

OS FUNDAMENTOS DO PENSAMENTO

POR

L. RON HUBBARD

ÍNDICE

NOTA IMPORTANTE	3
NOTAS DE RODA PÉ E DEFINIÇÕES	4
INTRODUÇÃO	5
CAPÍTULO UM AS ESTATÍSTICAS VITAIS DA CIENTOLOGIA.....	8
CAPÍTULO DOIS PRINCÍPIOS BÁSICOS	12
CAPÍTULO TRÊS AS CONDIÇÕES DE EXISTÊNCIA	16
CAPÍTULO QUATRO AS OITO DINÂMICAS	21
CAPÍTULO CINCO O TRIÂNGULO ARC	23
CAPÍTULO SEIS A RAZÃO DAS COISAS.....	25
CAPÍTULO SETE AS PARTES DO HOMEM	31
CAPÍTULO OITO CAUSAÇÃO DO CONHECIMENTO.....	40
Capítulo NOVE SABER E NÃO-SABER.....	48
CAPÍTULO DEZ A META DA CIENTOLOGIA.....	49
CAPÍTULO ONZE PROCESSAMENTO DA CIENTOLOGIA	50
CAPÍTULO DOZE PROCESSOS EXACTOS	54
APÊNDICE	65
OS OBJECTIVOS DA CIENTOLOGIA.....	65
ACERCA DO AUTOR	67
GLOSSÁRIO	69

NOTA IMPORTANTE

Ao ler este livro certifique-se muito bem de nunca passar uma palavra que não comprehenda inteiramente.

A única razão pela qual uma pessoa desiste de um estudo ou fica confusa ou incapaz de aprender é o facto de ter passado uma palavra não compreendida.

A confusão ou incapacidade de perceber ou aprender vem DEPOIS de uma palavra nem definida nem compreendida.

Já alguma vez passou pela experiência de chegar ao fim de uma página e descobrir que não sabia o que tinha lido? Bom, nalgum ponto anterior dessa página passou à frente de uma palavra para a qual não tinha definição ou tinha uma definição incorreta.

Eis um exemplo: "Descobriu-se que quando o crepúsculo chegava as crianças ficavam mais tranquilas, e quando não estava presente ficavam muito mais agitadas". Veja o que acontece. Você pensa que não comprehende toda a ideia, mas a incapacidade de a comprehender veio inteiramente duma única palavra, crepúsculo, que você não conseguiu definir e que significa lusco-fusco ou anoitecer.

Podem não ser apenas as palavras novas e pouco comuns que terá que clarificar. Algumas palavras de uso comum estão muitas vezes mal definidas e podem por isso causar confusão.

Este dado, de não passar à frente de uma palavra não definida, é o mais importante facto em todo a matéria de estudo. Cada assunto que você abandonou continha palavras por definir.

Por conseguinte, ao estudar este livro certifique-se muito, muito bem de nunca passar uma palavra que não comprehenda inteiramente. Se o material se tornar confuso ou parecer não poder entendê-lo, existirá logo *antes* uma palavra que não comprehendeu. Não avance, mas volte a ANTES do ponto em que entrou em dificuldades, encontre a palavra mal entendida e defina-a.

NOTAS DE RODA PÉ E DEFINIÇÕES

Para o ajudar o leitor a compreender o material deste livro, as palavras que poderiam facilmente ser mal entendidas estão definidas em notas de roda pé, quando surgem pela primeira vez no texto. Cada palavra assim definida tem um pequeno número à direita, e a definição aparece no fundo da página ao lado do número correspondente.

As palavras têm por vezes significados diversos, mas a nota de roda pé dá apenas o significado usado no texto. Outras definições das palavras podem ser encontradas num dicionário.

No fim deste livro encontra-se também um glossário. Este inclui todas as definições que constam das notas de roda pé, assim como outros termos do texto. Além de cada definição do glossário, encontrará o capítulo no qual a palavra aparece e o número da nota de roda pé para que possa consultá-la se assim desejar.

INTRODUÇÃO

Muito embora *Cientologia: Os Fundamentos do Pensamento* tenha sido originalmente publicada como um resumo da Cientologia para ser usado em traduções para outras línguas, o livro, em si, é de inestimável valor para o estudante da mente e da vida, principiante ou avançado.

Contendo muita matéria nova para os Cientologistas, o livro constitui uma resenha compacta, porém vasta, do tema.

Munido apenas deste livro o estudante da mente poderia começar a praticar e executar aparentes milagres, mudando os estados de saúde, capacidade e inteligência das pessoas.

Nunca existiu conhecimento assim, nem resultados alcançados pelo Homem como os que podem ser alcançados através do estudo deste pequeno volume.

Dê este livro a uma pessoa com problemas, uma pessoa curiosa, uma pessoa com colegas necessitados de uma vida melhor, e deixe-a estudá-lo e aplicá-lo com cuidado. O resultado será mudanças e uma vida melhor.

Este livro é um resumo dos resultados de cinquenta mil anos de pensamento. As suas matérias, investigadas e ultimadas durante um quarto de século de pesquisa original levada a cabo por L. Ron Hubbard, colocaram as ciências humanas, há muito ultrapassadas pelas "ciências exatas", em pé de igualdade, se não de superioridade, com a Física, a Química e a Matemática.

O que foi tentado por centenas de universidades e fundações com custos astronómicos, foi aqui conseguido com tranquilidade.

É assim que a vida funciona. É assim que você pode mudar para melhor homens, mulheres e crianças.

Usar ou negligenciar esta matéria poderá muito bem determinar ou negligenciar o uso da bomba atómica¹ pelo Homem. A Cientologia já está em vantagem neste campo. No mesmo período da História duas das forças mais abrangentes que o Homem alguma vez conheceu tornaram-se uma realidade: o conhecimento de si mesmo e dos outros com a Cientologia, e os meios para se destruir a si mesmo e a todos os outros, pela fissão atómica². Qual destas forças vencerá depende, em grande parte, do uso que você fizer da Cientologia.

¹ Bomba atómica: uma bomba que usa a divisão do átomo para gerar uma explosão de força tremenda acompanhada de luz ofuscante

² Fissão atómica: a divisão do núcleo de um átomo em núcleos de átomos mais leves acompanhada

de libertação de energia. Este é o princípio da bomba atómica

A Cientologia está hoje representada por todo o mundo em cada continente da Terra. Neste preciso momento este livro está a ser traduzido em várias línguas, e a ser distribuído em países cujos milhares de milhão de habitantes nunca tiveram qualquer contacto com o pensamento anglo-americano.

Como L. Ron Hubbard afirmou num ensaio, a "Cientologia e os Cientologistas não são revolucionários. Eles são evolucionistas. Não apoiam a destruição. Eles apoiam o aperfeiçoamento daquilo que possuímos".

A Cientologia não é política. Numa altura em que as chamas da ideologia ameaçam consumir-nos a todos, é tempo de deixarmos a política de lado e procurarmos a razão.

A missão da Cientologia não é a conquista, mas a civilização. É uma guerra contra a estupidez, a estupidez que nos conduz à Derradeira de Todas as Guerras.

Para um Cientologista a verdadeira barbárie da Terra é a *estupidez*. Somente no negro lamaçal da ignorância podem germinar os irracionais conflitos de ideologias.

O governo é, para um Cientologista, uma questão de razão, e todos os problemas governamentais podem resolver-se pela razão.

Talvez no passado pudéssemos dar-nos ao luxo de explorar a ignorância a favor de um lucro imaginário. Talvez no passado o estudo da mente e da razão fosse coisa para uma tarde de verão. Talvez nesse mesmo passado um de entre nós pudesse permitir-se à irresponsabilidade e ao ódio.

Mas isso foi no passado. Hoje, a exploração da ignorância, uma atitude diletante em relação ao conhecimento existente, e uma recusa em assumir o papel como membro responsável da raça humana, pode ser punido com o trepidar escaldante da Bomba H³ lançada por homens cuja inteligência e diplomacia foram incapazes de melhor solução. Pessoas ignorantes elegem dirigentes ignorantes. E só dirigentes ignorantes podem conduzir à guerra, e desta vez conduzirão a uma guerra que, em seguida, trará o silêncio eterno sobre a Terra.

Quando os seus amigos, os seus lares, os seus filhos, os seus bens e todo o seu futuro jazerem numa rua radioativa, não haverá tempo para desejarmos ter trabalhado com afinco, e não ter sido tão facilmente dissuadidos de impor os nossos argumentos. Os exemplares deste livro não distribuídos também lá irão estar.

Há quem diga não temer a morte até ela bater à porta. Nessa altura esses falam de forma diferente.

Aqueles que atacam esta obra por má orientação ideológica ou alguma cobardia antisocial, atacam o coração do Homem, pois há muito que o Homem busca a razão e a Cientologia pode levá-lo até lá.

Não resta muito tempo sobre a Terra. Temos que trabalhar.

O criminoso é ignorante e estúpido. A ignorância e a estupidez podem, portanto, ser chamadas criminosas.

³ Bomba H: bomba de hidrogénio: bomba que usa a fusão do átomo para causar explosões dum força tremenda. São muitas vezes mais poderosas do que as bombas atómicas.

Faça o Homem pôr de lado os seus ódios e escutar. A libertação da nossa ignorância está à mão. Talvez *isso* seja o Reino dos Céus.

Não resta muito tempo sobre a Terra para disseminar este conhecimento. Esta é a solução para a nossa barbárie sem a qual tudo perderíamos. A Cientologia funciona. Temos que trabalhar, todos nós, não com lengalengas sobre liberdades impossíveis, mas para tornar o Homem suficientemente civilizado para ser digno da sua liberdade.

É chegada a hora do Homem crescer. É isso que temos em mente. Pois só pode haver lágrimas na noite onde a ignorância, o sectarismo, o ódio e a exploração forem servidos pela mais feroz e definitiva de todas as armas, a Bomba H.

Não mude a religião ou a convicção política de homem algum, não interrompa a soberania de nação alguma. Em vez disso, ensine o Homem a usar aquilo que tem e aquilo que sabe em prol da criação factual, dentro de *qualquer* quadro político, de uma civilização na Terra, pela primeira vez.

É deste modo que trabalhamos.

Confiamos que achará este livro útil à sua vida particular e profissional. Esperamos que, ao colocá-lo nas suas mãos, possam, você e muitos outros, levar uma vida melhor.

O Editor

Nota: Este texto foi organizado de forma a que uma tradução integral de todo o texto em qualquer língua ofereça, sem interrupção ou mudança destrutiva, as bases da Cientologia.

CAPÍTULO UM

AS ESTATÍSTICAS VITAIS DA CIENTOLOGIA

O que é a Cientologia?

A Cientologia é uma filosofia religiosa aplicada.

O termo Cientologia vem do latim *scio* (saber, no sentido mais lato da palavra) e da palavra grega *logos* (estudo de). Em si mesmo, a palavra significa literalmente saber como saber.

A Cientologia define-se também como o estudo e manejo do espírito em relação a si mesmo, universos e outras formas de vida.

Qualquer comparação entre a Cientologia e o tema conhecido por psicologia não faz sentido algum. A psicologia inicial, tal como a que São Tomás de Aquino¹ iniciou e muitos outros autores posteriores expandiram, foi severamente interrompida em 1879 pelo Professor Wundt², um marxista³ da Universidade de Leipzig na Alemanha. Este homem considerava o Homem como um animal sem alma, e baseou todo o seu trabalho no princípio segundo o qual não existe *psique* (uma palavra grega que significa espírito). A Psicologia, o estudo do espírito (ou mente), colocou-se então na estranha posição de "um estudo do espírito, que nega o espírito". Nas décadas subsequentes, a "psicologia" de Wundt foi intensamente lecionada por todo o mundo. Ensinava que o Homem era um animal. Ensinava que era impossível melhorar o Homem. Ensinava que a inteligência nunca mudava. Este assunto, a psicologia de Wundt, tornou-se um modelo a seguir, especialmente devido à indiferença ou falta de sabedoria das pessoas que dirigiam as universidades.

A Cientologia pode mudar, e de facto muda, o comportamento e a inteligência, e pode ajudar, e de facto ajuda, as pessoas a estudar a vida. Ao contrário da pseudo psicologia de

¹ São Tomás de Aquino: (122(r1274) Filósofo religioso italiano que revolucionou a teologia e a filosofia na sua época com os seus escritos sobre religião e a natureza humana. Ele afirmava que a alma era o princípio (élan vital) e energia vitais que dão existência e forma a um organismo.

² Wundt: Wilhelm Wundt (1832-1920), fisiologista e psicólogo alemão; o originador da falsa doutrina segundo a qual o Homem não é mais do que um animal.

³ Marxista: uma pessoa que segue e acredita no Marxismo, a doutrina do filósofo político alemão Karl Marx (1818-83), que desenvolveu um sistema político-económico no qual se baseia virtualmente todo o moderno pensamento socialista e comunista. O Marxismo inclui a assunção materialista segundo o qual são factores económicos que determinam o comportamento humano.

Wundt, não tem aspirações políticas. A Cientologia não ensina o materialismo dialéctico⁴ sob o título de "psicologia".

A Cientologia é muito mais um caminho, um trajeto, do que uma dissertação ou um corpo de conhecimento afirmativo.

Através dos seus exercícios e estudos, uma pessoa pode encontrar a verdade para si própria. É a única coisa capaz de mostrar-lhe quem você realmente é.

A tecnologia não é, portanto, exposta como algo em que acreditar, mas algo para fazer.

O resultado final dos estudos e exercícios da Cientologia é uma consciência renovada de si próprio como ser espiritual e imortal.

Só os que acreditam, como os psiquiatras e psicólogos, que o Homem é um animal sem alma, ou os que desejam, por razões próprias, manter o Homem infeliz e oprimido, estão em conflito com Cientologia.

A Cientologia, usada por pessoas, treinadas ou não, melhora a saúde, a inteligência, a capacidade, o comportamento, a destreza e a aparência das pessoas.

É uma ciência precisa e exata, delineada para uma era de ciências exatas.

É utilizada por um auditor (um praticante da Cientologia) e na presença deste, em indivíduos ou em grupos de pessoas, grandes ou pequenos. O auditor, por escolha sua, pede a estas pessoas que façam diversos exercícios (processos), e estes exercícios melhoram a inteligência, comportamento e competência geral.

A Cientologia também é utilizada por homens de negócios e do governo para resolver problemas e estabelecer uma melhor organização.

É igualmente utilizada pelo homem comum para pôr mais ordem na sua vida.

Como é usada a Cientologia?

A Cientologia é utilizada por um auditor (alguém que escuta e comanda) como um conjunto de exercícios (processos) em indivíduos e pequenos e grandes grupos. É também utilizada como assunto educacional (no ensino). Descobriu-se que em Cientologia as pessoas podem ser processadas (exercitadas) nos processos de Cientologia, e libertar-se das suas maiores ansiedades e tornar-se mais inteligentes, mais alerta e mais competentes.

⁴ Materialismo dialéctico: em lógica, "dialéctica" é a ação e reacção entre dois opostos da qual surge uma nova síntese (harmonia de dois opostos). Foi uma ideia originada pelo filósofo alemão Georg Wilhelm Hegel (1770-1831). "Materialismo" é uma filosofia que afirma não haver nada no universo além da matéria, que a mente é um fenómeno da matéria e que não há fundamento para assumir uma causa espiritual primária. O "Materialismo dialéctico" foi uma adaptação destas ideias por Karl Marx (1818-1883), líder revolucionário alemão e fundador do socialismo moderno, para fazer as suas "leis gerais de moção que governam a evolução da natureza e da sociedade". Defendeu que um conflito de dois opostos numa sociedade humana é o processo evolucionário pelo qual acabaria por ser alcançada uma sociedade sem classes.

MAS se forem apenas processadas, têm tendência a ficar assoberbadas ou surpresas e, embora mais inteligentes ou competentes, estão ainda presas pela ignorância da vida. Por isso é muito melhor ensinar E processar (auditar, exercitar) uma pessoa do que apenas processá-la. Por outras palavras, o melhor uso da Cientologia é através do processamento e educação na Cientologia. Deste modo não há desequilíbrio. É interessante que, basta as pessoas estudarem Cientologia para terem um ligeiro aumento da sua inteligência, comportamento e competência. De acordo com testes reais, o estudo é por si só terapêutico (um bom medicamento).

É também usada por líderes governamentais e homens de negócios para estabelecer ou melhorar a sua organização.

É igualmente usada pelo indivíduo em casa ou no trabalho para criar uma vida melhor.

A Cientologia é válida?

Dezenas de milhares de histórias de caso (registos individuais), todas declaradas oficialmente (atestadas perante órgãos oficiais), encontram-se na posse das organizações da Cientologia. Nenhum outro assunto na Terra, exceto a Física e a Química, têm sido tão arduamente testados (provas, descobertas exatas). A Cientologia, nas mãos de um especialista (auditor), pode restaurar a capacidade do Homem para manejar todo e qualquer dos seus problemas. A Cientologia é usada por algumas das maiores companhias (organizações de negócios) da Terra. É válida. Foi testada. É o único sistema rigorosamente testado que melhora relações humanas, inteligência e carácter, e é a única coisa que o faz.

Onde há mais informação sobre Cientologia?

Existem organizações de Cientologia em todo o mundo. Os praticantes da Cientologia são validados por estas organizações. Os diplomas só são entregues após treino extremamente preciso. Uma pessoa perita nos procedimentos da Cientologia recebe um diploma de uma destas organizações. No fim deste livro é fornecida uma lista dessas organizações.

Estes Serviços e estas pessoas podem dar-lhe mais informações sobre a Cientologia.

Muitos livros foram também publicados sobre os temas de Dianética e Cientologia. Na bibliografia, no final deste livro, é fornecida uma lista completa desses livros.

Uma pessoa com poucos estudos pode usar a Cientologia?

A Cientologia é praticada na vida diária por um grande número de pessoas que não receberam qualquer treino formal em ciências humanas para além do estudo de livros sobre o assunto. A Cientologia foi desenvolvida para ser usada por essas pessoas bem como por um praticante treinado. Uma pessoa que estuda sozinha os livros sobre o assunto pode usar Cientologia para ajudar seres humanos seus semelhantes.

Que uso em especial tem a Cientologia?

A Cientologia faz pelas pessoas coisas pelas quais antes nada tinha sido feito. Restaura a capacidade de manejar condições que antes eram consideradas sem qualquer esperança.

Aumenta a inteligência. Muda a competência e melhora o comportamento. Para além disto, proporciona uma melhor compreensão da vida.

CAPÍTULO DOIS

PRINCÍPIOS BÁSICOS

Tal como a Engenharia, a Cientologia possui certos princípios básicos. Estes são necessários a uma completa compreensão do tema. Não basta saber processar as pessoas com Cientologia. Para ser eficaz (bom), os princípios básicos também têm que ser conhecidos. A Cientologia é muito exata. As ciências humanas do passado estavam repletas de opiniões. A Cientologia está repleta de factos que funcionam.

Para estudar Cientologia deve dar uma rápida vista de olhos (folhear) os básicos e encontrar algo com que possa concordar. Tendo encontrado UMA COISA (um facto) com que possa concordar, deve olhar novamente os dados e encontrar outro facto. Isto deve continuar até sentir alguma simpatia pelo assunto. Quando, e apenas conseguido isto, deve estudar todos os princípios básicos. Não há aqui nenhum esforço para ser autoritário (opinioso). Ninguém tentará tornar esta matéria difícil.

Pode ter-lhe sido ensinado que a mente é um assunto muito difícil. Este é o primeiro princípio da Cientologia: É possível conhecer a mente, o espírito e a vida.

O Ciclo de Ação

A ideia mais fundamental da Cientologia é chamada CICLO DE AÇÃO.

CICLO = um espaço de tempo com um início e um fim = uma secção da totalidade do tempo com um início e um fim = num tempo sem princípio nem fim podem estabelecer-se períodos com início e fim em relação a uma ação.

AÇÃO = deslocação ou movimento = um ato = a consideração de que ocorreu uma deslocação.

Em livros muito antigos está escrito que do caos surgiu o nascimento, do nascimento surgiu o crescimento, quando o crescimento foi alcançado houve então uma decadência gradual, e a decadência terminava então com a morte. Após a morte havia o caos.

A Cientologia expressa isto de forma mais breve. O CICLO DE AÇÃO É UMA APARÊNCIA, COMO SEGUE: CRIAR, depois SOBREVIVER, depois DESTRUIR; ou, Criação, Sobrevivência, Destruição. Primeiro há criação, depois sobrevivência e depois destruição.

APARÊNCIA = que parece ser, distinto do que realmente é.

Este ciclo é apenas uma APARÊNCIA. É o que vemos, o que observamos, aquilo em que acreditamos. CONSIDERAMOS (pensamos, acreditamos, supomos, postulamos) que é assim, então é assim que o vemos.

Uma criança nasce, cresce, atinge a maturidade, envelhece, morre. Em Cientologia pode ver-se que nenhuma destas etapas é necessária. Uma pessoa considera-as assim, logo são "verdadeiras". Um homem pode envelhecer rápida ou lentamente. Ele envelhece na medida em que acredita que está a envelhecer. Porque todos CONCORDAM que é assim que as

coisas são, é assim que elas acontecem. O ciclo não é VERDADEIRO. É apenas APARENTE. É APARENTE porque acreditamos que o vemos. É APARENTE porque CONCORDAMOS que assim deve ser.

O teste deste princípio é como segue: usando o CICLO DE AÇÃO, podemos, melhorar ou tornar alguém mais inteligente? Milhares de testes provaram que o uso e a crença NO CICLO DE AÇÃO não melhorou nem tornou ninguém mais inteligente. Por conseguinte, embora o vejamos, tem que conter algo de errado. A mulher, que ao envelhecer deseja parecer mais jovem, está a protestar contra este ciclo de ação. Ela sente que contém algo de errado. E contém mesmo. Teremos que descobrir o ciclo verdadeiro antes de podermos melhorar as pessoas.

VERDADEIRO = o que é realmente verdade = aquilo que existe apesar de todas as aparências = aquilo que está por trás da aparência das coisas = o modo como as coisas realmente são.

O CICLO DE AÇÃO VERDADEIRO é como segue: CRIAR, criar, criar, criar, criar - contra criar, nenhuma criação, o nada.

CRIAR = fazer, manufaturar, construir, postular (pensamento causativo, trazer à existência = CRIAR.

Criar - criar - criar = criar de novo continuamente, momento a momento = SOBREVIVÊNCIA.

Criar - contra-criar = criar algo em oposição a uma criação = criar algo e depois criar outra coisa em oposição a esse algo = DESTRUIR.

Não criação = ausência de qualquer criação = nenhuma ação criadora.

Um CICLO DE AÇÃO VERDADEIRO consiste, pois, de várias atividades, mas todas elas criadoras. O ciclo de ação contém uma APARÊNCIA DE SOBREVIVÊNCIA, mas é, na verdade, apenas uma criação contínua. O ciclo de ação APARENTE contém DESTRUÇÃO, mas o ciclo de ação VERDADEIRO diz-nos o que é a destruição. A DESTRUÇÃO é uma de DUAS catividades. A destruição é (em termos de ação) a criação de uma coisa em oposição à criação de outra coisa. Por exemplo, vê-se uma parede em pé. Para que seja aparente torna-se necessário que a parede seja constantemente criada. O ato de "destruição" é usar outra criação, em oposição à parede, ou seja, a ação de derrubar a dita parede. A parede e a ação de a derrubar, são ambas ações criativas. Porque podemos fazer objeções (protestar, não gostar) contra derrubar uma parede, difamamos (rogamos pragas e depreciamos) a criatividade envolvida em derrubá-la com a palavra "destrutivo". A VERDADE diz-nos que não existe tal coisa como destruição. Existe apenas criação em oposição a uma criação. Existe outro "tipo de destruição" que é o FIM DA CRIAÇÃO. Ao deixar de tomar parte integrante na criação da parede, esta pode, em teoria, deixar de existir para si. Isto é verdadeiro na prática real da Cientologia.

A REALIDADE é o modo como as coisas se apresentam. REALIDADE É APARÊNCIA. Para fazer qualquer coisa a respeito de realidade é preciso pesquisar e descobrir o que está por trás da aparência. Em que consiste (de que é Realmente composta) a REALIDADE? NÓS VEMOS uma APARÊNCIA que contém o CICLO DE AÇÃO DE CRIAR – SOBREVIVER - DESTRUIR. De uma forma mais básica (mais fundamental) este CICLO DE AÇÃO contém apenas CRIAÇÃO.

Se uma pessoa deixa definitivamente de fazer algo e deixa de tomar parte na sua realização, isso deixa de existir para essa pessoa. Se uma pessoa pára de criar, existe o nada. Quando uma pessoa cria algo, ou observa algo que está a ser criado, isso ainda está a ser criado. Mesmo que alguém esteja a criar algo por um lado, e por outro se tenha esquecido, essa coisa ainda existe. Por outras palavras, pode criar-se algo sem saber que ainda está a ser criado. Então tenta-se DESTRUÍ-LO através de uma contra criação (uma criação oposta). O resultado é um caos criado por duas criações opostas.

SEJAMOS PRÁTICOS. Uma ciência não é uma ciência a menos que seja prática. Uma teoria de nada serve a menos que funcione. Todas as teorias do mundo, por mais sofisticadas e belas que sejam, são inúteis a menos que tenham alguma utilidade ou funcionalidade. Será ÚTIL a teoria do CICLO DE AÇÃO? É. Enquanto acreditarmos que temos que destruir qualquer coisa pela força para podermos acabar com essa coisa, enquanto pensarmos em termos de destruição, teremos o caos.

Há o CRIAR E SABER QUE SE ESTÁ A CRIAR. Há o CRIAR SEM SABER QUE SE ESTÁ A CRIAR. Ao conduzir um automóvel, fazem-se muitas coisas (executam-se muitos actos) sem CONSCIÊNCIA, (sem saber) e a isto chamamos AÇÕES AUTOMÁTICAS. Fazemos algo sem a consciência de o estar a fazer. Uma pessoa começa a criar algo, depois coloca este pensamento ainda ativo para além do seu próprio alcance, e a criação continua a ocorrer. CRIAR ALGO CONSCIENTEMENTE é sempre a primeira condição. Uma pessoa pode então, de propósito, CONTINUAR INCONSCIENTEMENTE A CRIAÇÃO. Tudo o que fazemos, consciente ou inconscientemente, está a ser feito aqui e agora, no momento presente, em tempo presente. UMA PESSOA INICIOU CONSCIENTEMENTE QUALQUER CRIAÇÃO nalgum momento do PASSADO. A criação está porém a ser feita no momento presente. Para parar qualquer criação pode determinar-se que já soubemos que a estávamos a criar, encontrando esse pensamento e tornando-o novamente conhecido, OU SIMPLESMENTE CRIAR NOVA E CONSCIENTEMENTE O QUE JÁ ESTAVA A SER CRIADO INCONSCIENTEMENTE (sem saber). Em qualquer dos casos a criação pára. A FORMA ERRADA é iniciar uma nova criação para contrapor à antiga criação; quando isto é feito obtemos a confusão e o caos.

POR EXEMPLO, um homem tem uma perna doente e está a tentar "ficar bom". Procura então criar uma perna sadia. Vai ao médico e quer ser curado. O tratamento é difícil e geralmente sem êxito no caso de uma perna muito doente. ALGO está a criar uma perna doente. Em oposição a isso, ele está a criar uma perna sadia, e o resultado é confusão e uma perna doente. MAS, uma TERCEIRA criação está presente. Primeiro algo estava a criar, esperamos, uma perna sadia. Então uma contra criação (tal como um acidente com a perna) contra criou uma perna doente. Agora ele está de novo a tentar contra-criar uma perna sadia. O resultado é a eliminação da PERNA SADIA ORIGINAL, visto que ESTA É A CRIAÇÃO QUE ELE ESTÁ A ASSUMIR E EXPOR COM OS SEUS ESFORÇOS PARA A PÔR BOA. Ele quer uma perna sadia. O problema dele é a contra criação de uma perna doente. O teste é factual. Faça-o criar (por meio de um certo processo de Cientologia) pernas doentes até a contra criação de pernas doentes ser eliminada e a CRIAÇÃO ORIGINAL DE UMA PERNA SADIA REAPARECER. Isto falha apenas quando já não existe a criação original de uma perna sadia, quando esta criação desapareceu.

POR EXEMPLO, um homem tem um emprego. Dedica-se a ele. Isto significa que cria - cria - cria um emprego ao longo de dias, semanas e anos. Enquanto criar o seu emprego, o emprego existe. Um dia passa a DEPENDER do seu emprego (toma-o como garantido) e deixa de criá-lo. O emprego deixa de existir. Já não tem emprego. A APARÊNCIA é que ele

mandriou e foi demitido. A VERDADE é que ele deixou de criar o emprego, logo, já não o tem.

POR EXEMPLO, um homem depende da mulher para cuidar da casa. Um dia perde a mulher e já não pode cuidar da casa, EMBORA ANTES DE TER CASADO COM ELA PUDESSE FAZÊ-LO.

POR EXEMPLO, um homem está são. Começa a ter a ideia (cria a ideia) de que talvez fosse melhor ser insano. Começa a ficar insano (tendo criado isso), depois faz inúmeras coisas para ficar são. Neste caso ele já estava a criar um estado de sanidade. Contra criou insanidade e depois contra criou sanidade em oposição a insanidade.

Pode parecer que A CRIAÇÃO, NESTA OBRA, exclui Deus. Estamos aqui apenas a considerar as coisas que o Homem, ou o Homem como espírito, pode fazer, elaborar ou pensar. O tema de QUEM ou do QUE está a criar não invalida o ciclo. Esta é uma obra sobre o tema da mente, não uma obra sobre o tema do Ser Supremo.

MENTIR é a mais baixa ordem de criatividade.

Em CIENTOLOGIA há muitos testes a estes princípios sob o título de PROCESSAMENTO.

CAPÍTULO TRÊS

AS CONDIÇÕES DE EXISTÊNCIA

Existem três condições (circunstâncias, qualidades) de existência (aparência, realidade, vivência).

Estas três condições compreendem (formam, constituem) a vida.

Elas são: SER (*entidade*), FAZER (*atividade*) e TER (*tenência*).

A CONDIÇÃO DE SER define-se como a assunção (escolha) de uma categoria de *identidade*. Poderia dizer-se que é o papel num jogo, e o nome próprio de alguém poderia ser um exemplo de *entidade*. Um outro exemplo seria a sua profissão. Outro seriam as suas características físicas. Cada uma, ou todas estas coisas poderiam chamar-se a *entidade* de uma pessoa. A *entidade* é assumida pela própria pessoa, ou dada à própria pessoa, ou alcançada.

Por exemplo, ao jogar um jogo cada jogador tem a sua própria *entidade*.

A SEGUNDA CONDIÇÃO DE EXISTÊNCIA É FAZER. Por FAZER pretendemos dizer ação, função, desempenho, alcançar metas, realização de propósito ou qualquer mudança de posição no espaço.

A TERCEIRA É A CONDIÇÃO DE TER. Por ter pretendemos dizer ser dono, possuir, ser capaz de comandar, posicionar, tomar conta de objetos, energias ou espaços.

A definição essencial de *ter* é ser capaz, de tocar, permear ou dirigir a disposição de qualquer coisa.

O jogo da vida exige a assunção de uma *entidade* (ser) para poder realizar uma *atividade* (fazer) na direção a uma *tenência* (ter).

Estas três condições são dadas por ordem de prioridade (importância) em relação à vida. A capacidade de ser é mais importante do que a capacidade de fazer. A capacidade de fazer é mais importante do que a capacidade de ter. Na maioria das pessoas, as três condições estão de tal modo confusas (caóticas, desorientadas), que elas as compreendem melhor na ordem inversa. Uma vez clarificada (ordenada) a ideia de posse ou *tenência*, pode então proceder-se à clarificação de *atividade* como ação geral e quando isto tiver sido feito pode compreender-se *entidade* ou *identidade*.

É essencial a uma existência bem sucedida que cada uma destas três condições seja clarificada e compreendida. A capacidade de assumir ou conceder (dar, permitir) *entidade* é provavelmente a mais elevada das virtudes humanas. É ainda mais importante ser capaz de permitir a outras pessoas a sua *entidade*, do que ser capaz de assumi-la.

Entidade = Identidade

Se perguntar a um auditor como isto funciona em processamento, ele dirá que há uma forma especial de cada uma destas condições. A forma de *Entidade* na Audição é *Identidade*. Para alcançar um melhoramento na *entidade* e concessão de *entidade*, o auditor remedieia,

com o processamento, a escassez de *identidades* do preclaro (a pessoa que recebe audição). O preclaro encontra-se frequentemente noutras valências (outras *identidades*): do pai, da mãe, do companheiro matrimonial ou de toda e qualquer das milhares de pessoas possíveis. Ele é incapaz de atingir ou obter (pensa ele) identidade suficiente ou uma identidade própria. Assim menospreza ou critica as *identidades* dos outros (deixa de conceder-lhes *entidade*).

Ele próprio não consegue identidade suficiente para sentir que tem uma *identidade*. Esta é tão escassa que é por demais valiosa. Ninguém deve tê-la. Estar com uma pessoa assim é por isso uma experiência desconfortável, já que ela não reconhece a nossa identidade e não nos concede *entidade*.

A "cura" para isto é elementar. Digamos que ele está obviamente na valência (*identidade*) do Pai. Ele entrou na valência do Pai quando descobriu que não conseguia atenção da Mãe. Ao observar que o Pai obtinha alguma atenção dela, tomou a identidade do Pai. No entanto, digamos que ele não gostava do Pai. O auditor encontrá-lo-á a detestar-se a "si próprio". "Ele próprio" é na realidade o Pai.

Um auditor sagaz (ver Capítulo sobre Processamento) veria que embora ele estivesse na valência do Pai era, na realidade, a atenção da Mãe que ele procurava.

O auditor não informa o preclaro dessa descoberta. Pede ao preclaro para mentir (forma mais baixa de criatividade) sobre *identidades* que atrairiam a atenção da Mãe. Quando o preclaro puder fazer isto, o auditor fá-lo inventar *identidades* que atrairiam a atenção da Mãe.

De repente o preclaro já não estaria na valência do Pai. Porém, teria estado não só na valência do Pai mas também na da Mãe, e assim o processo teria que ser feito em relação ao Pai. O auditor diria "Mente sobre *identidades* que atrairiam a atenção do Pai", depois, "inventa uma", até o preclaro ter muitas e já não estar na valência da Mãe.

Solucionar valências de pai e de mãe é fundamental, já que a maioria das pessoas está, até certo ponto, "nelas" ou revoltada contra elas. Porém, as pessoas podem estar "presas" em todos os tipos de *identidades*, até mesmo em colunas de camas, quando os seres humanos são por demais valiosos para serem usados.

A regra é que, quanto mais a pessoa estiver "presa" numa valência ou identidade, menos identidades ela considera existirem, e, pensa ela, mais difícil se torna obter atenção. Então pode tornar-se exibicionista (expondo-se muito e fazendo sentir a sua presença a toda a hora) ou pode ficar dispersa (escondendo-se, alheando-se e ausentando-se a maior parte do tempo).

Mostrando-se demais ou de menos, as pessoas erram em termos de identidade. O remédio para ambos os casos é a reparação da sua escassez de identidades.

Identidade e Atenção

Uma pessoa "precisa" de uma identidade para jogar o jogo, como se explicará mais tarde, mas principalmente para "obter atenção".

Um ser olha para as coisas. Para equilibrar o fluxo da sua atenção sente que também tem de ser olhado. Assim, fica sedento de atenção.

Os homens brancos, ao contrário dos amarelos e negros, não creem normalmente poder obter atenção da parte da matéria ou objetos. Os amarelos e negros acreditam na maioria das vezes (e é tudo questão de consideração) que as pedras, as árvores, as paredes, etc., podem dar-lhes atenção. O homem branco raramente acredita nisto e é por isso propenso a ficar ansioso em relação às pessoas. Deste modo, o branco salva pessoas, evita a fome, inundações, doenças e revoluções, já que as *pessoas*, como *únicas* fornecedoras de atenção, são escassas. O branco vai mais além. Acredita frequentemente que apenas pode obter atenção dos brancos e que a atenção dos amarelos e negros não tem valor algum. Assim sendo, as raças amarela e negra não são muito progressivas, mas são em geral mais sadias. E o homem branco é mais progressivo, porém mais frenético. As raças amarela e negra não compreendem a preocupação do branco com "máis condições", pois o que importa alguns milhões mortos? Existe uma abundância de identidades e uma abundância de atenção, pensam eles. O branco não pode compreendê-los, nem eles podem compreender o branco.

Atenção e identidade formam um grupo de dois. A atenção cria espaço. A identidade fecha espaço.

Atenção é um método de saber. Não-atenção é um método de não-saber.

Identidade é um método de tornar conhecido. Falta de identidade é um método de tornar desconhecido.

Valências

Todo o estudo das valências é fascinante. Uma valência define-se como "uma falsa identidade involuntariamente assumida". Uma identidade é modificada por valências. As pessoas que não conseguem ser ninguém tentam ser toda a gente. As que procuram uma saída para a escassez de *identidades* podem ficar presas em falsas valências. As nações podem ficar fixas em valências de países que elas tenham conquistado na guerra, etc., etc.

Uma regra é que uma pessoa assume a identidade daquilo de que obtém atenção. Outra regra é que a pessoa assume a identidade daquilo que a faz falhar. (Pois ele deu-lhe a sua atenção, não deu?)

Existe uma personalidade básica, a *própria* identidade do indivíduo. Ele dá-lhe cor ou submerge-a com valências conforme perde ou vence na vida. Ela pode ser descontinuada.

Fazer = Efeito

Fazer pode ser definido como a ação de criar um efeito. Um efeito em criação é ação.

Um auditor, ao processar um preclaro, usaria sempre "processos de efeito" para aumentar a *atividade*.

"Que efeito poderias criar no Pai?" seria uma pergunta típica do auditor.

Se um preclaro estiver fixo em livros, numa máquina, num utensílio, numa pessoa, o auditor pede-lhe para mentir acerca disso e depois para inventar efeitos que pudesse criar neles. No princípio o preclaro talvez não consiga pensar em nenhum. Depois, à medida que o processo continua, pode tornar-se fantasticamente imaginativo ou até cruel. Percorrendo mais, levará o preclaro a um estado de espírito mais confortável. Os criminosos ou maníacos são pessoas que estão freneticamente a tentar criar um efeito, muito tempo depois de

saberem que não o conseguem fazer. Não podem, pois, criar efeitos decentes, mas apenas efeitos violentos. Nem conseguem trabalhar (fazer).

O desespero para criar um efeito produz aberração e conduta irracional. Também produz preguiça e desmazelos.

Para criar um efeito é necessário dominar a atenção. Portanto, quando uma pessoa pensa que não pode facilmente obter atenção, tenta criar efeitos mais fortes. Ela cria efeitos para obter atenção. Ela obtém atenção para criar efeitos.

De acordo com o Axioma 10 (dado mais à frente no livro), a criação de um efeito é o mais elevado propósito deste universo. Assim, quando uma pessoa não pode criar efeitos, ela não tem propósito nenhum. E é assim que funciona a vida. Pode estar certo ser um superior ou pais severos e implacáveis, mas essas coisas criam preguiça e criminosos. Se uma pessoa não puder sofrer a criação de um efeito (e é conhecida do outro), seguramente se seguirão resultados muito nocivos.

Como uma pessoa acredita que nas pessoas inconscientes ou mortas cria um efeito *menor*, aquelas, como nos hospitais ou na China, tornam-se o objeto de catividades muito aberradas. A pergunta "Que efeito poderias criar numa pessoa inconsciente (ou numa pessoa morta)?" repetida por um auditor, dará alguns resultados surpreendentes.

Um artista pára o seu trabalho quando acredita que já não consegue criar um efeito.

Uma pessoa morre na verdade por falta de ser capaz de criar efeitos.

MAS a segurança depende muitas vezes de ser capaz de *não* criar nenhum efeito.

Todo o tema da sobrevivência é indissociável de não-efeito. Obviamente que as coisas sobre as quais não pode ser produzido nenhum efeito, sobrevivem.

Se o indivíduo fica ansioso em relação à sobrevivência (uma tolice, pois não pode fazer outra coisa) ele fica ansioso para ter à sua volta coisas que resistam a todos os efeitos. Mas como a sua única ansiedade é em relação à sobrevivência de uma valência ou *identidade*, remediando a sua escassez pode resolver o assunto.

Um outro ciclo de ação que também contém as classes de efeitos é COMEÇAR, MUDAR e PARAR. Esta é a definição de controlo.

Tenência

Assim como tem que existir um campo de jogos (ver Capítulo Doze) para um jogo se realizar, também tem que haver *tenência*. Uma pessoa tem que ser capaz de possuir.

Existem na vida milhões de métodos de possuir. O mais óbvio passa despercebido. Se alguém puder ver uma coisa, pode tê-la, se pensar que pode.

O grau em que uma pessoa pode viver é o grau em que pode possuir. Possuir não é rotular a coisa ou levá-la consigo. Possuir é ser capaz de a ver, ou tocar, ou ocupar.

Uma pessoa perde na medida em que é proibida de ter.

Mas para jogar um jogo tem que ser capaz de acreditar que pode não ter.

Efeito e Ter

Efeito e ter formam um par, tal como atenção e *identidade*.

Um efeito deve incidir sobre ou contra alguma coisa. Temos assim *tenência*. Se a atenção nunca encontrar nada, a pessoa nem sempre gosta. E assim deseja objetos.

Efeito aumenta distância. Ter encurta distância.

Problemas

O Homem ou qualquer forma de vida neste universo parecem adorar problemas. Um problema é mais importante do que a liberdade. Os problemas mantêm o interesse.

Quando um homem tem um problema muito sério e não o consegue resolver, tem na verdade um número pequeno de problemas e precisa de mais.

A insanidade entre os ociosos é uma questão de escassez de problemas.

Um problema define-se como dois ou mais propósitos em oposição. Ou intenção constraintação.

Das condições de existência mencionadas acima podem surgir muitos problemas complexos.

Se um homem tivesse toda a atenção do mundo seria infeliz. Se tivesse todas as *identidades* possíveis ainda seria infeliz. Se pudesse fazer a Terra explodir, ou criar qualquer outro efeito enorme à sua vontade (sem limites), sentir-se-ia miserável (ou como louco). Se pudesse possuir *tudo* em toda a parte, ficaria entorpecido até à apatia. Ou, pelo menos, assim parece. Pois, segundo o raciocínio e os resultados correntes em Cientologia, estas condições de existência estão todas subordinadas à necessidade de problemas.

Portanto, fazendo um indivíduo mentir acerca de problemas, ou inventar problemas da mesma magnitude dos seus ou das valências em que se encontra, ou inventar dados da mesma magnitude ou de magnitude diferente daqueles em que está fixo, pode tornar um homem sâo.

O problema é provavelmente o antídoto da inconsciência. Mas é certamente o antídoto do tédio.

Entretanto, ao criar os problemas da vida, ele consulta as condições de existência: .ser; fazer ter: e o seu parceiro necessário em cada caso, a atenção.

CAPÍTULO QUATRO

AS OITO DINÂMICAS

Ao olhar através da confusão que a vida ou a existência constitui para a maioria das pessoas, podem descobrir-se oito divisões principais, a cada uma das quais se aplicam as condições de existência. Cada divisão contém um ciclo de ação.

Poderia considerar-se que existem de oito impulsos na vida. A estes impulsos chamamos DINÂMICAS. Estas são motivos ou motivações e chamamos-lhes AS OITO DINÂMICAS

Não existe aqui o pensamento ou afirmação de que qualquer destas dinâmicas é mais importante do que a outra. Muito embora elas sejam categorias (divisões) de todo o jogo da vida, não necessariamente são iguais entre si. Ver-se-á que cada um dá a uma das dinâmicas mais relevo do que às outras, ou pode dar mais importância a uma do que a outras combinações de dinâmicas.

O propósito de estabelecer esta divisão é aumentar a compreensão da vida, compartilhando-a. Tendo desta forma subdividido a existência, cada comportamento pode ser examinado em si e por si, na sua relação com os outros comportamentos da vida. Para resolver um quebra-cabeças é necessário em primeiro lugar pegar nas peças da mesma cor ou semelhantes e agrupá-las. Para estudar um assunto é necessário proceder dumha forma ordenada. Para estabelecer esta ordem é necessário assumir, para os nossos propósitos, estes oito comportamentos arbitrários¹ da vida.

A PRIMEIRA DINÂMICA - é o impulso para a existência do próprio indivíduo. Aqui temos a individualidade expressa em pleno. Esta pode ser chamada a DINÂMICA DO EU.

A SEGUNDA DINÂMICA - é o impulso para a existência da ação sexual. Esta dinâmica possui na verdade duas divisões. A segunda dinâmica (a), o ato sexual em si, e a segunda dinâmica (b), a unidade familiar, incluindo a criação de filhos. Esta pode ser chamada A DINÂMICA DO SEXO.

A TERCEIRA DINÂMICA - é o impulso para a existência de indivíduos em grupo. Qualquer grupo, ou parte de toda uma classe poderia ser considerado parte da terceira dinâmica. A escola, a sociedade, a cidade, a nação, é cada uma parte da terceira dinâmica, e cada uma é uma terceira dinâmica. Esta pode ser chamada A DINÂMICA DE GRUPO.

