenhum lugar se usa o comando:

"Há um incidente anterior e semelhante?"

SECUNDÁRIOS

Os Secundários são tratados com os mesmos comandos do R3RA. Se são narrativos secundários serão tratados com os mesmos comandos dos engramas narrativos R3RA.

O comando anterior semelhante é *"Há um incidente anterior e semelhante?"*

PERCORRA SEMPRE OS INCIDENTES NARRATIVOS FLUXO TRIPLO OU QUÁDRUPLO COMO ACIMA.

CONHECIMENTO DOS COMANDOS PELO AUDITOR

Estes comandos e procedimentos como dado acima devem ser cuidadosamente exercitados com TR 101, 102, 103 e 104 antes de qualquer audição de Dianética poder ser feita num pc.

Os pcs podem ser confundidos por comandos incorretos e desleixados.

VELOCIDADE DE COMANDOS

Alguns pcs percorrem rapidamente e outros lentamente. Um auditor nunca deve apressar um pc ou atrasá-lo quando ele está pronto para continuar com o próximo comando. O auditor nunca deve manter um pc esperando por ele enquanto lida com sua administração ou atraso de comunicação antes de dar o próximo comando.

Tempo e velocidade são especialmente importantes quando o auditor dá o comando para atravessar o incidente após lhe ter dito para se mover para o início do incidente. Com um comando lento, o pc estaria a meio do incidente antes de receber o comando para o atravessar.

Quanto melhor um auditor souber os seus TRs, os seus comandos do processo, o seu e-metro e administração, mais rapidamente e mais que precisamente ele conseguirá funcionar. A velocidade é muito importante, especialmente quando a auditar pcs rápidos.

INTERESSE DE PC

Ao fazer R3RA é necessário que (a) se escolham coisas em que o pc está interessado e (b) não se force um pc a percorrer coisas que ele está protestando serem percorridas.

ÚLTIMO INCIDENTE ENCONTRADO

Se perguntar se há um início anterior e já tiver verificado um incidente anterior e o pc diz que não há nenhum início anterior, você não larga aquele que ele estava a percorrer. Envia o pc através dele novamente e ele irá apagar-se com os fenômenos finais completos ou o pc, em seguida, será capaz de ver um incidente anterior e continuar com a cadeia.

CONCLUINDO CADEIAS

Se você fizer um R3RA desleixado e fizer uma coisa depois da outra sem obter o EP completo de:

- 1) o postulado real O QUAL VAI SER TAMBÉM A ELIMINAÇÃO,
- 2) F/N,
- 3) VGIs,

vai ter o pc preso na pista. Conclua cada cadeia até EP completo como acima, lembrando-se que, quando sai o postulado, ISSO é o seu EP. A cadeia vai ter desaparecido.

F/Ns

Quando se percorre Dianética não se para ao primeiro sinal de uma F/N, não se indicam F/Ns durante o percurso. A Dianética é orientada apenas por perguntar ao pc se o incidente está apagando. Ignoram-se as F/Ns até o postulado ter saído com F/N e VGIs. DEPOIS indica-se a F/N e é o final dessa cadeia.

APAGANDO POR INSPECÃO

Um auditor pode, ocasionalmente, encontrar um pc que apaga cadeias antes de lhe poder ter falado delas. Perto da Etapa 3 do R3RA, o TA tem um Blowdown, a agulha uma F/Ns e o pc diz: "Desapareceu" e os VGIs surgem. Isso é chamado de apagar por inspeção e ocorre de vez em quando com um pc rápido percorrendo uma cadeia leve.

Se era um básico para essa cadeia e o auditor falha em o reconhecer e lidar com isso, o pc entra noutra cadeia ou num pesado protesto.

TERMINANDO A SESSÃO

Uma sessão de R3RA pode ser encerrada com segurança com a conclusão de uma cadeia completa com o EP de Dianética completo como indicado acima.

Isso não significa o fim de toda a audição de Dianética. Na próxima sessão outro assessment fará surgir mais sensações indesejadas, etc.

TERMINANDO A DIANÉTICA

A Dianética é terminada somente quando um pc se tornou bem e feliz e permanece assim.

E aqui têm. Percurso de engramas superior a qualquer percurso de engramas alguma vez feito e dando resultados superiores e mais rápidos.

RUNDOWN ESPECIAL DA DIANÉTICA DA NOVA ERA PARA OTS

A Dianética da Nova Era ou qualquer Dianética não é para ser auditada nos Clears ou acima ou em Clears de Dianética.

Clears e OTs devem ser auditados no Rundown Especial Da Dianética Da Nova Era Para OTs, disponível nas Orgs Avançadas e no Flag. (Ref: HCOB 12 Set. 78 Dianética Proibida em Clears e OTs.)

L. RON HUBBARD
Fundador

LRH:LFG.mdf
Copyright © 1978
por L. Ron Hubbard
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS