

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
BOLETIM HCO DE 9 DE JULHO DE 1978 RA

REVISTO EM 8 DE ABRIL DE 1988

Remimeo
Todos os Auditores

Nova Era Dianética Séries 21
C/S 1 DE DIANÉTICA

TORNAR O PC SESSIONÁVEL

Ref. HCOB 17 Out. 64 II

Um C/S-1 é um C/S geral (diretiva do Supervisor de Caso) que cobre as ações necessárias para orientar o pc no sentido dos fatores básicos de audição e assim o preparar para receber audição. Para este fim, devido às diferenças entre os termos e procedimentos de audição da Dianética e de Cientologia, temos este C/S-1 de Dianética à semelhança do C/S-1 de Cientologia (HCOB 15 Jul. 78RA, Rev. 10.3.84)

O C/S-1 de Dianética é para pcs novos em Dianética ou pcs antigos que têm mal-entendidos, que procuram ser casos de psicanálise ou que não assimilam.

O C/S 1 de Dianética é feito no tempo de audição do pc.

Não é necessário voltar a aclarar aquelas secções que do C/S-1 de Dianética que o pc possa já ter coberto num C/S-1 de Cientologia recente e completo, *desde que* o auditor tenha a *certeza* de que o pc comprehende os termos.

REFERÊNCIAS

O auditor deve conhecer muito bem os seus materiais e deve ter um Dicionário Técnico, a sua pasta de HCOBs e um dicionário regular, mas simples, da língua em que estamos a auditar, prontos numa sessão de C/S-1 para referência e para aclaramento de quaisquer mal-entendidos ou perguntas que o pc possa ter.

Ao passar através dos passos do C/S-1, o auditor deve fazer uso total do *Livro Básico de Figuras de Dianética* para aclarar com o pc termos e procedimentos de Dianética.

O seguinte é o que será preciso na sala de audição:

O Livro Básico de Figuras de Dianética

Dicionário Técnico

Dicionário Administrativo

Pasta do curso de Auditor de NED

Um bom dicionário de Português

Ref. HCOB 13 Fev. 81R, Rev. 25.7.87, Aclaramento de Palavras séries 67R, DICIONÁRIOS.

Um bom dicionário na língua nativa do pc, e para uma língua estrangeira, um dicionário duplo, (Português/língua estrangeira e da própria língua estrangeira).

Folha de Definições do C/S-1 de Dianética, anexo 1 desta emissão.

Lista de palavras do C/S-1 de Dianética. anexo 2 desta emissão.

Um demo kit.

O auditor aplica tudo isto à medida que for preciso. Se forem necessárias mais referências, assegure-se de que são usados os materiais da fonte.

ACLARAMENTO DE PALAVRAS

Ao entregar o de C/S-1 de Dianética, aclare com o pc cada um dos termos de Dianética (ou outros), usando as definições do Anexo 1 e outras referências necessárias. Assegure-se de manejá-las corretamente.

Ao mandar o pc definir as palavras pelo Método 5 de aclaramento de palavras, *não* pergunte, 'sabes o que é que esta palavra significa?', mas sim, 'Qual é a definição de _____?'.

Quando o pc definiu a palavra ou termo, mande-o usá-lo corretamente em várias frases. Quando aplicável, peça-lhe exemplos, usando a sua experiência sempre que possível ou a de parentes ou amigos e/ou mande-o demonstrar o item com um demo kit. Cubra todos os termos usados pela definição exata.

Verifique eventuais perguntas (ou mal-entendidos) à medida que avança e assegure-se de que sejam manejados, para que o pc acabe com uma compreensão clara da palavra, item ou procedimento.

Não aceite superficialidade (glib) que não mostra compreensão, mas, por outro lado, também não faça Overrun nem exerça coação sobre o pc.

Assegure-se de que cada palavra aclarada no pc é levada a F/N.

PROCEDIMENTO DO C/S-1 DE DIANÉTICA

1. Dê ao pc o fator-R de que vai fazer um C/S-1 de Dianética para o familiarizar com o procedimento de audição da Nova Era Dianética e quaisquer dados básicos que necessitem clarificação.
2. Aclare a palavra DIANÉTICA
3. Aclare as palavras: THETAN

MENTE

CORPO

Mande o pc demonstrar com um demo kit, a relação entre theta, mente e corpo.