A QUARTA DINÂMICA - é o impulso para a existência da Humanidade. Enquanto que a raça branca pode ser considerada uma terceira dinâmica, todas as raças seriam consideradas a quarta dinâmica. Esta pode chamar-se a DINÂMICA DA HUMANIDADE

A QUINTA DINÂMICA - é o impulso para a existência do reino animal. Isto inclui todas as coisas vivas, vegetais ou animais. Os peixes do mar, os animais do campo ou da floresta, a relva, as árvores, as flores ou qualquer coisa direta e intimamente motivada pela vida. Esta pode chamar-se a DINÂMICA ANIMAL.

¹ Arbitrário: baseado em ou sujeito a julgamento ou descrição individual.

A SEXTA DINÂMICA - é o impulso para a existência do universo físico. O universo físico é composto de matéria, energia, espaço e tempo. Em Cientologia pegámos na primeira letra de cada uma destas palavras (do inglês, Matter, Energy, Space, Time) e formámos a palavra MEST Esta pode chamar-se a DINÂMICA DO UNIVERSO.

A SÉTIMA DINÂMICA - é o impulso para a existência do espírito ou de espíritos. Qualquer coisa espiritual, com ou sem *identidade*, estaria sob o título sétima dinâmica. Esta pode chamar-se a DINÂMICA ESPIRITUAL.

A OITAVA DINÂMICA - é o impulso para a existência do infinito. Isto também se identifica como o Ser Supremo. Temos aqui o cuidado de observar que a ciência da Cientologia não intervém na dinâmica do Ser Supremo. Esta chama-se a oitava dinâmica porque o símbolo do infinito, quando na vertical, é o número 8. Esta pode chamar-se a DINÂMICA DO INFINITO OU DE DEUS.

Os Cientologistas referem-se normalmente a elas pelo número.

A ciência precedente, a Dianética, incluía as dinâmicas de um a quatro. A Cientologia abrange as dinâmicas de um a sete como território conhecido, cientificamente demonstrado e classificado.

A dificuldade de expressar as definições exatas das dinâmicas é inteiramente verbal. Originalmente as dinâmicas diziam: "o impulso na direção da sobrevivência como ____". À medida que a ciência se desenvolveu tornou-se evidente que a sobrevivência era apenas uma aparência e apenas uma faceta da existência. Tanto o ciclo de ação como as três condições de existência fazem parte a cada uma das dinâmicas.

Uma outra manifestação destas dinâmicas é poderem ser melhor representadas como uma série de círculos concêntricos, em que a primeira dinâmica seria o centro e cada nova dinâmica o círculo em torno deste e assim sucessivamente. A ideia de espaço contíguo insere-se nestas dinâmicas.

A característica básica do indivíduo inclui a sua capacidade para, desta forma, expandir para as outras dinâmicas, porém, só quando a sétima dinâmica for alcançada na sua plenitude é que se descobrirá a verdadeira oitava dinâmica.

Como exemplo de utilização destas dinâmicas, descobre-se que um bebé, ao nascer, não perceciona mais do que a primeira dinâmica, mas quando a criança começa a crescer e os seus interesses aumentam, podemos observá-la abrangendo outras dinâmicas. Outro exemplo de utilização seria uma pessoa incapaz de operar na terceira dinâmica, e ao mesmo tempo incapaz de fazer parte de um grupo, podendo dizer-se incapaz de ter uma vida social.

Para acrescentar um comentário acerca das oito dinâmicas, nenhuma destas dinâmicas, de um a sete, é mais importante do que qualquer outra em termos de orientação do indivíduo. Embora as dinâmicas não tenham a mesma importância, a capacidade de um indivíduo assumir a *entidade* a *atividade* e a *tenência* de cada uma das dinâmicas é um índice da sua capacidade de viver.

As oito dinâmicas são utilizadas na comunicação da Cientologia e devem ser aprendidas com perfeição como parte da linguagem da Cientologia. As capacidades e deficiências dos indivíduos podem ser compreendidas através da observação da sua participação nas várias dinâmicas.

CAPÍTULO CINCO

O TRIÂNGULO ARC

Existe em Cientologia um triângulo de considerável importância cuja compreensão proporciona um muito mais vasto entendimento da vida e capacidade para a utilizar.

O triângulo ARC é a pedra angular¹ nas associações da vida. Este triângulo é o denominador comum de todas as catividades da vida. O primeiro vértice denomina-se afinidade. A definição básica de afinidade é uma consideração de distância, seja boa ou má. A função mais básica da afinidade completa seria a capacidade de ocupar o mesmo espaço de qualquer outra coisa. A palavra afinidade é aqui usada para significar amor, afeição ou qualquer outra atitude emocional. Em Cientologia considera-se a afinidade com várias facetas. A afinidade é uma qualidade variável. A palavra afinidade é aqui usada como "grau de afeição". A afinidade comprehende os diversos tons emocionais, desde o mais alto ao mais baixo, e parte destes são, serenidade (o nível mais elevado), entusiasmo (à medida que descemos para afinidades mais baixas), conservantismo, aborrecimento, antagonismo, ira, hostilidade encoberta, medo, desgosto, apatia. Isto em Cientologia chama-se a Escala de Tom. Abaixo de apatia a afinidade vai na direção de coisas sólidas como a matéria. Considera-se que a afinidade é composta primeiro de pensamento, depois de emoção que contém partículas de energia, e por fim como um sólido.

O segundo vértice do triângulo é a realidade. Poderíamos definir realidade como "aquilo que parece ser". A realidade é fundamentalmente acordo. O que concordamos ser real, é real.

O terceiro vértice do triângulo é a comunicação. Nas relações humanas este vértice do triângulo é mais importante do que os outros dois vértices para a compreensão da composição das relações humanas neste universo. A comunicação é o solvente de todas as coisas. Ela dissolve todas as coisas.

A inter-relação no triângulo torna-se imediatamente visível quando se pergunta, "Já alguma vez tentou falar com um homem zangado?" Sem um elevado grau de afeição e alguma base de acordo não há comunicação. Sem comunicação e alguma base de resposta emocional não pode haver realidade. Sem alguma base de acordo e comunicação não se pode haver afinidade. Por isso chamamos a estas três coisas um triângulo. A menos que tenhamos dois vértices de um triângulo não pode existir um terceiro vértice. Ao desejar qualquer dos vértices do triângulo teremos que incluir os outros dois.

O triângulo é tido como muito espaçoso no nível de serenidade e completamente condensado no nível da matéria. Assim, para representar uma escala utilizável, desenharia um triângulo grande para a parte superior da escala, e triângulos sucessivamente menores até um ponto da sua parte inferior.

¹ Pedra angular: o elemento de várias partes ou coisas associadas que apoia ou afirma as outras: parte ou princípio essencial.

Afinidade, realidade e comunicação são a base da Escala de Tom da Cientologia que fornece uma previsão do comportamento humano, como descrito no livro *Ciência da Sobrevivência*².

Como já notámos, o triângulo não é equilátero. Afinidade e realidade são muito menos importantes do que comunicação. Poderia dizer-se que o triângulo começa com a comunicação, o que traz à existência a afinidade e a realidade.

A definição mais primitiva de comunicação em Cientologia é "Causa – Distância - Efeito". O mais importante manual de comunicação é o livro Dianética 55!.

A, R & C são compreensão.

Para manter uma comunicação forte e capaz com alguém, teria que haver alguma base de acordo. Tem de haver um certo grau de afeição pela pessoa para a comunicação poder existir. Assim, podemos ver que o simples falar e escrever ao acaso sem o conhecimento disto, não seria necessariamente comunicação. A comunicação é essencialmente algo enviado e recebido. Tanto a intenção de enviar como a intenção de receber têm que estar presentes, até cento ponto, antes que uma verdadeira comunicação possa ocorrer. Por conseguinte, poderíamos ter condições com a aparência de comunicações, sem o ser.

Nascido com a Cientologia, como todos estes conceitos, o triângulo ARC, uma vez compreendido, é um utensílio ou arma extremamente útil nas relações humanas. Por exemplo, uma das leis do triângulo ARC é que, para que uma comunicação seja recebida, tem que se aproximar o nível de afinidade da pessoa a quem é dirigida.

À medida que as pessoas descem na Escala de Tom, torna-se cada vez mais difícil comunicar com elas, e as coisas com as quais concordam tomam-se cada vez mais sólidas. Assim, nós temos um discurso amigável no cimo da escala, e guerra no fundo, Quando o nível de afinidade é ódio, o acordo é matéria sólida e a comunicação ... balas.

² Ciência da Sobrevivência um livro de L. Ron Hubbard que abrange os diferentes aspectos da Escala de Tom e como esta tecnologia pode ser usada no processamento e na vida. Ver também Escala de Tom no glossário.

CAPÍTULO SEIS

A RAZÃO DAS COISAS

A vida pode ser melhor compreendida comparando-a a um jogo. Visto que estamos exteriores a um grande número de jogos podemos observá-los com objetividade. Se estivéssemos exteriores à vida em vez de estarmos envolvidos e imersos na sua vivência, ela parecer-nos-ia muito semelhante aos jogos que observamos do nosso presente ponto de vista superior.

Apesar da quantidade de sofrimento, dor, miséria, tristeza ou angústia que possam existir na vida, a razão da existência é a mesma da razão de jogar um jogo; interesse, competição, ação e posse. A verdade dessa afirmação é estabelecida pela observação dos elementos dos jogos, aplicando depois esses elementos à própria vida. Quando fazemos isto descobrimos que não falta nada ao panorama da vida.

Por Jogo pretendemos dizer competição de pessoa contra pessoa, ou equipa contra equipa. Quando dizemos jogos, queremos dizer jogos como o basebol, polo, xadrez ou qualquer outro passatempo. Pode, a certa altura, estranhar-se que os homens se arrisquem a magoar-se no campo de jogos apenas por "divertimento". Também pode parecer estranho que as pessoas continuem a viver ou a entrar no "jogo da vida", correndo o risco de toda a tristeza, sofrimento ou dor, apenas para terem algo que fazer. Evidentemente que não há maior maldição do que o ócio total. Existe, é claro, aquela condição em que uma pessoa continua a jogar um jogo no qual já não está interessada.

Se você simplesmente olhar à sua volta e eliminar os itens em que já não está interessado, descobrirá algo notável. Em pouco tempo verá que não há nada à sua volta em que não esteja interessado. Está interessado em tudo. No entanto, o próprio desinteresse é um dos mecanismos do jogo. Para se poder esconder algo, basta fazer com que todos se desinteressem do local onde esse algo está escondido. O desinteresse não é um resultado imediato do interesse desgastado. O desinteresse é, em si mesmo, um produto. É palpável, existe.

Estudando os elementos (fatores) dos jogos (competições) encontramo-nos na posse dos elementos da vida.

A vida é um jogo. Um jogo consiste de *liberdade, barreiras e propósitos*. Isto é um facto científico e não uma mera observação.

Existe liberdade entre as barreiras. Só barreiras assim como só liberdades, são condições de não-jogo¹, cada uma igualmente cruel. Cada uma igualmente desprovida de propósito.

¹ Condições de não-jogo: estados em que uma pessoa não tem jogo, caracterizados por uma preponderância de vitórias, (não-jogo), ou por uma preponderância de derrotas (não-jogo)

Os grandes movimentos revolucionários fracassam. Eles prometem liberdade sem limites. Este é o caminho para o fracasso. Apenas visionários estúpidos entoam cânticos de liberdade infinita. Apenas medrosos e ignorantes falam e insistem em barreiras sem fim.

Quando a relação entre liberdade e barreiras fica demasiado desequilibrada, o resultado é a infelicidade.

"Liberdade de algo" está muito bem apenas desde que haja um local onde ser livre *para* algo. Um desejo infundado da *liberdade de algo* é uma perfeita armadilha, um medo de todas as coisas.

As barreiras compõem-se de inibidores de ideias, de espaço, de energia, de massas² e de tempo. A liberdade, na sua plenitude, seria uma total ausência destas coisas, mas seria também uma liberdade sem pensamento ou ação, uma condição infeliz de um vazio total.

Preso em demasiadas barreiras, o Homem anseia ser livre. Lançado, porém, na liberdade total, fica sem propósitos e infeliz.

Existe *liberdade* entre barreiras. Se as barreiras e as liberdades forem conhecidas, pode existir vida, vivência, felicidade, um jogo.

As restrições de um governo ou de um emprego dão a um funcionário a sua liberdade. Sem restrições conhecidas um funcionário é um escravo condenado aos medos da incerteza em todas as suas ações.

Os executivos das empresas e do governo podem fracassar de três maneiras e, dessa forma, produzir o caos no seu departamento. Eles podem:

1. Parecer dar liberdades ilimitadas;
2. Parecer impor barreiras ilimitadas;
3. Não definir exatamente nem liberdades nem barreiras.

Por conseguinte, a competência do executivo consiste em impor e fazer vigorar um equilíbrio adequado entre a liberdade do seu pessoal e as barreiras do sector, e na precisão e consistência dessas liberdades e barreiras. Adicionando-lhe apenas iniciativa e propósito, esse executivo pode ter um departamento com iniciativa e propósito.

Um funcionário que aceita e/ou insiste apenas na liberdade, tornar-se-á um escravo. Conceder destes factos, ele deve insistir num equilíbrio funcional entre liberdades e barreiras.

Um exame das dinâmicas acima mencionadas demonstrará a possibilidade de uma combinação entre equipas. Duas dinâmicas de grupo podem constituir-se como equipas. A dinâmica do Eu pode aliar-se à dinâmica animal contra, digamos, a dinâmica do universo e desta forma ter um jogo. Por outras palavras, as dinâmicas são um esboço de possíveis equipas e interações. Como todos estão envolvidos em vários jogos, um exame das dinâmicas delineará e clarificará as várias equipas em que estamos a jogar e contra as quais estamos a jogar. Se um indivíduo conseguir descobrir que está só a jogar na dinâmica do Eu e que não pertence a nenhuma outra equipa, é certo que este indivíduo irá perder, pois tem diante de si outras sete dinâmicas. E a dinâmica do Eu raramente é capaz de por si só

² Massas: composições de matéria e energia existentes no universo físico

superar todas as restantes dinâmicas. Em Cientologia damos o nome de "solo" a esta condição. É a determinação egoísta vestida de autodeterminação e um indivíduo que seguramente estará assoberbado. Para desfrutar da vida uma pessoa tem que estar algo disposta a tomar parte na vida.

Existe em Cientologia o princípio chamado pan-determinação. Este poderia ser definido grosso modo como a determinação das catividades de dois ou mais lados de um jogo, simultaneamente. Por exemplo, uma pessoa a jogar xadrez está a ser autodeterminada e está a jogar xadrez contra um oponente. Uma pessoa pan-determinada no xadrez, poderia jogar dos dois lados do tabuleiro.

Um ser é pan-determinado em relação a qualquer jogo em que é superior. Ele é autodeterminado apenas num jogo em que é subalterno. Por exemplo, um general do exército é pan-determinado em relação a uma discussão entre dois soldados rasos ou mesmo duas companhias sob o seu comando. Neste caso ele é pan-determinado, porém, quando confrontado outro exército liderado por outro general, ele torna-se autodeterminado. Poderia dizer-se que o jogo, considerado desta maneira, é maior do que ele. O jogo torna-se ainda maior quando o general procura desempenhar os papéis de todos os líderes políticos que deveriam estar acima dele. Esta é a principal razão pela qual a ditadura não funciona. É praticamente impossível um homem ser pan-determinado em relação a todo o sistema de jogos que formam uma nação. Ele começa a tomar partidos e, nessa medida, torna-se muito menor do que o governo que procura gerir.

Foi moda em épocas passadas insistir apenas em liberdade. A Revolução Francesa fornece um excelente exemplo disso. No final do século dezoito, os nobres franceses tornaram-se tão autodeterminados contra o resto do país e tão incapazes de assumir o partido do povo, que acabaram por ser destruídos. O próprio povo procurou imediatamente tomar conta do governo, e, sendo treinado e antipatizando intensamente com toda e qualquer restrição, o seu grito de guerra tornou-se "Liberdade!". Já não havia restrições ou barreiras. As regras do governo foram postas de lado. O roubo e o banditismo tomaram o lugar da economia. O povo encontrou-se por conseguinte numa armadilha mais profunda, e viu-se envolvido numa ditadura de longe mais restritiva do que qualquer coisa experimentada antes da Revolução.

Apesar do Homem continuar a usar "Liberdade" como grito de guerra, só consegue uma armadilha ainda maior para si próprio. A razão para isto é muito simples. Um jogo consiste de liberdades, barreiras e propósitos. Quando o Homem abandona a ideia de restrição e barreira, perde de imediato o controlo sobre as barreiras. Ele torna-se autodeterminado e não pan-determinado acerca de barreiras, não conseguindo por isso controlar as ditas barreiras. As barreiras deixadas sem controlo, apanham-no logo ali.

A espiral descendente³ da aparência Criar-Sobreviver-Destruir, surge diretamente quando o Homem evita as barreiras. Se considerar todas as restrições e barreiras como

³ Espiral descendente: um fenómeno do triângulo ARC em que, quando se quebra alguma afinidade, a realidade diminui um pouco e a comunicação é então reduzida, o que torna impossível manter a afinidade tão alta como antes; perde-se então um pouco mais de afinidade, seguindo-se uma redução da realidade e a seguir da comunicação. Isto é a espiral descendente em progresso até ao fundo, morte, que é afinidade inexistente, comunicação inexistente e realidade inexistente.

inimigos, ele está, é claro, a recusar-se a controlá-las seja de que modo for, e, desta forma, inicia a sua própria espiral descendente. Uma raça, educada a pensar apenas em termos de liberdade, cai facilmente na armadilha. Ninguém na nação tomará responsabilidade pelas restrições, e assim as restrições se tornam aparentemente cada vez menores. Na verdade tornam-se cada vez maiores. À medida que estas restrições diminuem, diminui a liberdade do indivíduo. Uma pessoa não pode libertar-se de uma parede a menos que a parede exista. Na ausência de quaisquer restrições a vida torna-se desprovida de propósito, aleatória, caótica.

Um bom administrador tem de ser capaz de tomar responsabilidade por restrições, pois, para existir a liberdade, tem que haver barreiras. A falta de iniciativa na questão de restrições ou barreiras faz com que estas surjam por si próprias e existam sem consentimento ou direção.

Existem vários estados de espírito que trazem a felicidade. O estado mental que insiste apenas na liberdade não pode trazer nada além de infelicidade. Melhor seria desenvolver um padrão de pensamento que procurasse novas maneiras de ser apanhado na armadilha e coisas para lá ficarem presas, do que sofrer a final e completa prisão de insistir unicamente na liberdade. Um homem disposto a aceitar restrições e barreiras sem as temer, é livre. Um homem que não faz nada além de lutar contra restrições e barreiras, acaba geralmente por cair numa armadilha. A forma de ter uma guerra infundável é "abandonar" toda a guerra.

Como se pode observar em qualquer jogo, os propósitos tornam-se contrapostos. Há uma situação de propósito-contra-propósito em quase todos os jogos realizados num campo, entre duas equipas. Uma equipa tem a intenção de alcançar a meta da outra. Os seus propósitos estão em guerra, e este duelo de propósitos forma um jogo.

A guerra entre propósitos gera aquilo a que chamamos problemas. Um problema consiste de dois ou mais propósitos opostos. Não importa que problemas você enfrente ou tenha enfrentado, a anatomia básica desse problema é propósito-contra-propósito.

Em testes verdadeiros de Cientologia descobriu-se que uma pessoa começa a sofrer com problemas quando não os tem em número suficiente. Há o velho ditado (máxima) que diz que se você quer algo feito dê-o a fazer um homem ocupado. Da mesma maneira, se quiser um sócio feliz, assegure-se que ele é um homem capaz de ter um grande número de problemas.

A AUTODETERMINAÇÃO é a condição de determinar as ações do Eu. É uma ação de primeira dinâmica (do Eu) e deixa as outras sete indeterminadas ou, na realidade, em oposição ao Eu. Logo, se uma pessoa desejasse passar o resto da vida numa luta desordenada, poderia insistir na autodeterminação total. Visto que as restantes dinâmicas têm que ter voz ativa no Eu de uma pessoa para funcionarem, elas combatem imediatamente qualquer tentativa de autodeterminação total.

Pan-determinação significa determinar a ação do Eu e dos outros. Significa uma determinação mais ampla do que o Eu. Numa forma aberrada vemo-la como um esforço para controlar todos os outros e engrandecer-se a si mesmo. A pan-determinação é a determinação *atravessada* ou o determinação dos dois lados. Se uma pessoa controla (dirige) ambos os lados de um jogo de xadrez, essa pessoa está "acima" do jogo.

Uma pessoa é então autodeterminada numa situação em que está a lutar e pan-determinada em qualquer situação da qual tenha o controlo.

Para se tornar pan-determinado em vez de apenas autodeterminado, é necessário observar ambos os lados.

Um problema é intenção - constraintenção. Logo, é algo com dois lados opostos. Através da criação de problemas uma pessoa tende a olhar para ambos os lados opostos tornando-se assim pan-determinada.

Portanto, um problema só *parece* ser necessário a um homem. O problema é a realidade que o homem tem mais próxima da pan-determinação. No processamento, a invenção de problemas mostra então uma visão mais alargada e, dessa forma, exterioriza a pessoa da dificuldade.

Disto provém a estranha alta incidência de neuroses⁴ nas famílias ricas. Estas pessoas têm muito pouco que fazer e muito poucos problemas. Os problemas básicos relacionados com a alimentação, o vestuário e a habitação já estão resolvidos. Daí presumiríamos que, se a felicidade de um indivíduo dependesse da sua liberdade, estas pessoas seriam felizes. Elas não são, no entanto, felizes. O que é que provoca a sua infelicidade? A falta de problemas.

Embora o sucesso do processamento de Cientologia dependa de levarmos em consideração todos os três elementos dos jogos, (e de facto o segredo para melhorar as pessoas é levar em consideração liberdades, barreiras e propósitos e equilibrá-las), é verdade que você podia pôr um homem em boa forma sentando-se apenas com ele e pedindo-lhe que inventasse problemas, um após outro. Veria que a invenção de problemas sintéticos lhe libertaria a mente e o tornaria mais capaz. É claro que há outro fator envolvido nisto, na medida em que é ele que está a inventar os problemas, tornando-se assim pan-determinado acerca de problemas, em vez de estar num dos lados com todos os problemas em oposição a ele.

Um homem infeliz é aquele que pensa continuamente em como tornar-se livre. Pode ver-se isto no escritório que tenta continuamente evitar o trabalho. Apesar de ter bastante tempo livre não o desfruta. Ele está a tentar evitar o contacto com pessoas, objetos, energias e espaços. Acaba por tornar-se prisioneiro de uma espécie de letargia. Se este homem pudesse simplesmente mudar de opinião e começar a "preocupar-se" com a forma de conseguir mais trabalho, o seu nível de felicidade aumentaria notavelmente. Uma pessoa que está continuamente a planejar a forma de se ver livre das coisas, é infeliz. Uma pessoa que está a planejar a forma de participar em coisas, tem uma oportunidade muito maior de se tornar feliz.

Existe é claro, a questão de ser forçado a jogar jogos nos quais não há interesse (um ótimo exemplo disto é ser convocado para uma guerra). Uma pessoa não está interessada nos propósitos da guerra, e contudo encontra-se em luta. Logo, tem que existir um elemento adicional e este elemento é "poder de escolha".

⁴ Neurose: obsessão ou compulsão que comanda a autodeterminação de uma pessoa a ponto de

se tornar um risco social.

Poder-se-ia, então dizer que a vida é um jogo, e que a capacidade de jogar um jogo consiste na tolerância da liberdade e das barreiras e numa compreensão dos propósitos, com poder de escolha quanto à sua participação.

Estes quatro elementos, liberdade, barreiras, propósitos e poder de escolha, são os elementos orientadores da vida. Há apenas dois fatores acima deles e ambos relacionados com eles. O primeiro é a capacidade de criar, com, é claro, o seu oposto, a capacidade de não criar; e o segundo é a capacidade de fazer um postulado (considerar, dizer uma coisa e tê-la como verdadeira). Este é, então, o quadro geral da vida, e estes elementos são usados para a sua compreensão, para pôr a vida em foco a tomá-la menos confusa.

CAPÍTULO SETE

AS PARTES DO HOMEM

O indivíduo é divisível em três partes (divisões).

A primeira delas é o espírito a que em Cientologia chamamos *Thetan*.

A segunda parte é a Mente.

A terceira parte é o Corpo.

Provavelmente a maior descoberta da Cientologia e a sua mais forte contribuição para o conhecimento da Humanidade foi o isolamento, descrição e manejo do espírito humano, realizado em Julho de 1952 em Fénix no Arizona. Por linhas mais científicas do que religiosas ou humanitárias estabeleci que aquilo que a pessoa é, a personalidade, pode ser separada do corpo e da mente, voluntariamente e sem causar a morte do corpo ou distúrbios mentais.

Em épocas passadas houve considerável controvérsia acerca do espírito ou alma humana, e as diversas tentativas para controlar o Homem têm sido eficazes devido à sua quase completa ignorância da sua própria *identidade*. Recentemente os espiritualistas separaram a pessoa daquilo a que chamaram corpo astral¹, e com isto foram capazes de trabalhar com diversos propósitos próprios. Em Cientologia o espírito em si foi separado daquilo a que os espiritualistas chamaram corpo astral, e estas duas coisas não devem ser confundidas. Tal como você sabe que está onde está neste momento, se você, um espírito, estivesse separado da sua mente e do seu corpo, também o saberia. O Homem não descobriu isto antes porque, na falta da tecnologia da Cientologia, pouca realidade tinha de estar separado da sua mente e corpo; desta forma considerou que era, pelo menos em parte, uma mente e um corpo. Todo o culto do comunismo se baseia no facto de que só se vive uma vida, de que não há vida após a morte e de que o indivíduo não tem qualquer significância religiosa. O Homem em geral tem estado muito perto deste estado, pelo menos durante o último século. Este estado (condição) é de uma ordem muito baixa, uma vez que exclui todo o autorreconhecimento.

¹ Corpo astral: de acordo com algumas formas de pensamento filosófico ou religioso, diz-se que a cada indivíduo pertence um segundo corpo composto de uma substância que está para além da percepção dos sentidos e que se espalha por todo o espaço. De acordo com estas crenças, o corpo astral acompanha o indivíduo através da vida, pode deixar o corpo humano à vontade, e sobrevive após a sua morte.

O Espírito

O theta (espírito) é descrito em Cientologia como não possuindo massa, comprimento de onda², energia, tempo ou localização no espaço, exceto por consideração ou postulado. O espírito não é, pois, uma coisa. É um criador de coisas.

A residência normal do theta é no crânio ou perto do corpo. Um theta pode estar numa de quatro condições. A primeira seria estar inteiramente separado do corpo ou corpos ou até deste universo. A segunda seria estar próximo de um corpo e a controlar conscientemente esse corpo. A terceira seria estar dentro do corpo (no crânio), e a quarta seria uma condição invertida em que ele estaria compulsivamente afastado do corpo sem poder aproximar-se dele. Existem graus (subdivisões) de cada um destes quatro estados (condições). A condição ótima, do ponto de vista do Homem, é a segunda.

Um theta está sujeito a deterioração. Isto é à primeira vista difícil de compreender, visto que toda a sua ação consiste em considerar ou postular. Ele usa, através dos seus postulados, diversos métodos para controlar um corpo. É evidente que se deteriora, mas também é um facto que ele pode, a qualquer momento, regressar à plenitude da sua capacidade. Devido ao facto de associar *entidade* com massa e ação, não considera que possui uma identidade ou um nome individual, a não ser que esteja ligado a um ou mais dos jogos da vida.

Os processos da Cientologia podem estabelecer isto para o indivíduo com maior ou menor rapidez, e uma das muitas metas do processamento de Cientologia é exteriorizar³ o indivíduo e colocá-lo na segunda condição acima, visto que se descobriu que, assim situado, ele é mais feliz e mais capaz.

A Mente

A mente é um sistema de comunicações e controlo entre o theta e o ambiente.

A mente é uma rede de comunicações e figuras, energias e massas, criadas pelas catividades do theta ao deparar-se com o universo físico ou outros thetas. Um theta estabelece diversos sistemas de controlo para poder continuar a operar um corpo, e através deste poder operar coisas no universo físico, bem como outros corpos. A parte mais óbvia da mente pode ser reconhecida por qualquer pessoa que não esteja numa condição muito grave. É o "quadro de imagem mental". Em Cientologia chamamos *fac-símile* a este quadro de imagem mental quando é uma "fotografia" do universo físico de algures no passado. Chamamos "conceção" a este quadro de imagem mental quando é criado pelo theta, ou para o theta, e não é uma fotografia do universo físico. Chamamos alucinação, ou mais

² Comprimento de onda: a distância de qualquer ponto numa onda, como a de luz ou som, ao ponto análogo da onda seguinte da série.

³ Exteriorizar: provocar o estado em que o theta, o indivíduo em si, está fora do corpo. Quando isto é atingido a pessoa tem a certeza de que é ela própria e não o seu corpo.

propriamente automatismo (algo não controlado) a um quadro de imagem mental quando é criada por outro, mas vista por ele.

Diversos fenómenos se conectam com esta entidade chamada mente. Algumas pessoas ao fechar os olhos veem apenas escuridão, algumas veem imagens. Algumas pessoas veem imagens produzidas por reações do corpo. Algumas veem apenas telas negras⁴. Outras veem linhas douradas. Outras veem espaços, mas o princípio fundamental de todo o sistema chamado mente é postulado e percepção. Pelo menos uns dez mil fenómenos mentais, nunca dantes vistos por observadores anteriores, foram classificados em Cientologia e Dianética.

O theta recebe, através do sistema de comunicação chamado mente, diversas impressões, incluindo observações diretas do universo físico. Além disso, recebe impressões de crenças passadas e, o mais importante, estando ele próprio próximo do conhecimento⁵ total, concebe coisas acerca do passado e futuro independentes de estímulos presentes imediatos. A mente não é totalmente um mecanismo de estímulo-resposta como a antiga psicologia marxista, ensinada no passado nas universidades, nos fazia crer. A mente tem três divisões principais. A primeira poderia chamar-se a mente analítica, a segunda a mente reativa e a terceira a mente somática.

A Mente Analítica

A *mente analítica* combina percepções do ambiente imediato, do passado (através de figuras) e estimativas do futuro a fim de tirar conclusões baseadas na realidade das situações. A mente analítica combina o conhecimento potencial do theta com as condições do que o rodeia para tirar conclusões independentes. Poderia dizer-se que esta mente consiste de diversas figuras visuais do passado ou do universo físico, controladas e dirigidas pelo conhecimento de um theta. A tônica dominante da mente analítica é a consciência. Uma pessoa sabe o que está a concluir e o que está a fazer.

A Mente Reativa

A mente reativa é um mecanismo de estímulo-resposta, construído de uma forma robusta e operável em circunstâncias duras. A mente reativa nunca pára de operar. As figuras, de muito baixa qualidade, são captadas do ambiente por esta mente, mesmo nalguns estados de inconsciência. A mente reativa atua abaixo do nível de consciência. Ela é a mente literal de estímulo-resposta. Dado um determinado estímulo ela dá uma determinada resposta. Todo a Dianética (através da mente) se ocupou principalmente desta mente. Muito

⁴ Telas negras: partes das figuras de imagem mental onde o preclaro está a olhar para o negrume.

⁵ Conhecimento: consciência independente da percepção. Uma pessoa não tem que olhar para descobrir. Por exemplo, você não tem que receber uma percepção ou imagem do lugar onde mora para saber onde mora.

embora seja uma forma de pensamento⁶, a capacidade da mente reativa para tirar conclusões racionais é tão pobre que nela encontramos os diversos impulsos aberrados vistos como personalidades estranhas, excentricidades, neuroses e psicoses. Esta é a mente que acumula todas as coisas más que aconteceram a uma pessoa e mais tarde as lança contra ela em momentos de emergência ou perigo, ditando assim as ações de acordo com linhas anteriormente consideradas "seguras". Como há pouco pensamento envolvido nisto, os cursos de ação ditados pela mente reativa são muitas vezes não só inseguros como altamente perigosos.

A mente reativa é totalmente literal na sua interpretação de palavras e ações. Como ela capta imagens e recebe impressões durante momentos de inconsciência, uma frase dita quando um golpe é recebido será provavelmente interpretada literalmente pela mente reativa, e no futuro tornar-se-á ativa sobre o corpo e a mente analítica. O grau mais suave desta circunstância seria o treino árduo em que um padrão é impresso na mente para uso posterior sob certos estímulos.

Num nível mais grosseiro e menos funcional está a condição de transe hipnótico, a que a mente é sensível. Tornadas implantáveis por meio de atenção fixa, as palavras podem ser imediatamente implantadas na mente reativa, tornando-se posteriormente acionáveis sob restimulação⁷. Um nível ainda mais baixo da mente reativa está associado a golpes, drogas, doença, dor e outras condições de inconsciência. As frases proferidas perto de uma pessoa anestesiada podem posteriormente provocar um efeito sobre essa pessoa. Não é necessariamente verdade que cada porção de uma operação sejameticulosamente "fotografada" pela mente reativa do paciente inconsciente, mas é verdade que é registrado um grande número destes estímulos. Um silêncio absoluto próximo de uma pessoa anestesiada ou inconsciente ou com dores profundas é obrigatório, se desejamos preservar a saúde mental dessa pessoa ou paciente.

Provavelmente a ação mais terapêutica que poderia ocorrer a um indivíduo sob processamento de Cientologia seria separar o theta do cérebro, para que o theta, sem qualquer coação e com conhecimento total, pudesse ver-se, a si e à sua mente, e agir em conformidade. Porém, existe um tipo de exteriorização que é a mais aberrativa de todas as ações traumáticas (lesões mentais). É a condição em que um indivíduo é levado, através de lesão, cirurgia ou choque, para muito perto da morte, de modo a exteriorizar o corpo e a mente. Esta exteriorização forçada é repentina e inexplicável para o paciente e é, em si mesmo, muito chocante. Quando isto acontece a um indivíduo é certo depois que sofrerá mentalmente dessa experiência.

Poder-se-ia dizer que quando a mente reativa contém estes choques repentinos de exteriorização forçada, são mais difíceis as tentativas de exteriorizar o indivíduo mais tarde por meio da Cientologia,. Porém, o processamento moderno superou isto. O fenómeno da

⁶ Pensamento: potencial para considerar: a combinação de observações passadas para obter uma observação futura.

⁷ Restimulação: reactivação de uma memória passada devido a circunstâncias do presente semelhantes a certas circunstâncias do passado.

exteriorização forçada é às vezes acompanhado de explosões de energia nos diversos fac-símiles mentais que se interligam na mente reativa. Por conseguinte, as pessoas ficam com medo da exteriorização devido ao facto de terem sido exteriorizadas à força durante uma operação ou acidente. A exteriorização forçada é uma característica da própria morte. Consequentemente, a exteriorização, ou partida da alma, está geralmente associada à morte na mente da maioria das pessoas. Não é necessariamente verdade que uma pessoa esteja morta porque exterioriza, e não é definitivamente verdade que a exteriorização não acompanhada de choque, dor ou coação, seja dolorosa em absoluto. Na verdade, é bastante terapêutica.

A Mente Somática

A terceira parte da mente é a mente somática. Esta é uma espécie de mente ainda mais pesada do que a mente reativa já que não contém pensamento, mas apenas ação. Os impulsos colocados pelo theta sobre o corpo através de diversos mecanismos mentais, chegam aos níveis voluntários, involuntários e glandulares. Estes estabeleceram métodos de análise para qualquer situação dada, e assim respondem diretamente aos comandos.

Infelizmente a mente somática está subordinada, tanto a cada uma das outras mentes superiores a ela na escala, como ao theta. Por outras palavras, o theta pode independentemente afetar a mente somática. A mente analítica pode afetar a mente somática. A mente reativa pode afetar a mente somática. Assim podemos ver que os neurônios, o sistema glandular, os músculos e massas do corpo estão sujeitos a diversos impulsos, cada um de uma ordem inferior ao outro. Assim, não é estranho descobrir aquilo a que chamamos a doença "psicossomática"⁸. Existe aqui uma condição em que o theta não tem consciência de estar a sobrecarregar a mente somática com diversos comandos ou distúrbios. Nem o theta tem consciência da sua própria participação nesta ação da mente analítica contra o corpo. Uma vez que o theta raramente tem consciência da mente reativa, torna-se então possível à mente reativa, com o seu conteúdo estímulo-resposta, lançar-se diretamente sem outro recurso ou conselho, sobre os neurônios, músculos e sistema glandular do corpo. Dado que a mente reativa pode fixar um comando causando assim um distúrbio na mente somática, a doença, dores estranhas, distorções físicas e aberrações sem qualquer conhecimento consciente da parte do theta, são então possíveis. Chamamos a isto doença física causada pela mente. Em resumo, uma doença destas é causada pelas percepções recebidas na mente reativa durante momentos de dor e inconsciência.

Quer o fac-símile seja recebido na mente enquanto o theta está desperto quer enquanto está inconsciente, a massa resultante da figura de energia é energia, tal como a energia é vista numa lâmpada elétrica ou nas chamas de um fogo. A dada altura a energia mental era considerada diferente da energia física. Em Cientologia descobriu-se que a energia mental

⁸ Psicossomático: *psico* refere-se à mente e *somático* ao corpo; o termo *psicossomático* significa

que a mente torna o corpo doente, ou cria doenças físicas dentro do corpo através de distúrbios

mentais.

é simplesmente uma energia física mais fina, de nível superior. O teste é conclusivo, por quanto um theta "concebendo" (criando) figuras de imagem mental e LANÇANDO-AS para dentro do corpo, pode aumentar a massa do corpo e, afastando-as, pode diminuir essa massa. Este teste já foi de facto feito, e foram acrescentados e subtraídos a um corpo 13 quilos reais pesados numa balança, através da criação de "energia mental". Energia é energia. Ela pode ter comprimentos de onda e características diferentes. As figuras de imagem mental são capazes de reagir ao ambiente físico, e o ambiente físico é capaz de reagir às figuras de imagem mental. Portanto, na realidade a mente consiste de espaços, energias e massas da mesma ordem das do universo físico, embora mais leves e diferentes em termos de magnitude e comprimento de onda. Para uma imagem muito mais abrangente da mente devem ler-se os livros *As Dinâmicas da Vida* e *Dianética: A Ciência Moderna da Saúde Mental*. Estes livros foram escritos antes de serem descobertos os níveis superiores de *entidade* e constituem um quadro muito completo da mente em si, da sua estrutura, do que lhe pode ser feito e o que se pode fazer com ela.

O Corpo

A terceira parte do homem é o *corpo* físico. Este pode ser melhor estudado em livros como "A Anatomia de Gray" e outros textos anátomicos. Este é o campo do médico e, habitualmente, do antigo psiquiatra ou psicólogo que se envolviam principalmente na adoração do corpo. O corpo é um estudo puramente estrutural, e as ações e reações entre as suas diversas estruturas são complexas e extremamente interessantes.

Quando a Cientologia estabeleceu a Biofísica, fê-lo devido às diversas descobertas acumuladas acerca da energia mental na sua reação contra a energia física e catividades que tinham lugar no corpo devido a estas interações. A Biofísica só se tornou praticável quando se descobriu em Cientologia que existia um campo elétrico fixo à volta do corpo, totalmente independente, mas influenciado pela mente humana. O corpo existe no seu próprio espaço. Esse espaço foi criado por pontos de ancoragem (pontos ancorados à volta do corpo num espaço diferente do espaço do universo físico). A complexidade destes pontos de ancoragem pode provocar uma série independente de fluxos eletrónicos, o que pode ocasionar muito desconforto ao indivíduo. O equilíbrio estrutural do corpo e até a sua ação conjunta e características físicas podem ser mudadas mudando este campo elétrico existente a uma certa distância do corpo, ou dentro dele.

O campo elétrico é soberano e monitoriza a estrutura física real do corpo. Assim, o corpo não é apenas influenciado pelas três mentes, mas é também pelo seu próprio campo elétrico. Um Cientologista perito pode descobrir este campo na pessoa comum e ajustá-lo, embora isto esteja muito longe de ser propósito principal dum Cientologista. O uso de choques elétricos no corpo para qualquer fim é, pois, muito perigoso e não tolerado por gente sensata. É claro que o uso de choques elétricos nunca tencionou ser terapêutico, mas apenas provocar obediência por coação e converter, como se pode ver, toda a insanidade num horror. Os choques elétricos perturbam o campo elétrico do corpo, são sempre seguidos de saúde precária ou dificuldades físicas e nunca fizeram mais do que abreviar a morte. Tem sido afirmado por pessoas que aplicam choques elétricos, que se lhes fosse recusada a eutanásia, usariam a eutanásia parcial sob a forma de choques elétricos, cirurgia cerebral e drogas. De qualquer modo, estes tratamentos efetuaram a eutanásia como esperavam, numa grande percentagem de casos.

Para tratar o corpo seria necessário um conhecimento da sua estrutura mental e física, e este conhecimento não existia antes da Cientologia. O médico conseguiu muitos resultados trabalhando unicamente com estrutura e produtos bioquímicos, e no campo da cirurgia de emergência, da obstetrícia e da ortopedia, ele é indispensável na sociedade. No entanto a Medicina nem sequer tem uma definição para "mente", e não se espera que invada o campo que é pertença da Cientologia.

As três partes do Homem, o theta, a mente e o corpo, são, cada uma delas, estudos diferentes, mas influenciam-se notável e continuamente. Desses três partes, a *entidade* principal é o theta, pois sem ele não haveria nem mente nem animação no corpo, dado que, na ausência de um corpo ou de uma mente existe ainda animação e vida no theta. O theta é a pessoa. Você é *você*, num corpo.

Foram feitas muitas especulações no campo da Para-Cientologia. A Para-Cientologia inclui todas as incertezas e território desconhecido da vida que até agora não foram completamente explorados e explicados. Porém, à medida que os estudos têm progredido, é cada vez mais evidente que a ação principal da vida é a do theta, e na ausência do espírito não existe vida. No reino dos insetos, não está ainda estabelecido se cada um deles é comandado por um espírito ou se é um espírito comanda um vasto número de insetos. Não está estabelecido como a mutação e a evolução ocorrem, (se é que ocorrem) e a autoria geral do universo físico é apenas especulada, já que a Cientologia não invade a oitava dinâmica.

Alguns factos são, no entanto, completamente conhecidos. O primeiro destes factos é que o próprio indivíduo é um espírito que controla um corpo através da mente. O segundo é que o theta é capaz de criar espaço, energia, massa e tempo. O terceiro é que o theta é separável do corpo sem o fenómeno da morte, e pode manejá-lo e controlá-lo estando bem exterior a ele. O quarto é que o theta não quer lembrar-se da vida que acabou de viver, depois de ter largado o corpo e a mente. O quinto é que uma pessoa que está a morrer exterioriza sempre. O sexto é que a pessoa, tendo exteriorizado, volta usualmente a um planeta e procura outro corpo, em geral da mesma raça do anterior.

Em Para-Cientologia há muita discussão sobre a área "entre-vidas"⁹ e outros fenómenos que, numa ou outra época, poderiam ser tomados por céu ou inferno, mas está completamente estabelecido que o theta é imortal e que não pode de facto experimentar a morte simulando-a através do esquecimento. É manifesto que o theta vive outra vez e que está muito ansioso por colocar algo na "banda do tempo"¹⁰ (algo para o futuro) para ter algo a que regressar, e assim temos a ansiedade relativa ao sexo. Tem que haver mais corpos

⁹ Área entre-vidas: as experiências de um theta entre a perda de um corpo e a assunção de outro. Na morte, o ser theta deixa o corpo e vai a um local especial onde "se apresenta", onde o fazem esquecer tudo, e é então enviado de novo à Terra para um novo corpo imediatamente antes de nascer.

¹⁰ Banda do tempo: o registo consecutivo das figuras de imagem mental que se acumulam através da vida ou vidas de uma pessoa. É datada de uma forma muito exacta. A linha do tempo é a sequência total de incidentes de "agora", completa, com todos os perceptivos, tirada pela pessoa durante toda a sua existência.

para a próxima vida. É óbvio que aquilo que criamos nas nossas sociedades durante esta vida nos afeta na nossa próxima vida. Isto é bastante diferente da "crença", ou ideia, de que tal ocorra. Em Cientologia pouco temos a ver com forçar as pessoas a tirar conclusões. Um indivíduo consegue experimentar estas coisas por si mesmo e, a não ser que o consiga, ninguém espera que ele as aceite.

O facto de a vida depois da morte ser a nossa próxima vida, altera totalmente o conceito geral do destino espiritual. Não existe qualquer argumento contra os dogmas da fé, uma vez que não é precisa e uniformemente afirmado pelas religiões que se vai imediatamente para o céu ou para o inferno. É certo que, na sua vida seguinte, um indivíduo experimenta o efeito da civilização em cuja criação tomou parte. Por outras palavras, o indivíduo regressa. Ele tem uma responsabilidade pelo que acontece hoje, visto que o irá experimentar amanhã.