4. a. Aclare o termo FIGURA DE IMAGEM MENTAL
b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, uma figura de imagem mental.
5. a. Aclare a palavra ENGRAMA.
b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, um engrama.
6. a. Aclare a palavra SECUNDÁRIO
b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, um secundário.
7. a. Aclare a palavra LOCK (ELO)
b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, um lock.
8. Mande o pc demonstrar com um demo kit, a diferença entre engrama, secundário e lock, dando exemplos de cada um deles.
9. a. Aclare as palavras: MENTE REATIVA
 MENTE ANALÍTICA
b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, como o estímulo-resposta da mente reativa exerce força e poder de comando sobre consciências, propósitos, pensamentos, corpo e ações.
c. Mande o pc demonstrar com um demo kit, a diferença entre a mente reativa e a mente analítica.
10. a. Aclare a palavra PISTA DO TEMPO
b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, uma pista do tempo.
11. a. Aclare a palavra MASSA MENTAL

- b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, uma massa mental.
- 12. a. Aclare a palavra CARGA
 - b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, uma carga.
- 13. a. Aclare a palavra INCIDENTE
 - b. Mande o pc dar exemplos do que é um incidente.
- 14. a. Aclare a palavra CADEIA
 - b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, uma cadeia.
 - c. Pedimos ao pc um exemplo de uma cadeia, usando um elo, um secundário e um engrama.
- 15. a. Aclare a palavra POSTULADO
 - b. Mande o pc demonstrar com um demo kit, um postulado.
 - c. Peça ao pc um exemplo de uma ocasião em que ele postulou alguma coisa e o conseguiu.
- 16. a. Aclare a palavra APAGAMENTO
 - b. Mande o pc demonstrar apagamento pedindo-lhe para fazer um desenho a lápis num pedaço de papel e depois apagá-lo completamente com uma borracha.
- 17. a. Usando a Lista de Palavras dos comandos R3RA (Anexo 2), aclare todas as palavras de cada comando do procedimento R3RA. Para aclarar estes termos, use um bom dicionário de Português (ou um dicionário dumha língua estrangeira conforme aplicável).
 - b. Assegure-se que o pc comprehende:
 - i. 'a apagar'. Para demonstração mande o pc desenhar qualquer coisa a lápis num pedaço de papel, depois mande-o apagar partes dele (não todo).
 - ii. 'a ficar mais sólido'. Para demonstração mande o pc desenhar qualquer coisa a lápis num pedaço de papel. Depois mande-o tornar mais sólido o desenho que ele fez, voltando a usar o lápis.
 - c. Mande o pc demonstrar com um demo kit 'a apagar' e 'a ficar mais sólido'.
- 18. Aclare com o pc cada um dos comandos R3RA, usando os comandos listados no HCOB 28 Jun. 78RA, COMANDOS R3RA. (Ref. HCOB 9 Ago. 78 II, ACLARAMENTO DE COMANDOS).
 - a. Pergunte ao pc 'O que é que este comando significa para ti?' (Aclare o passo 1 da R3RA, conforme NED Séries 7RA, COMANDOS R3RA).

(Se é evidente que pela resposta do pc ele comprehendeu mal uma palavra conforme ela é usada no contexto do comando:

 - Volte a aclarar a palavra óvia (ou palavras) com o dicionário.
 - Mande-o usá-la em frases até a atingir.
 - Volte a aclarar o comando).
 - b. Uma vez que o pc respondeu corretamente à pergunta e comprehendeu o comando, mande-o demonstrar com um demo kit, o que ele na verdade faria quando esse comando fosse dado.
 - c. Repita os passos (a) e (b) acima para todos os comandos R3RA listados em NED Séries 7RA (e todos os fluxos), incluindo comandos Narrativos.
- 19. a. Dê ao pc um breve fator-R sobre o uso da Lista de Preassessment.
 - b. Aclare as palavras da Lista de Preassessment.
- 20. a. Dê ao pc um breve fator-R que, se houver alguma dificuldade na audição de Dianética, usará uma lista de assessment preparada (L3RG) para descobrir e manejar a dificuldade exata.
 - b. Aclare as palavras da L3RH, usando o HCOB 17 Set 80R I, NED Séries 20-1, LISTA DE PALAVRAS DA L3RG.