Na antiga psicoterapia foi dada excessiva importância ao sexo, importância essa que, na altura, caiu mais ou menos em desgraça. O sexo é apenas um dos numerosos impulsos criativos. Uma ansiedade relativamente ao sexo ocorre, porém, quando um indivíduo começa a acreditar que não haverá um corpo para ele na próxima vida. O denominador comum de toda a aberração é parar de criar. Uma vez que o sexo é apenas uma forma de criação e de uma ordem bastante baixa, ver-se-á que a infelicidade poderia provir de cessar diversas criações. A morte é em si mesmo cessar de criar. Uma pessoa pára de criar a identidade do João assim como o ambiente e as coisas do João. Ele pára porque acredita que não pode por si mesmo continuar esta criação sem a assistência de um corpo, tendo-se tornado dependente de uma mente e de um corpo, a primeira para o seu pensamento e o segundo para a sua ação. Um indivíduo suficientemente sombrio em relação a ideias de criação, pode, na realidade, provocar a condição de incapacidade de criar.

Controle

Veremos que as três partes do Homem estão intimamente associadas a *controlo*. A anatomia do controlo é *começar, mudar e parar*. A perda de controlo ocorre com a perda de pan-determinação. Quando uma pessoa se torna demasiado parcial e cria defesas demasiado sólidas contra o ambiente, já não controla o resto do ambiente tanto quanto poderia e é incapaz de começar, mudar, e parar o ambiente.

É uma definição científica da Cientologia que o controlo consiste de começar, mudar e parar. Estas três manifestações podem ser representadas em gráfico ao lado do ciclo aparente de ação: *criar, sobreviver, destruir*. Qualquer pessoa está algures nesta curva. Um indivíduo inclinado principalmente à sobrevivência, está geralmente concentrado em mudar coisas. Um indivíduo perto de ser destruído, está empenhado principalmente em parar coisas. Um indivíduo com um coração e mente livres em relação à vida está empenhado em criar coisas. Três coisas poderiam estar erradas com uma pessoa, e estas seriam a incapacidade de começar, a incapacidade de mudar, a incapacidade de parar. A insanidade é, na maioria das vezes, uma incapacidade de parar. Uma neurose é um hábito que, piorando, sai completamente fora de controlo. Uma pessoa é parada tantas vezes na vida que se torna inimiga de parar, e tem uma aversão a parar tão intensa que ela própria não pára as coisas. Todos os tipos de neurose e psicose são só incapacidades de começar, mudar ou parar.

Na questão das partes do Homem descobrimos que todas as coisas são iniciadas pelo theta no que diz respeito a ação, a atividade e a comportamento. Após esse início ele pode

ser embotado ou distorcido no seu curso e de tal maneira afetado que a sua atenção fica demasiado fixa numa ou noutra linha e começa a sofrer estas três incapacidades. Porém, cada uma destas partes do Homem está sujeita à anatomia do controlo. Um indivíduo começa primeiramente por ser incapaz, por si só sem ajuda, de começar, mudar e parar. Depois a mente pode tornar-se propensa a estas incapacidades e é incapaz de começar, mudar ou parar à vontade. Então o próprio corpo pode ficar sujeito a estas três incapacidades e incapaz de começar, mudar e parar. A singularidade é, no entanto, que um meio-ambiente pode agir sobre um indivíduo de tal forma que o corpo de um theta fica incapacitado sem que essa tenha sido a sua escolha. De modo semelhante, a mente reativa pode ficar incapacitada sem que o corpo ou o theta o tenham escolhido, mas o próprio theta, além de observar o efeito de diversas causas e tendo iniciado o pensamento de estar aí, só pode ficar incapacitado por se tornar parcial em excesso, por se tornar muito pouco pan-determinado e assim, causar dificuldades a si próprio. Estas dificuldades são porém unicamente dificuldades de consideração. A coisa é como o theta considera que é. Em última análise o theta não tem problemas próprios. Os problemas são sempre "problemas dos outros" e têm que existir na mente, no corpo, ou noutras pessoas, ou na vizinhança para ele ter problemas. Por isso, as suas dificuldades são, na sua maioria, dificuldades de permanecer no jogo e manter o jogo a andar.

Se um theta pode sofrer de alguma coisa, é ser suplantado na criação (completamente contra criada). As manifestações de que ele está a ser suplantado na criação seriam a destruição das suas próprias criações e a presença avassaladora de outras criações. Desta forma um theta pode ser levado a acreditar que está preso numa armadilha, se for suplantado pelas criação dos outros.

Em dissertações passadas acerca do tema da mente e filosofias da vida, havia uma grande quantidade de especulação e muito poucas provas autênticas. Por conseguinte estas filosofias eram criações, e um filósofo estava a trabalhar no sentido de suplantar outro filósofo. Em Cientologia temos esta diferença singular. Estamos a lidar com descobertas. As únicas coisas criadas em Cientologia são os próprios livros e as obras onde a Cientologia é apresentada. Os fenómenos da Cientologia são descobertos e aceites por todos os homens e todas as formas de vida. Não existe em Cientologia qualquer esforço para suplantar a criação de qualquer theta que se apresente. É claro que é possível considerar a Cientologia como uma criação e considerá-la avassaladora. Ela deve ser vista de outro modo, pois destina-se a dar assistência à vida em geral, a fim de habilitar a vida a construir uma melhor civilização e a jogar um melhor jogo. Não existem princípios em Cientologia que não possam ser demonstrados com procedimentos inteiramente científicos.

CAPÍTULO OITO

CAUSAÇÃO DO CONHECIMENTO

A Cientologia, como ciência, é composta de muitos axiomas ("verdades" autoevidentes, como na Geometria). Existem uns cinquenta e oito a somar aos outros duzentos axiomas de Dianética, que precederam os axiomas da Cientologia.

O primeiro axioma da Cientologia é:

Axioma 1. A vida é basicamente um estático. (Definição: Um estático de vida não tem massa, movimento, comprimento de onda, localização no espaço ou no tempo. Tem a capacidade de postular e de percecionar.)

Definição: Em Cientologia, a palavra "postular" significa causar um pensamento ou consideração. É uma palavra aplicada duma forma particular e é definida como pensamento causativo.

Axioma 2. O estático é capaz de considerações, postulados e opiniões.

Axioma 3. Espaço, energia, objetos, forma e tempo são o resultado de considerações feitas e/ou accordadas pelo estático, e são percecionadas unicamente porque o estático considera que as pode percecionar.

Axioma 4. O espaço é um ponto de vista de dimensão.

(O espaço é provocado por olhar a partir de um ponto. A única realidade acerca de espaço é a consideração concordada segundo a qual uma pessoa perceciona através de algo, e a isso nós chamamos espaço).

Axioma 5. A energia consiste de partículas postuladas no espaço. (Considera-se que a energia existe e que pode ser percecionada). Considera-se também, que a energia se comporta segundo certas leis concordadas. Estas assunções ou considerações são a energia na sua totalidade).

Axioma 6. Os objetos consistem de partículas agrupadas e sólidas.

Axioma 7. O tempo é basicamente um postulado de que o espaço e as partículas persistão. (O grau da sua persistência é o que é medido pelos relógios e pelo movimento dos corpos celestes).

Axioma 8. A aparência do tempo é a mudança de posição de partículas no espaço.

Axioma 9. Mudança é a manifestação primária do tempo.

Axioma 10. O mais elevado propósito neste universo é a criação de um efeito.

Estes dez primeiros axiomas da Cientologia são as "verdades" mais fundamentais (com o que pretendemos dizer as considerações mais vulgarmente mantidas). Aqui temos pensamento, vida e o universo físico na sua inter-relação. Independentemente de mais considerações, ideias, hipóteses e condições, existem estas primeiras dez "verdades".

É como se tivesse sido feito um acordo de cavalheiros entre os seres para manter estas coisas em comum. Uma vez feito, ou existindo esse "contrato" ou acordo, temos os fundamentos de um universo. Considerações especiais, baseadas no que foi dito acima, formam um ou outro tipo de universo.

O universo físico que vemos à nossa volta e no qual vivemos foi criado com base nestes fundamentos, não importa quem o tenha criado. A sua criação foi concordada. Para o percecionar temos que concordar que ele existe.

Há três classes de universos. Há, antes de mais nada e com maior evidência, o universo físico dos espaços, das estrelas, dos sóis, da terra, do mar, do ar e das formas vivas. A seguir há o universo do outro com o qual os seus semelhantes podem ou não concordar. Este, ele guarda-o para si próprio. O fenómeno deste universo está incluído no campo da "mente" conforme anteriormente descrito. Mencionamos aqui em último lugar o primeiro a ser percecionado, o universo da própria pessoa.

O fenómeno dos universos é interessante, pois o universo próprio de uma pessoa pode ser avassalado pelos universos de outros. Em Cientologia chamamos a isto valências (extra personalidades, células, *entidades* aparentes,). Valências e universos são essencialmente a mesma coisa.

Por exemplo, enquanto uma pessoa vive no universo físico pode ser superada pelo universo de, digamos, o Pai. Embora essa pessoa ainda mantenha a sua valência ou identidade própria, está a agir, a pensar, a sofrer ou a sentir algo como o Pai. Mesmo que a pessoa esteja só, existe esta *entidade* aparente adicional. Apesar do Pai estar ausente, os seus comandos ainda estão presentes. Assim obtemos coisas como "dever", "obediência", "treino" e até "educação". Cada uma destas coisas é provocada em maior ou menor grau por alguma parte de outro universo.

Independentemente de como uma pessoa reage a universos, ainda se mantém, até certo ponto, ela própria. O esforço de muitos é lutar contra universos e valências. Aliás, isto é um jogo, e a essência dos jogos. Todo o impulso das pessoas aberradas é um esforço para se separarem a si próprias, na qualidade de theta, dos vários universos aos quais se sentem muito intimamente associados. Uma pessoa só fica oprimida por um universo quando sente que não pode ter nada desse universo. Uma pessoa só é vitimada pelo "universo do Pai" quando está a protestar contra o Pai. Uma pessoa protesta contra o universo físico apenas quando sente que não pode ter nenhuma parte dele, ou que não lhe pertence, ou, como na religião, que não é bem visto pelo que ele considera o Criador do universo físico. Há uma lei básica acerca de universos: Os postulados do criador de qualquer universo são os postulados que "funcionam" naquele universo. Por isso, uma pessoa pode sentir-se desconfortável no universo de outra.

Os universos, conforme anteriormente considerados em jogos, poderiam ser considerados os campos de jogo da vida. A pessoa pode jogar voluntária ou involuntariamente. Quando uma pessoa começa a jogar involuntariamente está sujeita a ver-se vitimada ou interiorizada¹ no universo de algum jogo. É contra este fenómeno que a pessoa protesta.

¹ Interiorizada: numa condição de ter entrado em algo e de se ter tornado parte disso demasiado fixamente.

Considere o tema de uma prisão. À primeira vista, como Voltaire² descobriu, uma prisão fornece comida, abrigo e lazer. Isto pareceria a ambição de muita gente, porém a prisão também acarreta restrições sem o consentimento da pessoa. A única diferença entre estar na prisão e ser o rei de um castelo em termos de liberdade, são os próprios desejos de cada um na matéria, e a capacidade de comando do seu ambiente. Como rei de um castelo, a pessoa seria causativa. A sua vontade, as suas declarações, o seu pensamento causariam efeito sobre os outros. Na prisão a pessoa está em efeito, pois é o alvo do pensamento dos outros. Temos aqui, em termos de universos, o exemplo mais rudimentar de causa e efeito.

Contudo, temos que presumir por tão evidente, que um indivíduo apenas cai nas armadilhas e circunstâncias em que tenciona cair. É certo que, tendo-se colocado em tal posição, ele pode não desejar permanecer ali, mas, uma armadilha é sempre precedida pela própria escolha de entrar nela. Temos que presumir uma vasta liberdade de escolha da parte de um theta, pois é quase impossível conceber como um theta poderia cair numa armadilha, mesmo que tivesse consentido nisso. É facto demonstrado que um theta atravessa paredes, barreiras, faz desaparecer espaço, aparece em qualquer lugar à sua vontade e faz outras coisas notáveis. Então, um indivíduo só pode estar preso numa armadilha quando considera que está preso numa armadilha. Em vista do facto de toda a existência ser baseada nas suas próprias considerações, descobrimos que as suas limitações têm que ter sido provocadas por si próprio, pois de outra forma não poderiam ser erradicadas por ele sob processamento, uma vez que a única pessoa presente junto do preclaro é o auditor; e as pessoas anteriormente associadas ao preclaro, mesmo ausentes, perdem força na mente do preclaro com a audição. Portanto, tem que ter sido o preclaro quem as manteve. Através do processamento o preclaro pode resolver todas as suas dificuldades sem procurar outras pessoas ou consultar outros universos. Logo, todas as armadilhas, aberrações e até lesões, tortura, insanidade e outros dissabores são basicamente considerações que um theta está a fazer e a manter agora mesmo, em tempo presente. Tem que ser este o caso, visto que o próprio tempo é, por seu turno, um postulado ou uma consideração dele próprio.

Tem sido travada a maior contenda ou clamor filosófico em torno da matéria "sabedoria" e não há absurdo no tema do conhecimento que não seja encontrado em textos filosóficos. A superioridade e a ascendência da Cientologia estão no facto de esta ter transcendido esta disputa filosófica do conhecimento, pois a própria Cientologia contém as bases do conhecimento.

Por conhecimento pretendemos dizer convicção segura, aquilo que é sabido, informação, instrução, esclarecimento, aprendizagem, habilidade prática. Por sabedoria pretendemos dizer dados, fatores ou o que quer que possa ser pensado ou percecionado.

O motivo pelo qual o conhecimento foi mal entendido na filosofia é o facto de esta dar apenas metade da resposta. Não há um todo em conhecimento. Por definição, sabedoria é aquilo que é percecionado, aprendido ou recebido de outra fonte. Então, isto significa manifestamente que quando uma pessoa está a aprender está a ser efeito.

² Voltaire: nome assumido por François Marie Arouet (1694-1778), autor e filósofo francês que acreditava na liberdade de pensamento e respeito por todos os homens, e falava contra a intolerância, tirania e superstição.

Vimos no axioma 10 que "O propósito mais elevado do universo é a criação de um efeito". Isto está em contradição direta com conhecimento, embora possamos saber como criar um efeito.

Em oposição ao conhecimento temos a metade negligenciada da existência, que é a *criação* do conhecimento, a criação dos dados, a criação do pensamento, a consideração causativa, ideias autodesenvolvidas, em oposição a ideias de outra forma desenvolvidas. A razão pela qual a Cientologia é um estudo tão fascinante, é o facto de pôr de lado as ideias dos outros e permitir criar algumas ideias próprias. A Cientologia dá o denominador comum dos objetos, energias, espaços, universos, vivência e do próprio pensamento.

Existe *causa e efeito*. A causa poderia ser definida como emanação. Também poderia ser definida, para fins de comunicação, como ponto de origem. Se considerar um rio a correr para o mar, o ponto onde começou seria o ponto de origem ou causa, e o lugar onde entra no mar seria o ponto de efeito, e o mar seria efeito do rio. O homem que dispara uma arma seria a causa; o homem que é atingido pela bala seria o efeito. A pessoa que faz uma declaração está a causar uma comunicação; a pessoa que recebe a declaração é o efeito da comunicação. Uma definição básica de comunicação é causa-distância-efeito.

Quase todas a ansiedade e transtornos nas relações humanas surgem por desequilíbrios entre causa e efeito.

Uma pessoa tem que estar simultaneamente disposta a causar novos dados, declarações, assunções, considerações, e a receber ideias, assunções, considerações.

A ansiedade de um theta para causar um efeito é tão grande, que aborda de perto as coisas capazes de criar um efeito sobre ele. Por isso cai em armadilhas. A julgar pelas aparências, tão poucos theta produzem dados causativos e tantos recebem dados, que, em vista do facto de que um theta só pode ser tocado pela sua própria consideração, pareceria que os theta estão mais ansiosos por serem efeito do que causa; no entanto, na prática isto não é verdade. Num jogo uma pessoa procura causar um efeito e não receber nenhum efeito.

Experiências minuciosas mostram que não há nada que um theta realmente despreze a nível de efeito. Ele finge não gostar ou não usufruir de certos efeitos e protesta contra os mesmos, mas sabe muito bem que o mecanismo do protesto aproxima, regra geral, o efeito ainda mais. Este é o resultado dos seus repetidos fracassos nos jogos. Insistindo em nenhum-efeito para si próprio, ele perdeu. Então, teve que dizer que gostava do efeito.

Assim prevalece a ansiedade de ser efeito, e não de ser causa. Todo o tema da responsabilidade é um estudo de causa e efeito, pois uma pessoa que não quer responsabilidade nenhuma está ansiosa por ser apenas efeito, e uma pessoa que pode assumir responsabilidade tem que estar disposta também a ser causa.

Um theta pode ser atirado para num "estado de consideração" ao observar que este é vulgarmente mantido por outros. Isto mantém-no no universo e mantém-no em efeito.

Estudar, investigar, receber educação e ações semelhantes, são todas elas ações de efeito e resultam em assumir menos responsabilidade. Logo, embora seja verdade que um theta não pode de facto meter-se em problemas, ele pode, ao concordar com o pensamento correntemente aceite no universo em que se encontra, assumir um padrão de pensamento que o torna menos eficaz porque deseja ser efeito. Se sentir que tem que colher todos os seus dados noutra lugar qualquer, ele é então efeito do conhecimento, efeito de

universos e postulados e tende a reduzir a sua própria capacidade de formar ou produzir conhecimento.

Em Cientologia podemos comunicar completamente estas circunstâncias, pois estamos apenas a chamar a atenção para um padrão que o próprio indivíduo já possui, logo, não lhe estamos verdadeiramente a ensinar coisa alguma. Estamos apenas a indicar coisas com as quais ele próprio já concordou ou que ele mesmo causou.

É uma verdade apenas geral que um indivíduo é responsável por tudo o que se passa consigo. Quando um indivíduo, desejando causar muitos efeitos interessantes, escolhe entrar em muitos universos ou armadilhas, pode tornar-se confuso acerca do que está a fazer, de onde está ou do sentido de tudo. A Cientologia indica que isso pode ser visto ou mudado a partir do próprio ponto de vista da pessoa para produzir uma mudança na sua própria condição.

Como exemplo, um theta passou a "acreditar" que a maneira certa de se dar bem na vida é fazer exatamente como o Pai. Isto é um convite para o universo do Pai. Mais tarde muda de opinião, porém ainda está no universo do Pai e não gosta. Ele seria mais eficaz, mais capaz, se agora não estivesse no universo do Pai. Habitualmente, nestes tempos não obscuros, ele espera pela morte para se separar do meio-ambiente em que se encontra e suporta-o até lá chegar. Agora que temos Cientologia não é necessário fazer isso. Ele pode a qualquer momento, com orientação adequada, sair de qualquer armadilha em que se encontre e recomeçar uma nova série de considerações.

Não podemos por isso falar de conhecimento como um todo. Trata-se de um dado único. A sede de sabedoria seria a sede dos postulados de outros theta e levaria uma pessoa a esquecer que ela própria tomou parte na produção destes postulados e que teve que seguir um certo curso para se colocar ao alcance dos postulados de outros theta.

(Nota aos Tradutores: na falta de uma palavra própria para "pensamento causativo", foi usada a palavra "postulado" com um sentido ligeiramente diferente da sua definição usual. Se na sua língua existir uma palavra com o significado de "auto-impulsão" ou "criação de um pensamento" use-a em vez de postulado).

Porque uma pessoa é efeito do conhecimento, o facto de causar a existência de dados, considerações ou "factos" distancia-a da condição de efeito, caso esteja muito ansiosa por ser efeito. Se esta for a sua consideração básica, não aceitará bem o facto de causar a existência de informação, mas, para poder sair das armadilhas em que se encontra, é necessário, até certo ponto, que o faça.

Causando poucas barreiras ou armadilhas, o indivíduo perde o seu controlo, desejando a posição de não-efeito. É claro que ele perde o controlo de barreiras e armadilhas, pois de outra forma não poderia ser aprisionado por elas. Para libertá-lo de uma armadilha há que descobrir que partes da armadilha ele próprio está disposto a criar, a ser o dono, ter ou possuir. Isto coloca sob o seu controlo as barreiras (que podem ser espaços, movimentos de energia ou obstáculos); e postulando que pode ter ou possuir isto ou aquilo faz com que esteja disposto a ser ou ocupar a armadilha. No momento em que isto ocorre ele já não está na armadilha, ou mesmo que esteja, em certa medida já não faz objeções a ela e pode sair quando desejar.

Civilização e Selvajaria

O modo de paralisar completamente uma nação e torná-la totalmente ingovernável, seria proibir qualquer espécie de educação dentro das suas fronteiras e incutir em toda a gente o sentimento de que não podem receber qualquer informação de ninguém sobre coisa alguma. Para tornar uma nação governável é necessário ter uma visão favorável da educação e honrar as pessoas e as medidas educativas. Para se conquistar uma terra não é necessariamente eficaz subjugá-la pelas armas. Feito isto, é necessário aplicar medidas educativas a fim de ocasionar alguma espécie de acordo entre as próprias pessoas, assim como entre o conquistador e o conquistado. Somente desta forma poderíamos ter uma sociedade, uma civilização ou, como dizemos em Cientologia, um jogo a decorrer suavemente.

Por outras palavras, poderiam ser alcançados dois extremos, nenhum deles desejável pelo indivíduo. O primeiro extremo poderia ser alcançado com ênfase unicamente nos dados ou informações autocriados. Isto não só ocasionaria uma carência de relações interpessoais, mas também uma ansiedade de obter um efeito que, a exemplo dos povos bárbaros, resultaria numa inimaginável crueldade social numa nação civilizada. O outro extremo seria proibir inteiramente qualquer informação auto-gerada e permitir apenas dados ou considerações geradas por outros. Aqui criariam um indivíduo sem qualquer responsabilidade, tão facilmente manejado que seria apenas uma marioneta.

Os dados autocriados e a educação não são, pois, coisas más, mas uns sem os outros mantendo algum equilíbrio, causaria uma condição de não-jogo ou uma não-civilização. Da mesma forma que a observação das nações revela os seus indivíduos, assim a observação do homem da tribal africano, com o seu completo desprezo pela verdade e a sua ênfase na brutalidade e selvajaria para com os outros que não consigo próprios, revela uma não-civilização. E no outro extremo vemos uma China servilmente dedicada aos antigos sábios, incapaz de gerar no seu seio governantes suficientes para continuar uma nação sem derramamento de sangue.

Já vimos o indivíduo que tem que ser o único que pode postular ou comandar, e cuja autoridade lhe é mais cara do que o conforto ou o estado dos milhões de pessoas que

sofreram com esse tipo de homem (Napoleão³, Hitler⁴, Kaiser Wilhelm⁵, Frederico da Prússia⁶, Gengis Khan⁷, Átila⁸). Conhecemos também o estudioso que estudou até ficar cego e é a maior autoridade do mundo em administração ou algo parecido, e contudo não consegue manejá-lo com alguma certeza a sua conta bancária ou o seu cão. Temos aqui, em cada um destes casos, um desequilíbrio total. Aquele que abala o mundo não está disposto a assumir qualquer tipo de efeito (e todos os nomeados eram cobardes consumados) e o oposto, um homem que não saberia de que estaria a falar se lhe pedisse para ter uma ideia própria.

Vemos outro exemplo disto nas leis fundamentais da guerra. Um corpo de tropas para ser eficaz tem de ser capaz de atacar e defender. O seu material tem que ser cinquenta por cento de ataque e cinquenta por cento de defesa. Por outras palavras, até numa ação grosseira, como as operações militares, vemos que não é possível qualquer êxito, a menos que as tropas possam dedicar metade da sua energia a atacar e outra metade a defender.

Numa visão muito mais ampla da vida, descobrimos que, em qualquer dinâmica, o sucesso ou um jogo ou atividade ou a própria vida dependem duma disposição, tanto para ser causa como para ser efeito. Aquele que dá teria que estar disposto a receber. Violar estes princípios seria violar o princípio mais fundamental das relações humanas, e o resultado

³ Napoleão: Napoleão Bonaparte (1769-1821), líder militar francês. Subiu ao poder em França por força militar, proclamou-se imperador e conduziu campanhas de conquista através da Europa até à sua derrota final em 1815 pelo exércitos aliados.

⁴ Hitler: Adolf Hitler (1889-1945), ditador da Alemanha de 1933 até 1945. Os avanços militares de Hitler contribuíram para iniciar a Segunda Guerra Mundial. Conhecido por ter morto milhões de judeus na crença de que contaminariam o povo alemão.

⁵ Kaiser Wilhelm: William II (1859-1941), imperador da Alemanha de 1888 até 1918. (Kaiser é "imperador" em alemão). Através do manejo inepto do seu poder e autoridade como imperador, ajudou a provocar as circunstâncias que conduziram à Primeira Guerra Mundial e, por isso, às mortes de milhões de homens nos campos de batalha.

⁶ Frederico da Prússia: (1712-1786) rei da Prússia (1740-1786). Conhecido por Frederico o Grande, conduziu campanhas intermitentes de conquista em países vizinhos. As guerras para as quais conduziu o seu país, envolveram por fim toda a Europa.

⁷ Gengis Khan: (1163-1227) Da Mongólia, conquistador de uma grande parte da Ásia e Europa oriental. Ele e os seus exércitos foram totalmente implacáveis nas suas ações e diz-se que mataram mais de um milhão de pessoas numa única cidade.

⁸ Átila: (406?--453) O rei dos Hunos, um povo asiático nómada e bélico que devastou ou controlou grandes partes da Europa oriental e central. Átila e os seus soldados foram temidos pela sua crueldade e vandalismo.

seria uma condição de não-jogo como a aberração, a insanidade, a anti socialidade, a criminalidade, a inatividade, a preguiça, o cansaço, a mania, o fanatismo e todas as outras coisas contra as quais os homens protestam. Porém, os desequilíbrios entre causa e efeito também introduzem casualidades⁹ no jogo da vida, e o seu potencial de criar um jogo não pode ser negligenciado.

Qualquer informação é valiosa na medida em que pode ser usada. Por outras palavras, qualquer informação é valiosa na medida em que você possa tomá-la sua. A Cientologia, de entre todas as ciências, não ensina; apenas traz à sua memória, pois para começar, a informação já era sua. Ela não é apenas a ciência da vida, mas um relato do que você fazia antes de se esquecer do que estava a fazer.

⁹ Casualidades: coisas que alguém selecciona e concorda em não prever. Casualidade é uma consideração de movimento. Uma pessoa pode ter excesso ou escassez de movimento, ou movimento suficiente. O movimento suficiente mede-se pela consideração do indivíduo.

Capítulo NOVE

SABER E NÃO-SABER

Manter a capacidade de saber é um mecanismo do pensamento, quer postulando quer recebendo informações. É igualmente importante manter a capacidade de não-saber. O pensamento consiste inteiramente de saber e não-saber e de seus graus intermédios.

Descobriremos que as pessoas, na sua maioria, procuram não se lembrar. Por outras palavras, estão a tentar não-saber. A educação só pode tornar-se um peso quando uma pessoa é incapaz de não-saber. É necessário ser capaz de criar, receber, saber e não-saber informações, dados e pensamentos. Na falta de qualquer destas perícias, porque são perícias não importa quão inatas, uma pessoa está apta a cair num caos de pensamento, de criatividade ou de vivência.

Podemos examinar qualquer pessoa excêntrica ou aberrada e descobrir rapidamente qual destes quatro fatores ela está a violar. Ela, ou é incapaz de saber ou de não-saber os pensamentos criados por si própria, ou é incapaz de saber ou de não-saber os pensamentos de outros. Algures, por algum motivo que só ela sabe, na sua ansiedade de tomar parte no jogo, pôs de lado ou perdeu uma destas capacidades.

O tempo é um processo de saber no presente e não-saber no futuro ou no passado. Lembrar é o processo de saber no passado; prever é o processo de saber no futuro. Esquecer é o processo de não-saber no passado, e viver "só para hoje" é o processo de não-saber no futuro.

Exercícios com estes diversos itens reabilitam não só a sanidade ou a capacidade do indivíduo, mas também a sua capacidade geral para viver e jogar o jogo.

CAPÍTULO DEZ

A META DA CIENTOLOGIA

O objetivo final da Cientologia não é fazer de toda a existência o nada ou libertar o indivíduo de toda e qualquer armadilha em toda a parte. A meta da Cientologia é tornar o indivíduo capaz de viver uma vida melhor com o seu semelhante e jogar um jogo melhor, segundo a sua própria opinião.

CAPÍTULO ONZE

PROCESSAMENTO DA CIENTOLOGIA

A Cientologia é aplicada de muitas maneiras em muitas áreas. Um dos método particular e especial da aplicação da Cientologia é a sua aplicação a indivíduos e grupos de pessoas para a erradicação de problemas físicos derivados de estados mentais, e o melhoramento das suas capacidades e inteligência. O processamento é o ato de exercitar verbalmente um indivíduo (preclaro) com processos exatos de Cientologia. Existe uma grande quantidade de terminologia e precisão nestes processos, que não são combináveis com catividades mentais mais antigas como a psiquiatria, a psicologia, a psicanálise, o ioga, a massagem, etc. Estes processos são no entanto capazes de abordar ou tratar as mesmas doenças da mente definidas por metodologias mais antigas, com a diferença de que a Cientologia é única na sua capacidade de erradicar os problemas psicossomáticos a que se dirige. É a única ciência ou estudo conhecido que é capaz de produzir uniformemente aumentos notáveis e significativos na inteligência e capacidade geral.

O processamento da Cientologia pode, entre outras coisas, melhorar o quociente de inteligência, a capacidade ou desejo de comunicar, as atitudes sociais, a aptidão e harmonia domésticas, a fertilidade, a criatividade artística, o tempo de reação e a saúde.

Uma outra esfera de ação aliada ao processamento é a Cientologia Preventiva. Este ramo do processamento inibe ou impede um indivíduo de assumir estados mais baixos do que aqueles de que já sofria. Por outras palavras, o avanço de tendências, neuroses, hábitos e catividades prejudiciais podem ser travadas ou impedidas pela Cientologia. Isto é feito processando o indivíduo com processos padrão de Cientologia sem prestar particular atenção à incapacidade envolvida.

O processamento de Cientologia tem o nome de audição em que o auditor "escuta, computa e comanda". O auditor e o preclaro estão juntos, ao ar livre ou num lugar tranquilo, onde não sejam incomodados ou sujeitos a interrupções. O propósito do auditor é dar ao preclaro os certos e exatos comandos que o preclaro possa seguir e executar. O propósito do auditor é aumentar a capacidade do preclaro. O Código do Auditor é o conjunto de regras que regula a ação geral da audição. Segue-se o código:

O Código do Auditor

1. Não avalie¹ pelo preclaro.

¹ Avaliar: impor dados ou conhecimento a outra pessoa. Um exemplo disso seria dizer a outro porque ele é como é, em vez de lhe permitir ou o orientar no sentido de descobrir por si mesmo.

2. Não invalide² ou corrija os dados do preclaro.
 3. Use os processos que melhoram o caso³ do preclaro.
 4. Mantenha todas as marcações uma vez feitas.
 5. Não processe um preclaro após as 22 horas.
 6. Não processe um preclaro indevidamente alimentado ou sem suficiente descanso.
 7. Não permita uma mudança frequente de auditores.
 8. Não se compadeça do preclaro.
 9. Nunca permita que o preclaro termine a sessão⁴ por sua própria decisão independente.
 10. Nunca abandone um preclaro durante uma sessão.
 11. Nunca se zangue com um preclaro.
 12. Reduza sempre a demora de comunicação⁵ encontrada, pela utilização contínua da mesma pergunta ou processo.
 13. Continue sempre um processo apenas enquanto produz mudança e não mais.
 14. Esteja disposto a conceder *entidade* ao preclaro.
 15. Nunca misture os processos da Cientologia com outras práticas.
 16. Mantenha-se sempre boa comunicação de duas-vias⁶ com o preclaro durante as sessões.
-

² Invalidar: refutar, degradar, desacreditar, negar algo que outra pessoa considera ser um facto

³ Caso: uma palavra que, em Cientologia, se refere à condição de uma pessoa monitorizada pelo conteúdo da mente reativa. O caso de uma pessoa é o modo como ela responde ao mundo à sua volta devido às suas aberrações. Caso é também usado como termo geral para a pessoa a ser tratada ou ajudada.

⁴ Sessão: um período determinado de tempo em que um auditor audita um preclear.

⁵ Demora de comunicação: o período entre o momento em que o auditor faz a pergunta e a resposta a essa pergunta pelo preclear.

⁶ Comunicação de duas-vias: um ciclo de comunicação normal entre duas pessoas. Uma comunicação de duas-vias seria do seguinte modo: o João, tendo originado ou completado uma comunicação, pode então esperar que o Bernardo origine uma comunicação para o João, completando assim o resto do ciclo de duas-vias.

17. Nunca use a Cientologia para obter favores pessoais e fora do comum ou obediência do preclaro, para seu benefício pessoal como auditor.
18. Calcule o estado atual do caso do seu preclaro com realidade e não audite algum outro caso imaginário.
19. Não explique, justifique ou peça desculpa por quaisquer erros do auditor, quer reais, quer imaginários.

O Código do Auditor regula as catividades do auditor durante as sessões. As catividades do Cientologista, em geral, regem-se por outro código mais amplo.

O Código do Cientologista

Como Cientologista comprometo-me a cumprir o Código do Cientologista para o bem de todos:

1. Manter os Cientologistas, o Públco e a imprensa informados com rigor em relação à Cientologia, ao mundo da Saúde Mental e à Sociedade.
2. Usar a Cientologia o melhor que sei e no melhor das minhas capacidades para ajudar a minha família, amigos, grupos e o mundo.
3. Recusar-me a aceitar para processamento e recusar-me a aceitar dinheiro de um preclaro ou grupo que eu honestamente sinta não poder ajudar.
4. Desacreditar e fazer tudo o que puder para abolir todo e qualquer abuso contra a vida e contra a Humanidade.
5. Expor e ajudar a abolir toda e qualquer prática fisicamente nociva no campo da Saúde Mental.
6. Ajudar a limpar e a manter limpo o campo da Saúde Mental.
7. Criar uma atmosfera de segurança e tranquilidade no campo da Saúde Mental, erradicando abusos e brutalidades.
8. Apoiar esforços verdadeiramente Humanitários nos campos dos Direitos Humanos.
9. Abraçar a política de justiça igual para todos.
10. Trabalhar para a liberdade de expressão no mundo.
11. Desacreditar ativamente a supressão do conhecimento, sabedoria, filosofia ou dados que possam ajudar a Humanidade.
12. Apoiar a liberdade de religião.
13. Ajudar as organizações e grupos de Cientologia a se aliarem a grupos públicos.
14. Ensinar a Cientologia a um nível que possa ser compreendida e usada pelos receptores.
15. Dar ênfase à liberdade para usar a Cientologia como filosofia em todas as suas aplicações e variações nas Ciências Humanas.

16. Insistir sobre Cientologia padrão e não alterada, como atividade aplicada à ética⁷, processamento e administração nas organizações de Cientologia.

17. Tomar a minha parte de responsabilidade pelo impacto da Cientologia no mundo.

18. Aumentar os números e força da Cientologia pelo mundo inteiro.

19. Dar o exemplo da eficácia e sabedoria da Cientologia.

20. Tornar este mundo num lugar mais são e melhor.

Emissão de 1969, substituindo o código de 1954

Como se pode ver estes dois códigos são destinados a proteger preclaro assim como a Cientologia e o auditor em geral. Dado que estes códigos se desenvolveram a partir de muitos anos de observação e experiência de um grande número de pessoas, pode dizer-se que são extremamente importantes e provavelmente completos. A falta da sua observância resultaria no fracasso da Cientologia. A Cientologia pode fazer o que faz apenas quando usada dentro dos limites destes dois códigos. Assim, pode ver-se que a introdução pelo auditor de peculiaridades ou práticas no processamento da Cientologia, pode verdadeiramente anular e eliminar os benefícios desse processamento. Qualquer esperança ou promessa da Cientologia depende do seu uso correto pelo indivíduo e, particularmente, dentro dos limites destes dois códigos.

As Condições da Audição

Têm que prevalecer certas condições definidas e ser seguida uma certa metodologia para que o processamento possa ser benéfico em toda a sua extensão.

A primeira condição é provavelmente uma boa compreensão da Cientologia como ciência, e da sua missão no mundo.

A segunda condição seria um estado mental descontraído do auditor e confiança de que a aplicação da Cientologia no preclaro não produzirá resultados prejudiciais.

O terceiro requisito seria encontrar um preclaro. Com isto pretende literalmente dizer-se que temos que encontrar alguém disposto a ser processado e, uma vez encontrado, certificar-nos de que ele está ciente de que está a ser processado.

O quarto requisito seria um lugar tranquilo onde auditar, com todas as precauções para que o preclaro não seja interrompido nem abordado impetuosamente ou indevidamente sobressaltado durante o processamento.

⁷ Ética: racionalidade para o mais alto nível de sobrevivência do indivíduo, da raça futura, do grupo e da Humanidade. Ética é razão e a contemplação da sobrevivência óptima.

CAPÍTULO DOZE

PROCESSOS EXATOS

Audição Condições de Jogo e de Não-Jogo

Em Cientologia os elementos singulares mais importantes para o auditor são *condições de jogo* e *condições de não-jogo*. Motivo: todos os jogos são aberrativos.

Todo o processamento é dirigido a um estabelecimento de condições de jogo. Pouco ou nenhum processamento é dirigido a condições de não-jogo. Por conseguinte, é da maior importância saber exatamente o que são essas condições, pois podemos tratá-las superficialmente e perder.

Regra: todos os jogos são aberrativos, alguns são divertidos.

Para o auditor os elementos dos jogos são:

Um jogo consiste de liberdades, barreiras e propósitos.

Num jogo, a pessoa ou a sua própria equipa, tem de receber nenhum-efeito e provocar um efeito noutra equipa ou oponente.

Um jogo deve ter espaço e, de preferência, um campo de jogo.

Um jogo é jogado no mesmo período de tempo para ambos os lados (todos os jogadores).

Um jogo tem que ter algo que a gente não tem, para que esse algo possa ser ganho.

Uma parte das dinâmicas tem que ser excluída para que uma condição de jogo possa existir. A quantidade de dinâmicas excluídas representa o tom do jogo.

Os jogos só têm lugar quando há intenção constraintão, propósito contra propósito.

Uma escassez de jogos força o preclaro a aceitar jogos menos desejáveis.

A participação em qualquer jogo (quer seja o jogo de um homem doente, uma esposa ciumenta ou polo) é preferível a uma condição de não-jogo.

O tipo de jogo em que uma pessoa entra é determinado pela sua consideração a respeito de quanto e de que tipo de efeito pode receber, enquanto tenta provocar um efeito.

Os jogos são o mecanismo básico da atenção contínua.

Para jogar um jogo uma pessoa tem de ser capaz de não-saber o seu passado e futuro e de não-saber todas as intenções do seu oponente.

As condições de jogo são:

Atenção

Identidade

Efeito em oponentes
Nenhum-efeito em si próprio
Não-pode-ter¹ em relação a oponentes, metas e suas áreas.
Ter, em relação a utensílios dos jogos, metas próprias e campo
Propósito
Problemas de jogo
Autodeterminação
Oponentes
A possibilidade de perder
A possibilidade de vencer
Comunicação
Não-chegar

As Condições de não-jogo são:

Saber tudo
Não-saber nada
Serenidade
Anonimato
Nenhum-efeito no oponente
Efeito em si próprio ou equipa
Ter tudo
Não-poder-Ter nada
Soluções
Pan-determinação
Amizade por tudo
Compreensão
Comunicação total
Não-comunicação
Vencer
Perder

¹ Não-poder-ter: uma privação, em si ou noutras, de substância ou ação ou coisas.

Nenhum universo
Nenhum campo de jogo
Chegada
Morte

Procresse apenas as condições listadas como condições de jogo. Não processe diretamente as condições listadas como condições de não-jogo. Ao proceder deste modo o auditor percorrerá até ao fim (apagará) o efeito aberrativo dos jogos e restabelecerá uma capacidade para jogar um jogo.

Identidades-Valências

Existem quatro identidades ou valências.

Quando uma pessoa está na sua "própria" valência diz-se que ela é "ela própria".

Quando se afasta da sua própria identidade, a pessoa depara-se com o seguinte:

Valência Trocada: Uma pessoa sobrepondo diretamente a identidade de outra pessoa à sua própria identidade. Exemplo: A filha torna-se, até certo ponto, a sua própria mãe. Remédio: percorrer diretamente a Mãe.

Valência de Atenção: Uma pessoa tornou-se a valência B, porque quer a atenção de C. Exemplo: Uma pessoa torna-se a Mãe, porque a Mãe recebe a atenção do Pai, e ela própria não. Remédio: percorrer o Pai até ao fim, apesar de o preclaro parecer estar na valência da Mãe.

Valência Sintética: Uma pessoa assume uma valência sobre a qual lhe falam. Exemplo: A Mãe conta à criança coisas falsas a respeito do Pai, acusa a criança de ser como o Pai, resultando que a criança é forçada a entrar na valência do Pai. Remédio: percorrer a Mãe até ao fim, apesar de o preclaro não parecer estar próximo da valência da Mãe.

Procedimentos de Audição

Daqui em diante, todos os requisitos para audição dizem inteiramente respeito a procedimentos e processos. Por procedimento de audição entenda-se o modelo geral de abordagem de um preclaro. Isto inclui uma capacidade de repetir uma pergunta ao preclaro, exactamente da mesma forma, vez após vez, independentemente de quantas vezes o preclaro já tenha respondido a essa pergunta. Deve incluir-se a capacidade de acusar a receção com um "Ótimo" ou "Muito bem" cada vez que o preclaro executar ou acabar de executar um comando. Deve incluir-se a capacidade de aceitar uma comunicação do preclaro. Quando o preclaro tem algo a dizer o auditor deve acusar receção ao facto de ter recebido a comunicação do preclaro e prestar alguma atenção a essa comunicação. O procedimento também inclui a capacidade de perceber quando o preclaro está a ficar cansado com o processamento ou impropriamente irritado, e manejar essas crises em sessão a fim de evitar a evasão do preclaro. Um auditor também deve ter a capacidade de manejar os comentários ou ocorrências inesperadas da parte do preclaro. Um auditor deve também ter a destreza de impedir o preclaro falar obsessivamente, uma vez que falar muito reduz, de forma marcante,

a *tenência* do preclaro, e quanto mais cedo as longas dissertações do preclaro forem interrompidas, melhor para a sessão em geral. Os processos, distintamente dos procedimentos, consistem em utilizar o princípio da escala gradiente com o fim de colocar o preclaro em melhor controlo de si mesmo, da sua mente, de pessoas e do universo à sua volta. Por escala gradiente entenda-se partir da simplicidade para uma maior dificuldade, nunca dando ao preclaro mais do que ele pode fazer, mas dando-lhe sempre só o que puder fazer, até poder manejá-lo muita coisa. A ideia é dar apenas vitórias e evitar dar perdas ao preclaro no jogo do processamento. Pode então ver-se que o processamento é uma atividade de equipa e não um jogo em si mesmo, em que o auditor se opõe procurando derrotar o preclaro e o preclaro procura derrotar o auditor, pois quando esta condição existe pouco resulta do processamento.

A primeira etapa da audição é a tomada do controlo do preclaro de modo a restaurar no preclaro mais algum controlo de si mesmo. O passo mais fundamental é, pois, a localização, pela qual o preclaro se torna ciente do facto de estar numa sala de audição, de que o auditor está presente e de que o preclaro está a ser um preclaro. Essas condições ficarão bastante evidentes se repararmos que seria muito difícil um filho auditar um pai. Não é provável que um pai veja no auditor algo mais do que o rapaz que criou. Por conseguinte, o pai teria que ser consciencializado do facto de que o filho é um profissional competente antes de poder ser posto sob controlo em processamento. Um dos comandos mais elementares em Cientologia é "Olha para mim, quem sou eu?". Depois de pedir a um preclaro para fazer isto muitas vezes até conseguir fazê-lo rapidamente de forma precisa e sem protesto, poderá-se dizer que o preclaro "encontrou" o auditor.

O auditor pede ao preclaro para controlar, o que significa, começar, mudar e parar (a anatomia do controlo) qualquer coisa que seja capaz de controlar.

Num caso em muito mau estado, poderia ser impelir um pequeno objeto sobre uma mesa, sendo começado, mudado e parado, cada vez, especificamente e apenas por comando do auditor, até o próprio preclaro dar conta de que ele mesmo pode começar, mudar e parar o objeto. Por vezes quatro ou cinco horas neste exercício são muito bem empregues num preclaro muito difícil.