21. a. Passe o folder para o C/S.

O C/S pode também ordenar qualquer ação adicional ao acima exposto.

O C/S-1 de Dianética não exclui o aclaramento de comandos de cada processo ou aclarar um procedimento numa sessão em que o pc é iniciado num novo processo ou procedimento. (Ref. HCOB 9 Ago. 78 II, ACLARAMENTO DE COMANDOS).

O C/S-1 de Dianética pode usualmente ser completado numa sessão. Se levar mais, a primeira sessão deve ser terminada no fim de um passo ou no fim da demonstração de uma palavra; nunca no meio de uma ação.

Assegure-se de não deixar o pc com uma pergunta, mal-entendido ou confusão. Conheça o pc que está à sua frente e obtenha o produto de um pc educado que possa percorrer processos de Nova Era Dianética facilmente e fazer excelentes ganhos de caso.

L. RON HUBBARD

Fundador

C/S 1 DE DIANÉTICA FOLHA DE DEFINIÇÕES

DIANÉTICA:

É a escola mais avançada da mente. Dianética significa 'através da alma' (do grego *dia*, através, e *nos*, alma). Dianética é também definida como 'o que a alma está a fazer ao corpo'. É uma forma de manejar a energia da qual a vida é feita de forma a trazer uma maior eficiência ao organismo e à vida espiritual do indivíduo.

THETAN:

A palavra theta é derivada do símbolo *teta*, uma letra Grega.

A própria pessoa - não o seu corpo ou o seu nome, o universo físico, a sua mente ou outra coisa qualquer; aquilo que está consciente de estar consciente; a identidade que é o indivíduo. O theta é bem familiar a todos como sendo *nós*.

MENTE:

Um sistema de comunicações entre o theta e o seu ambiente. A mente é uma rede de comunicações e imagens, energias e massas que são trazidas à existência pelas atividades do theta versus o universo físico ou outros thetas.

CORPO:

Um corpo mest, quer pertença à raça do homem ou das formigas, não passa de um vegetal animado.

O corpo é um objeto físico, não o próprio ser.

FIGURA DE IMAGEM MENTAL:

As figuras de imagem mental são na verdade compostas por energia. Elas têm massa, existem no espaço e seguem algumas rotinas de comportamento muitíssimo bem definidas, a mais interessante das quais é o facto de elas aparecerem quando alguém pensa em alguma coisa. Ele pensa num determinado cão e obtém a imagem do mesmo cão.

ENGRAMA:

Uma figura de imagem mental que é uma gravação de uma ocasião de dor e inconsciência. Por definição, tem que ter impacto ou lesão com parte do seu conteúdo.

Os engramas são uma *gravação completa até ao último rigoroso pormenor de cada uma das percepções presentes no momento de inconsciência parcial ou total*.

Isto é um exemplo de engrama. Uma mulher é espancada. Ela ficou 'inconsciente'. Leva pontapés e dizem-lhe que ela é uma falsa, que não vale nada, que está sempre a mudar de ideias. No processo uma cadeira é virada. Uma torneira está a correr na cozinha. Um carro vai a passar lá fora. O engrama contém uma gravação corrida de todas estas percepções: visão, som, tato, gosto, cheiro, sensação orgânica, sentido cinético, posição das articulações, sede, etc. O engrama consistiria do discurso completo que lhe foi feito quando ela estava 'inconsciente': os tons e emoção na voz, o som e sentir da pancada original e posteriores, o tato do chão, o sentir e som da cadeira a virar, a sensação orgânica da pancada, talvez o gosto do sangue na boca ou outro gosto ali presente, o cheiro da pessoa que a

atacou e outros cheiros presentes na sala, o som do motor e dos pneus do carro a passar, etc.