Pede-se então ao preclaro para começar, mudar e parar o seu próprio corpo sob a orientação específica e precisa do auditor. Em todos os comandos o auditor tem de ter o cuidado de nunca dar um segundo comando antes de o primeiro ter sido completamente obedecido. Neste procedimento mandamos o preclaro andar pela sala começar, mudar de direção e parar o seu corpo, uma coisa de cada vez, com ênfase, até ele perceber que o pode fazer com facilidade. Somente agora poderia dizer-se que uma sessão está mesmo em curso ou que o preclaro está definitivamente sob o comando do auditor. Deve notar-se especialmente que a meta da Cientologia é uma melhor autodeterminação para o preclaro. Isto elimina de imediato o hipnotismo, as drogas, o álcool ou os outros mecanismos de controlo usados por terapias mais antigas. Descobrir-se-á que essas coisas não só são desnecessárias como estão em oposição direta à meta que é uma maior capacidade para o preclaro.

Os principais pontos de concentração do auditor passam agora a ser a capacidade de ter o preclaro, a capacidade de não-saber do preclaro e a capacidade de jogar um jogo do preclaro.

Um fator adicional é a capacidade do preclaro para ser ele mesmo e não diversas outras pessoas tais como o pai, a mãe, o parceiro matrimonial ou os filhos.

A capacidade do preclaro é aumentada dirigindo-lhe o processo conhecido como o Trio. São três perguntas, ou melhor, comandos.

1. "Olha aqui à volta e diz-me o que poderias ter".
2. "Olha aqui à volta e diz-me o que permitirias que permanecesse onde está".
3. "Olha aqui à volta e diz-me do que poderias prescindir".

O número 1 acima é utilizado geralmente cerca de dez vezes, depois o número 2 é utilizado cinco vezes, e o número 3 é utilizado uma vez. Esta proporção de dez, cinco e um seria uma abordagem normal ou rotineira à *tenência*. A meta em vista é levar o preclaro a uma condição na qual ele possa possuir, ser dono de ou ter tudo o que vê, sem condições, ramificações ou restrições adicionais. Este é o processo mais terapêutico de todos, ainda que pareça elementar. É feito sem muita comunicação-de-duas-vias ou discussão com o preclaro, e é feito até o preclaro poder responder igualmente bem às perguntas 1, 2 e 3. Deve notar-se desde logo que vinte e cinco horas deste processo provoca uma grande subida de tom num preclaro. Ao dizer vinte e cinco horas pretende dar-se uma ideia do tempo que o processo deve levar. Já que repetir a mesma pergunta é um esforço para uma pessoa normal, ver-se-á que um auditor tem que ser bem disciplinado ou treinado antes de poder auditar.

No caso de um preclaro muito inepto, colocamos "não poderias ter" no lugar de "poderias ter" em cada uma das perguntas acima durante umas poucas de horas até o preclaro estar pronto para o Trio na forma "poderias ter". Este poder-não-poder é o aspecto positivo e negativo de todo o pensamento e, em Cientologia, damos a isso o nome dicotomia, uma palavra especial.

A reabilitação da capacidade de não-saber do preclaro é também a reabilitação do preclaro na corrente do tempo, visto que o processo do tempo consiste de saber o momento presente e não-saber o passado e o futuro simultaneamente. Este processo, como todos os outros processos da Cientologia, é repetitivo. Normalmente o processo é percorrido apenas depois do preclaro estar em muito boa condição, e geralmente num local ao ar livre e muito frequentado. Aqui o auditor, sem provocar comentários do público, indica uma pessoa e pergunta ao preclaro, "Podes não-saber algo sobre aquela pessoa?". O auditor não permite ao preclaro "não-saber" coisas que o preclaro já não sabia. O preclaro "não-sabe" apenas as coisas visíveis e evidentes na pessoa. Este processo também é percorrido noutros objetos do ambiente como paredes, pisos, cadeiras e outras coisas. O auditor não deve assustar-se quando grandes pedaços do ambiente começarem a desaparecer para o preclaro. Isto é a rotina normal e, essencialmente, o preclaro deve fazer todo o meio-ambiente desaparecer sob o seu próprio comando. O meio-ambiente não desaparece para o auditor. A meta final deste processo de "não-saber" é o desaparecimento do universo inteiro, sob o controlo do preclaro, mas apenas para ele próprio. A "*tenência*" do preclaro poderá deteriorar-se enquanto se percorre este processo. Se acontecer, é porque ele não percorreu suficientemente o Trio antes de percorrer este processo. Basta, em tal caso, intercalar "Olha aqui à volta e diz-me o que poderias ter" com o comando "não-saber" para manter o preclaro em boa

condição. A queda de *tenência* manifesta-se por uma agitação nervosa, falar obsessivamente, semi-inconsciência ou "torpor"² da parte do preclaro. Estas manifestações indicam apenas uma redução de *tenência*.

O inverso da pergunta aqui é "Diz-me algo que estarias disposto a que essa pessoa (indicada pelo auditor) não soubesse sobre ti". Ambos os lados da pergunta têm que ser percorridos (auditados). Este processo pode continuar por vinte e cinco ou até cinquenta ou setenta e cinco horas de audição com considerável benefício, contanto que o processo não reaja demasiado violentamente no preclaro em termos de perda de *tenência*.

Deve notar-se que ao percorrer *tenência* ou "não-saber" no preclaro, este pode "exteriorizar". Por outras palavras, pode tornar-se evidente, quer por sua observação quer porque o preclaro o informa, que o auditor "exteriorizou" um preclaro. Na secção "As Partes do Homem" há uma explicação deste fenómeno. Na audição moderna o auditor não faz nada de extraordinário em relação a isto, para além de receber e mostrar interesse na declaração do preclaro acerca deste facto. Não deve permitir-se que o preclaro fique alarmado, já que é uma manifestação habitual. Um preclaro está em melhores condições e será melhor auditado exteriorizado do que "dentro da cabeça". Para ajudar o preclaro, é necessário compreender que uma verdadeira capacidade de "não-saber" é a capacidade de erradicar o passado por auto-comando sem o suprimir com energia ou qualquer outro método. É a reabilitação primária em termos de saber. Esquecer é uma manifestação inferior a "não-saber".

A terceira capacidade a ser abordada por um auditor é a capacidade do preclaro para jogar um jogo. O primeiro dos requisitos para jogar um jogo é a capacidade de controlar. Para participar num jogo uma pessoa tem de ser capaz de controlar algo. Portanto, a reabilitação geral do controlo, começando, mudando e parando coisas, é a reabilitação da capacidade de jogar. Quando um preclaro se recusa a recuperar, é porque está a usar o seu estado como um jogo e não acredita que exista jogo melhor para ele do que o estado em que se encontra. Ele pode protestar se chamar a isso um jogo. No entanto, qualquer condição cederá se o auditor fizer o preclaro inventar condições semelhantes ou até mentir sobre a condição existente. Inventar jogos, inventar condições ou inventar problemas, reabilitam igualmente a capacidade de jogar um jogo. Os principais dentre estes diversos factores de reabilitação, são: controlar (começar, mudar e parar), problemas e disposição para subjuguar ou ser subjugado. Uma pessoa deixa de ser capaz de ter jogos quando perde o controlo de diversas coisas, quando tem poucos problemas e quando não está disposto a ser subjugado (por outras palavras, a perder) ou a subjuguar (a vencer). Ver-se-á que enquanto percorremos *tenência*, como no Trio acima, podemos reduzir a capacidade de jogar um jogo, já que a *tenência* é, em parte, a recompensa de um jogo.

Em relação ao tema problemas, ver-se-á que estes são indispensáveis para jogar um jogo. A anatomia de um problema é intenção contraintenção. Naturalmente isto é a essência do propósito de todos os jogos, ter dois lados, cada um com uma intenção oposta ao outro. Tecnicamente, um problema são dois ou mais propósitos em conflito. É muito simples detetar se um preclaro está ou não a sofrer de escassez de jogos. O preclaro que carece de

² "Torpor": o estado ou condição em que uma pessoa fica cansada, sonolenta, atordoada (como se estivesse dopada ou drogada).

mais jogos agarra-se a diversos problemas de tempo presente³. Se um auditor estiver a confrontar um preclaro obcecado por um problema de tempo presente, sabe duas coisas: (1) que a capacidade do preclaro para jogar um jogo é baixa, e (2) que tem de percorrer, de imediato, um processo preciso para reabilitar o preclaro em sessão.

Sucede frequentemente que, no início de uma sessão de audição, o preclaro se encontra com um sério problema de tempo presente ocorrido entre sessões. Antes da sessão estar de facto em andamento, deve sempre consultar-se o preclaro sobre se "algo o está a preoclar". Para um preclaro preocupado com alguma situação ou problema de tempo presente, nenhum processo é mais eficaz do que o seguinte. O auditor, depois de uma discussão muito breve do problema, pede ao preclaro para "inventar" um problema de magnitude comparável. Pode ter que usar outras palavras para fazer o preclaro compreender completamente o pedido, mas, essencialmente, o auditor quer é que o preclaro invente ou crie um problema que considere semelhante ao problema que tem. Se o preclaro for incapaz de fazer isto, é então necessário mandá-lo mentir acerca do problema que tem. Mentir é a forma mais baixa de criação. Depois de ter mentido algumas vezes acerca do problema, descobriremos que será capaz de inventar problemas. Devemos mandá-lo inventar problema após problema até deixar de estar preocupado com o seu problema de tempo presente.

O auditor deve compreender que um preclaro "agora disposto a fazer algo acerca do problema" não trabalhou suficientemente a invenção de problemas de magnitude comparável. Enquanto o preclaro estiver a tentar fazer algo acerca do problema, o problema tem uma importância obsessiva para ele. Nenhuma sessão pode ser continuada com sucesso até que esse problema de tempo presente esteja inteiramente pleno⁴, e a experiência tem dito que enquanto um problema de tempo presente não for completamente erradicado por este processo, o resto da sessão ou na verdade todo o progresso da audição pode ser cortado.

Quando um preclaro parecer não estar a avançar em audição, coisa que deve ser notório e observável, deve então supor-se que o preclaro tem um problema de tempo presente que não foi erradicado e que tem de ser manejado em audição. Apesar de fazer o preclaro compreender que também ele acredita que este problema de tempo presente é extremamente importante, o auditor não deverá acreditar que este processo não resolve nenhum problema de tempo presente, porque resolverá. Nalguns preclaros este processo deve ser feito juntamente com o Trio.

Se pedir ao preclaro para "mentir acerca de" ou "inventar um problema de magnitude comparável", e ao fazê-lo ele ficar agitado ou inconsciente ou começar a falar descontrolada

³ Problemas de tempo presente: problemas especiais que existem no universo físico "agora", nos quais o preclaro tem a sua atenção presa. Qualquer conjunto de circunstâncias que prende a atenção do preclaro, a respeito das quais ele sente que devia estar a fazer algo em vez de estar a receber audição.

⁴ Plano: descarregado de todas as reacções nocivas ao preclaro, não produzindo mais mudanças ou reacções.

ou obsessivamente, temos que presumir que terá de percorrer alguma *tenência* até a agitação ou a manifestação cessar para que o processo do problema de magnitude comparável possa ser retomado.

Outro aspecto da capacidade de jogar é a disposição para vencer e a disposição para perder. Um indivíduo tem que estar disposto a ser causa ou efeito. Em relação a jogos, isto reduz-se a uma disposição para ganhar e perder. As pessoas ficam com medo da derrota e do fracasso. Toda a anatomia do fracasso é só que os postulados ou intenções de uma pessoa estão invertidos na ação. Por exemplo, se uma pessoa tenciona bater contra uma parede e o faz, isso é uma vitória. Se não tenciona bater contra uma parede e não o faz, isso é ainda uma vitória. Se não tenciona bater contra numa parede e o faz, é uma derrota. Se tenciona bater contra numa parede e não consegue, é também uma derrota. Como se verá nesta, e também noutras coisas, a terapia mais significativa que existe é mudar de ideias. Todas as coisas são como cada um considera que são, e de nenhum outro modo. Se é suficientemente simples dar a definição de vencer e perder, é igualmente simples processar o assunto.

Ao que parece, esta condição é melhor expressa por um processo conhecido por "avassalar". Uma forma elementar de percorrer isto é levar o preclaro para um lugar na rua com muitas pessoas para observar e, indicando uma, perguntar ao preclaro: "O que é que poderia avassalar aquela pessoa?". Depois de responder a isto, perguntamos-lhe a respeito da mesma pessoa: "O que é que essa pessoa poderia avassalar?". É então feita uma terceira pergunta: "Olha aqui à volta e diz-me o que poderias ter". Estas três perguntas são percorridas uma após a outra. Depois é escolhida uma outra pessoa e as três perguntas feitas de novo. Este processo pode ser formulado noutros termos, mas a ideia central tem de permanecer como acima descrito. Pode perguntar-se ao preclaro: "O que é que permitirias que avassalasse essa pessoa?" e ""O que é que permitirias que essa pessoa avassalasse?" e, é claro, "Olha aqui à volta e diz-me o que poderias ter". Este é apenas um entre os vários processos possíveis sobre avassalar, mas note-se que se pedir ao preclaro para pensar em coisas que o avassalariam poderia ser desastroso para o caso. Ao manejar avassalar, o preclaro não deve ser incluído.

Uma contraposição aos processos de *tenência*, mas menos terapêutico, é o de "Separação". Pede-se ao preclaro: "Olha aqui à volta e descobre coisas que estão separadas de outras coisas". Isto é repetido várias vezes. No entanto é destrutivo para a *tenência*, embora ocasionalmente se revele benéfico.

Veremos que *tenência* (barreiras), "não-sabedoria" (estar em tempo presente e não no passado ou no futuro), propósitos, (problemas, adversários ou intenção-contra-intenção) e separação (liberdade) cobrem a anatomia dos jogos. Não pense, no entanto, que *tenência* se refere apenas a jogos. Muitos outros fatores intervêm. Dentre todos eles, este é o mais importante.

Hoje em dia na Cientologia abordamos o mínimo possível o Eu subjetivo, o espírito. Mantemos é o preclaro alerta para com o vasto meio-ambiente à sua volta. Uma abordagem aos diversos padrões de energia da mente é menos benéfica do que os exercícios que abordam diretamente outras pessoas ou o universo físico. Portanto, pedir a um preclaro para se sentar e responder à pergunta, "O que é que poderias ter?", quando a resposta do preclaro é a partir da sua experiência ou das coisas que não estão presentes, verifica-se não ser terapêutico e, em vez disto, diminuir a capacidade e a inteligência do preclaro. Isto é conhecido como processo subjetivo (apenas dentro da mente).

Estes são os principais processos produtores de ganhos notáveis. Existem outros processos e existem combinações de processos, mas estes são os mais importantes. Um Cientologista, com total conhecimento da mente, poderá é claro fazer muitos "truques" com as condições das pessoas para as melhorar. Um destes truques é a capacidade de abordar uma doença psicossomática como uma perna aleijada que, não tendo qualquer defeito físico, não funciona. O auditor poderia perguntar ao preclaro, "Diz-me uma mentira acerca da tua perna", com possível alívio da dor ou dos sintomas. Pedindo ao preclaro repetidamente: "Olha aqui à volta e diz-me algo que a tua perna poderia ter", sem dúvida liberaria o somático⁵. Perguntando ao preclaro com a perna doente: "Que problema poderia a tua perna ser para ti?", ou pedindo ou desejando que ele percorra: "Inventa um problema de magnitude comparável ao da tua perna", produziria uma clara mudança na condição da perna. Isto aplica-se a qualquer outra parte ou órgão do corpo. Aplicar-se-ia também, por estranho que pareça, aos bens do preclaro. Se um preclaro tivesse um veículo necessitado de conserto ou fosse preocupante para ele, podia perguntar-lhe: "Que problema poderia um carro ser para ti?", e assim, pedindo-lhe que inventasse muitos problemas desses, descobríramos que ele resolia os seus problemas com o carro.

Existe o fenómeno do preclaro já ter muitos jogos estabelecidos. Quando lhe é pedido para falar de problemas ao auditor, já tem as manifestações de vê-los tal e qual eles são⁶ ou de os apagar. O pensamento tem o poder de apagar coisas; portanto, o número de problemas ou jogos que o preclaro possa ter seria reduzido pedindo-lhe para relatar aqueles que já tem. Pedir ao preclaro para descrever os seus sintomas é muito menos terapêutico e pode agravá-los, contrariamente ao que algumas escolas de pensamento acreditavam no passado, o que explica o seu fracasso.

Há coisas específicas que têm que ser evitadas na audição. Estas são as seguintes:

1. Significâncias⁷. A coisa mais fácil que um theta pode fazer é mudar de opinião. A coisa mais difícil é manejar o meio-ambiente em que se encontra. Por conseguinte, pedir a um theta para escoar ideias é uma falsidade e um erro. Pedir ao preclaro para pensar em algo pode também ser um erro. Pedir a um preclaro para fazer exercícios respeitantes apenas à sua mente pode ser inteiramente desastroso. Um preclaro é processado entre ele

⁵ Somático: uma dor ou desconforto físico de qualquer tipo. A palavra somático significa na verdade "corporal" ou "físico." Porque a palavra dor levou no passado a uma confusão entre dor física e dor mental, somático é o termo usado em Cientologia para designar dor ou desconforto físico.

⁶ Vê-los tal e qual eles são: ver qualquer coisa exactamente como ela é sem quaisquer distorções ou mentiras, o momento em que essa coisa desaparecerá e deixará de existir.

⁷ Significância: uma palavra usada num sentido especial em Cientologia para denotar pensamentos, decisões, conceitos, ideias, propósitos ou significados na mente como distinção das suas massas. (A mente é basicamente formada por massas e significâncias.)

próprio e o seu meio-ambiente. Se for processado entre ele próprio e a sua mente, é processado numa visão limitada e a sua condição piorará.

2. Comunicação de duas-vias. Numa sessão de audição pode haver demasiada comunicação de duas-vias ou demasiada comunicação. A comunicação acarreta uma redução de *tenência*. Deixar um preclaro falar incessante ou obsessivamente equivale a permitir-lhe reduzir a sua *tenência*. O preclaro a quem se permite continuar a falar, falará pela Escala de Tom abaixo e cairá em má condição. É melhor o auditor dizer simples e indelicadamente ao preclaro "cal-a-te", do que deixá-lo arrasar a sua *tenência*. Você mesmo pode observar isto. Se permitir que uma pessoa, não muito capaz, fale e continue a falar sobre os seus problemas, ela começará a falar de cada vez mais nervosamente. Ela está a reduzir a sua *tenência*. Acabaré por falar pela Escala de Tom abaixo até apatia, onde estará disposta a dizer-lhe que "se sente melhor" (já que você insiste), quando, na verdade, está realmente pior. Perguntar a um preclaro, "Como te sentes agora?" pode reduzir a sua *tenência*, visto que ele olha para a sua condição presente e faz desaparecer alguma massa.

3. Demasiados processos. É possível percorrer um preclaro em demasiados processos num curto espaço de tempo, reduzindo a sua recuperação. Isto maneja-se observando a demora de comunicação do preclaro. Descobrir-se-á que o preclaro espaçará de forma diferente cada uma das suas respostas a uma pergunta repetitiva. Quando ocorre um longo período entre a pergunta e a resposta à pergunta feita pela segunda vez, diz-se que ele tem uma "demora de comunicação". A demora de comunicação é o tempo que decorre entre o momento em que o auditor faz a pergunta e a resposta do preclaro a essa preciosa pergunta. Não é o tempo que decorre entre o momento em que o auditor faz a pergunta e qualquer declaração do preclaro. Ver-se-á que a demora de comunicação aumenta e diminui numa pergunta repetitiva. A pergunta, ao ser feita pela décima vez, pode não detetar nenhuma demora significativa. É esta a altura de parar com essa pergunta, já que não tem uma demora de comunicação apreciável. Pode deixar-se qualquer processo quando a demora de comunicação é a mesma em três perguntas sucessivas. A fim de ir de um processo para outro, utiliza-se uma ponte de comunicação⁸, que reduz num grau acentuado a desvantagem de demasiados processos. Uma ponte de comunicação é sempre utilizada. Antes de ser feita uma pergunta, o preclaro deve tê-la discutido com o auditor e concordado com a sua formulação, como se estivesse a fazer um contrato com o auditor. O auditor diz que vai fazer com que o preclaro execute certas coisas e descobre se está bem para o preclaro que o auditor lhe peça para fazer essas coisas. Esta é a primeira parte de uma ponte de comunicação. Ela precede todas as perguntas, mas quando mudamos de um processo para outro a ponte torna-se de facto uma ponte. Aplanamos o processo anterior perguntando ao preclaro se ele pensa ou não ser seguro deixar agora esse processo. Discutimos o possível benefício recebido do processo e então dizemos ao preclaro que não vamos usar mais esse processo. Agora dizemos ao preclaro que vamos usar um novo processo, descrevemos o processo e obtemos um acordo em relação a ele. Quando o acordo for obtido, ele usa então

⁸ Ponte de comunicação: um procedimento de audição que fecha o processo em curso, mantém ARC, e abre um novo processo. É usada para que o preclaro não se assuste com a mudança, pois cada vez que se muda depressa demais numa sessão, o preclaro fica preso na sessão. Avisa-o, e é para isso que uma ponte de comunicação serve.

este processo. A ponte de comunicação é sempre usada. A última parte, o acordo para um novo processo, é usada sempre antes de qualquer processo começar.

4. Deixar de manejar o problema de tempo presente. Há provavelmente mais casos ato-lados ou incapazes de beneficiar do processamento por causa da negligência do problema de tempo presente, como exposto acima, do que qualquer outro item.

5. Inconsciência, "sonolência" ou agitação da parte do preclaro não são sinais de boa condição. Trata-se de uma perda de *tenêncía*. O preclaro nunca deve ser processado até à inconsciência ou à "sonolência". Devemos mantê-lo sempre alerta. O fenómeno básico da inconsciência é "um fluxo que corre demasiado tempo numa direção". Falar demasiado tempo com uma pessoa, torna-a inconsciente. Para acordar o alvo de tanta conversação, é necessário fazer com que a pessoa inconsciente fale um pouco. Basta simplesmente inverter qualquer fluxo para a inconsciência desaparecer, mas na Cientologia moderna trata-se disto percorrendo o Trio acima mencionado.

O Futuro da Cientologia

Com o Homem agora equipado com armas suficientes para destruir toda a Humanidade na Terra, o emergir de uma nova ciência capaz de manejar o Homem é vital. A Cientologia é essa ciência. Ela nasceu no mesmo cadiño da bomba atómica. A inteligência básica da Cientologia proveio da Física Nuclear, da Matemática Superior e do conhecimento dos antigos do Oriente.