SECUNDÁRIO:

Uma figura de imagem mental de um momento de perda ou ameaça de perda severa e chocante que contém emoção negativa, tal como ira, medo, desgosto, apatia ou 'morte'. É uma gravação duma imagem mental numa ocasião de severa tensão mental. Ela pode conter inconsciência. Um secundário é chamado de secundário porque ele próprio depende de um engrama anterior com dados semelhantes, mas dor real, etc.

LOCK (ELO):

Uma figura de imagem mental de um incidente em que fomos lembrados de um secundário ou engrama. Não tem que conter em si mesmo uma pancada ou queimadura ou impacto e não é causa maior de emoção negativa. Não contém inconsciência. Pode conter é um sentido de dor ou doença, etc., mas não é ele próprio a sua fonte.

Eis um exemplo de um elo: Vemos um bolo e ficamos enjoados. Isto é um elo num engrama em que adoecemos por comer um bolo. A imagem de ver um bolo e ficar enjoado é um elo (está ligado) no incidente (não visto no momento) de ficar doente a comer um bolo.

MENTE REATIVA:

Uma porção da mente da pessoa que funciona unicamente numa base de estímulo-resposta (dado um certo estímulo ela dá uma certa resposta), o que não se encontra sob o controle da sua vontade e que exerce força e poder de comando sobre a sua consciência, propósitos, pensamentos, corpo e ações.

A mente reativa comprehende uma série de computações aberradas, indesejáveis e desconhecidas que provocam um efeito no indivíduo e nos outros que o rodeiam.

MENTE ANALÍTICA:

A mente consciente e sabedora que pensa, observa dados, recorda-os e resolve problemas. Seria essencialmente a mente consciente versus mente inconsciente. Em Dianética e Cientologia, a mente analítica é aquela que está alerta e ciente e a mente reativa reage simplesmente sem qualquer análise.

PISTA DO TEMPO:

A gravação consecutiva de figuras de imagem mental que se acumulam através da vida ou vidas do preclaro. Está datada com muita exatidão.

A pista do tempo é uma gravação muito rigorosa do passado do pc, datada com muita precisão, muito obediente ao auditor. Se um filme fosse a 3D, se tivesse 52 percepções e pudesse reagir a fundo sobre o observador, a pista do tempo podia ser chamada de filme. Tem pelo menos 350.000.000.000.000 de anos, provavelmente muito mais, cada cena com cerca de 1/25 dum segundo.

MASSA MENTAL:

Engramas, secundários e elos, tudo acumula massas mentais, energias, tempo, que se exprimem duma quantidade incontável de formas tais como dor, emoção negativa, sentires, percepções antigas, e bilhões e bilhões de combinações de pensamento enterradas nas massas como significâncias.

CARGA:

Por carga queremos dizer ira, medo, desgosto ou apatia contidos no caso como emoção negativa.

Carga é a quantidade de energia armazenada na pista do tempo. É a única coisa que está a ser alijada e removida da pista do tempo pelo auditor.

INCIDENTE:

A gravação de uma experiência, simples ou complexa, relacionada pelo mesmo assunto, localização ou pessoas, compreendida como tendo lugar num curto e finito período tal como minutos ou horas ou dias.

Um incidente pode ser um engrama, secundário, key-in ou elo.

CADEIA:

Uma série de gravações de experiências semelhantes. Uma cadeia tem engramas, secundários e elos. O engrama é o mais antigo, o secundário é mais recente e o elo o mais recente.

POSTULADO:

Substantivo: Um postulado é aquele pensamento autodeterminado que começa, pára ou muda os esforços do passado, do presente e do futuro.

Verbo: Significa causar pensamento ou consideração. É uma palavra especialmente aplicada e é definida como estado de pensamento causador.

Eis um exemplo de postulado: Suponhamos que alguém diz 'gosto de Fords Modelo T. Não vou nuca guiar outro carro'. Anos mais tarde interroga-se porque está a ter problemas com o Buick; é porque ele fez ma promessa a ele próprio. No segundo em que assentamos um postulado, uma conclusão, nós autodeterminamos que faremos ou seremos alguma coisa. Para o mudar precisamos de mudar esse postulado.

APAGAMENTO:

A ação de apagar, raspar, elos, secundários ou engramas. O apagamento ocorre quando o postulado feito durante o incidente básico da cadeia é posto fora.