A Cientologia pode fazer e faz exatamente o que diz poder fazer. Em Washington, D.C., há um arquivo enorme cheio de milhares de histórias de caso, completamente validadas e oficialmente declaradas, que atestam o rigoroso carácter científico da Cientologia. Com a Cientologia o Homem pode impedir a insanidade, a criminalidade e a guerra. É para ser usada pelo Homem. É para o melhoramento do Homem. Hoje em dia, a principal corrida na Terra não é entre uma e outra nação. A única corrida que importa neste momento é a que se está a passar entre Cientologia e a bomba atómica. A história do Homem, como já foi dito por autoridades bem conhecidas, pode depender de qual delas vencer.

APÊNDICE

OS OBJETIVOS DA CIENTOLOGIA

Uma civilização sem insanidade, sem criminosos e sem guerra, onde os capazes possam prosperar e os seres honestos possam ter direitos e onde o Homem seja livre para se elevar a maiores alturas, são os objetivos da Cientologia.

Anunciados pela primeira vez a um mundo em turbulência há quinze anos atrás, estes objetivos estão bem ao alcance da nossa tecnologia.

A Cientologia, não sendo por natureza política, acolhe qualquer indivíduo de qualquer crença, raça ou nação.

Não buscamos a revolução. Buscamos apenas a evolução para estados de ser mais elevados, do indivíduo e da sociedade.

Nós estamos a atingir os nossos objetivos.

Após infindáveis milénios de ignorância sobre si mesmo, a sua mente e o universo, houve um avanço significativo para o Homem.

Já foram ultrapassados outros esforços que o Homem empreendeu.

As verdades de cinquenta mil anos de pensadores combinadas, refinadas e amplificadas por novas descobertas a sobre o Homem, foram responsáveis por este sucesso.

Damos-lhe as boas-vindas à Cientologia. De si apenas esperamos a sua ajuda para atingirmos os nossos objetivos e para ajudar os outros. Esperamos que você seja ajudado.

Hoje em dia a Cientologia é o movimento mais vital à face da Terra.

Num mundo turbulento, não é tarefa fácil. Mas também, se o fosse, não teríamos que estar a executá-la.

Respeitamos o Homem e acreditamos que ele merece ajuda. Respeitamo-lo e acreditamos que você também pode ajudar.

A Cientologia não deve ajuda a ninguém. Nada fizemos que tivéssemos que propiciar¹. Se o tivéssemos feito não seríamos agora suficientemente espertos para fazer o que estámos a fazer.

O Homem suspeita de todas as ofertas de ajuda. Ele tem sido frequentemente traído, a sua confiança destroçada. Depositou a sua confiança demasiadas vezes, e foi traído. Poderemos errar, pois construímos um mundo de palha. Mas nunca trairemos a sua fé em nós enquanto você for um de nós.

¹ Propiciar: agir de maneira calculada para reduzir a ira ou ganhar a aprovação de um outro; tentar acalmar ou parar.

O sol jamais se põe em Cientologia.

E que um novo dia amanheça para si, para aqueles que ama e para o Homem.

Os nossos objetivos são simples, se bem que grandiosos.

E teremos êxito, e estamos a ter êxito a cada nova rotação da Terra. A sua ajuda é bem aceite por nós. É sua a nossa ajuda.

L. Ron Hubbard Setembro de 1965

ACERCA DO AUTOR

L. Ron Hubbard é um dos mais aclamados e mais amplamente lidos escritores de todos os tempos, em primeiro lugar porque as suas obras exprimem em primeira mão um conhecimento sobre a natureza do Homem, conhecimento esse que não foi adquirido por ele como espectador, mas pela experiência de todos os aspectos da vida.

"Para conhecer verdadeiramente a vida, é preciso tomar parte nela", disse L. Ron Hubbard. "é preciso descer e observar; é preciso entrar nos cantos e recantos da existência, conviver com todo o tipo de gente, antes de finalmente poder estabelecer o que o Homem realmente é".

Foi exatamente o que ele fez. Quando jovem, viajando pelo mundo, observou em primeira mão uma variedade de culturas e raças. Ouviu e falou com as gentes, todos os tipos de gente em qualquer situação da vida que possamos imaginar. Jamais foi ou seria um filósofo de torre-de-marfim.

Aos dezanove anos já tinha coberto um quarto de milhão de milhas, incluindo viagens à China, Japão e outros pontos no Pacífico Oriental e Sul, e estava intimamente familiarizado com as culturas, crenças e filosofias orientais. No entanto, não estava de modo algum alheio ao moderno pensamento Ocidental.

Depois de regressar aos Estados Unidos, estudou Engenharia na Universidade George Washington e aí tomou parte numa das primeiras classes americanas sobre Física Nuclear, nunca antes ensinada.

As suas viagens, a sua educação formal e as suas próprias observações convenceram-no de que não existia uma tecnologia funcional da mente humana e que as "tecnologias" mentais desenvolvidas neste planeta eram na realidade uma barbárie.

Determinado a remediar isso, votou a sua vida a uma extensa pesquisa dos mistérios da mente e da própria vida. O seu trabalho ficou disponível para o público em geral pela primeira vez em 1950 com a publicação de Dianética: A Ciência Moderna da Saúde Mental. Este livro explodiu no cenário mundial e tornou-se imediatamente um best-seller, e continua até hoje imensamente popular para as camadas sociais da vida. O motivo é simples: O seu princípio orientador foi sempre a funcionalidade, e a Dianética funciona.

Ron continuou os seus estudos que levaram cada vez mais ao interior do reino do espírito humano. avanço após avanço, cada um eliminando barreiras anteriormente inultrapassáveis e desvendando novas perspetivas da existência nunca dantes imaginadas. Estes avanços foram codificados e tornaram-se os principais dogmas da Cientologia, uma forma funcional de melhorar a vida neste mundo atormentado.

Em 1956, Ron escreveu Cientologia: Os Fundamentos do Pensamento como uma introdução aos princípios básicos para pessoas novas no assunto. Com a publicação deste livro ele possibilitou a qualquer pessoa um compreensão extremamente útil da vida e o uso posterior desse conhecimento para melhorar as condições para si própria e para os seus amigos.

Ao longo das três décadas seguintes da sua vida continuou as suas catividades no sentido de ajudar os outros e desenvolveu uma rota para um nível superior de compreensão, que pudesse ser trilhada por todas a gente.

A sua obra, incluindo um número espantoso de livros, conferências gravadas, escritos, filmes de instrução, demonstrações e sumários, delineando a tecnologia de Dianética e da Cientologia e a sua aplicação, é estudada e aplicada em todos os continentes do mundo. Atualmente existem centenas de organizações de Dianética e Cientologia espalhadas por todo o mundo, e milhões de indivíduos usam esta tecnologia diariamente para eficazmente melhorarem as suas vidas.

Com as suas descobertas e escritos, Ron criou e divulgou o conhecimento e a tecnologia necessários a mudar a face da civilização na Terra. Como Ron resumiu neste livro, "Com a Cientologia o Homem pode impedir a insanidade, a criminalidade e a guerra. É para o Homem usar. É para melhorar os homens. A principal corrida da Terra não é hoje entre uma nação e outra. A única corrida que importa neste momento é entre Cientologia e a bomba atómica. A história do Homem, como foi dito por autoridades bem conhecidas, pode muito bem depender de qual delas vencer".

Com a sua pesquisa totalmente completada, L. Ron Hubbard deixou o seu corpo em 24 de Janeiro de 1986.

Ele traçou a rota para a liberdade total e disponibilizou-a para todos.

Milhões de pessoas por todo o mundo consideram que não têm amigo mais verdadeiro.

"Fico sempre feliz ao ter notícias dos meus leitores"

L. Ron Hubbard

Estas foram palavras proferidas por L. Ron Hubbard, que tinha sempre muito interesse em ter notícias dos seus amigos leitores. Ele fazia questão em manter-se em comunicação com toda a gente com quem entrava em contacto, no decurso da sua carreira de mais de cinquenta anos como escritor profissional, e tinha milhares de admiradores e amigos em todo o mundo, com quem se correspondia.

Os editores das obras literárias de L. Ron Hubbard desejam continuar esta tradição e darão as boas vindas às cartas e comentários, dos seus leitores, novos e antigos.

Além disso, os editores ficarão contentes em enviar informação sobre algo que queira saber acerca de Ron, da sua vida e realizações extraordinárias, e do vasto número de livros que escreveu.

Qualquer mensagem dirigida ao Author's Affairs Director na NEW ERA Publications receberá atenção imediata e cuidadosa.

NEW ERA Publications International ApS
Store Kongensgade 55
1264 Copenhagen K, Denmark
INTERNET www.newerapublications.com

GLOSSÁRIO

A Anatomia de Gray: um texto proeminente sobre a anatomia humana, escrito por Henry Gray em 1856. (Capítulo 7, #10)

Aberração: desvio do pensamento ou comportamento racional. Do latim, aberrare, afastar-se de; Latim, ab, ao longe, errare, desviar.

Arbitrário: baseado em ou sujeito ao julgamento ou discrição individual. (Capítulo 4, #1)

Área entre-vidas: as experiências de um theta entre a perda de um corpo e a assunção de outro. Na morte, o ser theta deixa o corpo e vai a um local especial onde "se apresenta", o fazem esquecer-se de tudo e então enviado de novo à Terra para um novo corpo imediatamente antes de nascer. (Capítulo 7, # 12)

Átila: (406?-53) O rei dos Hunos, um povo asiático nómada e bélico que devastou ou controlou grandes partes da Europa oriental e central. Átila e os seus soldados foram temidos pela sua crueldade e vandalismo. (Capítulo 8, # 8)

Auditor: uma pessoa treinada e qualificada para aplicar os procedimentos de Dianética e/ou Cientologia nas pessoas tendo em vista o seu melhoramento; chama-se auditor porque auditor significa aquele que escuta.

Autoritarismo: a favor da completa obediência à autoridade, em oposição à liberdade individual. (Capítulo 2, #1)

Avaliar: impor dados ou conhecimento a outra pessoa. Um exemplo seria dizer a outro porque é que ele é como é, em vez de lhe permitir, ou orienta-lo no sentido de descobrir isso por si mesmo. (Capítulo 11, # 1)

Banda do tempo: o registo consecutivo das figuras de imagem mental que se acumulam através da vida ou vidas de uma pessoa. É datada de uma forma muito exata. A banda do tempo é a sequência total de incidentes de "agora", completa, com todos os percéticos, tirada pela pessoa durante toda a sua existência (Capítulo 7, # 13)

Bomba Atómica: uma bomba que usa a divisão dos átomos para gerar uma explosão tremenda acompanhada de uma luminosidade ofuscante. (Introdução, # 1)

Bomba-H: bomba de hidrogénio: bomba que usa a fusão dos átomos para causar explosões tremendas. São muitas vezes mais poderosas do que as bombas atómicas. (Introdução, #3)

Caos: a infinidade de espaço ou matéria informe que supostamente precedeu a existência do universo ordenado. (Capítulo 2, #3)

Caso: uma palavra que em Cientologia se refere à condição de uma pessoa monitorizada pelo conteúdo da mente reativa. O caso de uma pessoa é o modo como ela responde ao mundo à sua volta, devido às suas aberrações. Caso é também usado como termo geral para a pessoa que está a ser tratada ou ajudada. (Capítulo 11, #3)

Casualidades: coisas que alguém seleciona e concorda em não prever. Casualidade é uma consideração de movimento. Uma pessoa pode ter excesso ou escassez de movimento,

ou movimento suficiente. O que é movimento suficiente mede-se pela consideração do indivíduo. (Capítulo 8, # 9)

Ciência da Sobrevida: um livro de L. Ron Hubbard que abrange os diferentes aspectos da Escala de Tom e de como esta tecnologia pode ser usada no processamento e na vida. Ver também Escala de Tom neste glossário. (Capítulo 5, # 3)

Cientologia: A filosofia da Cientologia. É o estudo e manejo do espírito em relação a ele mesmo, universos e outras formas de vida. A Cientologia significa scio, saber, no sentido mais lato da palavra e logos, estudo. A palavra em si significa literalmente saber como saber. A Cientologia é mais uma "rota", um caminho, do que uma dissertação ou um corpo de conhecimento afirmativo. Através dos seus exercícios e estudos a pessoa pode encontrar a verdade por si própria. A tecnologia não é, por conseguinte, exposta como algo para ser acreditado, mas como algo para ser feito.

Cisão Atómica: a divisão do núcleo de um átomo em núcleos de átomos mais leves acompanhada da libertação de energia. Este é o princípio da bomba atómica. (Introdução, #2)

Comprimento de Onda: a distância de qualquer ponto numa onda, como a de luz ou de som, até ao mesmo ponto da onda seguinte na série. (Capítulo 7, #2)

Comunicação: o intercâmbio de ideias através do espaço. A sua definição completa é a consideração e ação de enviar um impulso ou partícula, desde um ponto de origem, através de uma distância, até um ponto de receção, com a intenção de criar no ponto de receção uma duplicação e compreensão daquilo que emanou do ponto de origem. A fórmula da comunicação é causa, distância, efeito, com intenção, atenção e duplicação com compreensão.

Comunicação de Duas-Vias: um ciclo de comunicação normal entre duas pessoas. Uma comunicação de duas-vias seria do seguinte modo: o João, tendo originado uma comunicação ou tendo-a completado, pode então esperar que o Bernardo origine uma comunicação para o João, completando assim o resto do ciclo de duas-vias. (Capítulo 11, # 6)

Condições de Jogo: os fatores que compõem um jogo que é um concurso de pessoa contra pessoa ou equipa contra equipa. Um jogo consiste de liberdades, barreiras e propósitos e num jogo há necessidade de um oponente ou inimigo.

Condições de Não-Jogo: estados em que uma pessoa não tem jogo, atingidos através de uma preponderância de vitórias (não-jogo) ou de uma preponderância de derrotas (não-jogo). Ver também condições de jogo.

Conhecimento: consciência independente da percepção. Uma pessoa não tem que olhar para descobrir. Por exemplo, você não tem que receber uma percepção ou imagem do lugar onde mora para saber onde mora. (Capítulo 7, # 5)

Consideração: um pensamento ou crença em relação a algo. Consideração é pensar, crer, supor, postular. É a mais elevada capacidade da vida, estando muito acima das mecânicas de espaço, energia e tempo. (Capítulo 2, #2)

Corpo Astral: de acordo com algumas formas de pensamento filosófico ou religioso, diz-se que cada indivíduo tem um segundo corpo formado por uma substância que está para além da percepção dos sentidos, disseminado por todo o espaço. De acordo com estas

crenças, o corpo astral acompanha o indivíduo na vida, pode deixar o corpo humano à vontade, e sobrevive após a morte do indivíduo. (Capítulo 7, # 1)

Demora de Comunicação: o período entre o momento em que o auditor faz uma pergunta e a resposta a essa pergunta pelo preclaro. (Capítulo 11, #5)

Dianética: A tecnologia da Dianética dirige-se e maneja os efeitos do espírito sobre o corpo e pode aliviar coisas como sensações e emoções indesejáveis, acidentes, ferimentos e doenças psicossomáticas (causadas ou agravadas por tensão mental). Dianética significa "através da alma" (do grego *dia*, através de, e *nous*, alma). É além disso definida como "o que a alma está a fazer ao corpo".

Entidade: condição ou estado de ser; existência.

Escala de Tom: uma escala da Cientologia que mostra os tons emocionais. Numa escala desde serenidade, entusiasmo (à medida que descemos), conservantismo, aborrecimento, antagonismo, ira, hostilidade encoberta, medo, desgosto, apatia. A cada nível da escala é atribuído um valor numérico arbitrário. Há muitos aspectos da Escala de Tom, e o seu uso possibilita uma previsão do comportamento humano. Para mais informação acerca da Escala de Tom, leia o livro A Ciência de Sobrevida de L. Ron Hubbard.

Espiral Descendente: um fenômeno do triângulo ARC segundo o qual quebrando alguma afinidade, diminui um pouco a realidade, reduzindo então a comunicação, o que torna impossível conseguir manter a afinidade tão elevada como antes; perde-se então um pouco mais de afinidade, seguindo-se uma redução da realidade e em seguida da comunicação. Isto é a espiral descendente em progresso até chegar ao fundo, a morte, que é afinidade inexistente, comunicação inexistente e realidade inexistente. (Capítulo 6, #4)

Ética: racionalidade na direção do mais alto nível de sobrevida para o indivíduo, raça futura, grupo e Humanidade. Ética é razão e a contemplação da sobrevida ótima. (Capítulo 11, #7)

Eutanásia: a definição original de eutanásia é "homicídio por misericórdia", o ato de matar sem dor ou permitir que um animal ou uma pessoa que sofre de uma condição ou doença incurável morra (por omissão de medidas médicas extremas). No entanto, na prática da psiquiatria tornou-se no "ato de matar pessoas consideradas um peso para a sociedade". (Capítulo 7, # 11)

Exteriorizar: ocasionar o estado em que o theta, o indivíduo em si, está fora do corpo. Quando isto é atingido, a pessoa obtém a certeza de que ela é ela própria e não o seu corpo (Capítulo 7, # 3)

Frederico da Prússia: (1712-86) rei da Prússia (1740-1786). Conhecido por Frederico o Grande; conduziu campanhas intermitentes de conquista em países vizinhos. As guerras para que conduziu o seu país envolveram por fim toda a Europa. (Capítulo 8, #6)

Gengis Khan: (1163-1227) Da Mongólia, conquistador de uma grande parte da Ásia e Europa oriental. Ele e os seus exércitos foram totalmente implacáveis nas suas ações e diz-se que mataram mais de um milhão de pessoas numa única cidade. (Capítulo 8, #7)

Hitler: Adolf Hitler (1889-1945), ditador na Alemanha de 1933 até 1945. Os avanços militares de Hitler contribuíram para iniciar a Segunda Guerra Mundial. É conhecido por matar milhões de judeus na crença de que contaminariam o povo alemão. (Capítulo 8, #4)

Interiorizado: numa condição de ter entrado em algo e se ter tornado parte desse demasiado fixamente. (Capítulo 8, # 1)

Invalidar: refutar, degradar, desacreditar, negar algo que outra pessoa considera ser um facto. (Capítulo 11, #2)

Kaiser Wilhelm: William II (1859-1941), imperador da Alemanha de 1888 até 1918. (Kaiser significa "imperador" em alemão). Através do manejo inepto do seu poder e autoridade como imperador, ajudou a provocar as circunstâncias que conduziram à Primeira Guerra Mundial e, por isso, às mortes de milhões de homens nos campos de batalha (Capítulo 8, #5)

Marxista: uma pessoa que segue e acredita no Marxismo, a doutrina do filósofo e político alemão Karl Marx (1818-83), que desenvolveu um sistema político-económico no qual se baseia virtualmente todo o moderno pensamento socialista e comunista. O Marxismo inclui a assunção materialista segundo a qual fatores económicos determinam o comportamento humano. (Capítulo 1, #3)

Massa: composição de matéria e energia existente no universo físico. (Capítulo 6, #3)

Materialismo dialético: em lógica, "dialética" é a ação e reação entre dois opostos da qual surge uma nova síntese (harmonia de dois opostos). Foi uma ideia originada pelo filósofo alemão Georg Wilhelm Hegel (1770-1831). O "Materialismo" é uma filosofia que afirma não haver nada no universo além da matéria, que a mente é um fenómeno da matéria e que não há fundamento para assumir uma causa espiritual primária. O "Materialismo dialético" foi uma adaptação destas ideias por Karl Marx (1818-1883), líder revolucionário alemão e fundador do socialismo moderno, para fazer as suas "leis gerais de moção que governam a evolução da natureza e da sociedade". Defendeu que um conflito de dois opostos numa sociedade humana é o processo evolucionário pelo qual acabaria por ser alcançada uma sociedade sem classes. (Capítulo 1 #4)

Mente Analítica: a mente consciente e ciente que raciocina, observa dados, os recorda e resolve problemas. Seria, essencialmente, a mente consciente comparada com a mente inconsciente. Em Dianética e Cientologia, a mente analítica é a mente desperta e consciente e a mente reativa simplesmente reage sem análise. Ver também mente reativa neste glossário.

Mente Reativa: a parte da mente que funciona numa base de estímulo-resposta (sendo-lhe dado um certo estímulo, dará automaticamente uma certa resposta), que não está sob o comando volitivo da pessoa e que exerce força e poder sobre a consciência, propósitos, pensamentos, corpo e ações dessa pessoa.

Mente Somática: a mente que toma conta dos mecanismos automáticos do corpo, a regularização das minúcias (detalhes precisos) que mantêm o organismo a funcionar.

Não-Poder-Ter: uma privação em si ou noutros de substância, de ação ou de coisas. (Capítulo 12, #2)

Napoleão: Napoleão Bonaparte (1769-1821), líder militar francês. Subiu ao poder em França por força militar, proclamou-se imperador e conduziu campanhas de conquista através da Europa até à sua derrota final em 1815 pelos exércitos aliados. (Capítulo 8, #3)

Neurose: obsessão ou compulsão que comanda a autodeterminação de uma pessoa a um ponto tal, que se torna um risco social. (Capítulo 6, #5)

O Nada: uma ausência de tudo: nenhum tempo, nenhum espaço, nenhuma energia, nenhum pensamento. (Capítulo 2, #4)

Pedra Angular: o elemento de várias partes ou coisas associadas que apoia ou afirma as outras: parte ou princípio essencial. (Capítulo 5, # 1)

Pensamento: potencial para considerar: a combinação de observações passadas para obter uma observação futura. (Capítulo 7, # 6)

Ponte de comunicação: um procedimento de audição que fecha o processo que em curso, mantém ARC, e abre um novo processo. É usada para que o preclaro não se assuste com a mudança, pois cada vez que se muda depressa demais numa sessão, o preclaro fica preso na sessão. Avisa-o, e é para isso que uma ponte de comunicação serve. (Capítulo 12, #9)

Plano (*adj*): descarregado de todas as reações nocivas ao preclaro. Não produzindo mais mudanças ou reações. (Capítulo 12, #5)

Pontos de Ancoragem: pontos ancorados num espaço diferente do espaço do universo físico à volta do corpo.

Ponto de Origem: aquilo a partir de que vem ou se desenvolve algo; local de origem; causa.

Ponto de Recepção: aquilo que recebe uma comunicação; efeito.

Ponto de Vantagem: posição que permite visão clara e ampla, entendimento, etc. (Capítulo 6, #1)

Postular: gerar ou pensar um conceito. Um conceito é um pensamento, e postular implica o requisito de que algo é ou não é algo, ou que alguma ação vai ter lugar. Por outras palavras, postular implica condições e ações mais do que puro pensamento. (Capítulo 2, #5)

Preclaro: Uma pessoa que, através do processamento da Cientologia, está a descobrir mais acerca de si própria e da vida.

Problemas de Tempo Presente: problemas especiais porque existem no universo físico "agora", nos quais o preclaro tem a sua atenção presa. Quaisquer conjuntos de circunstâncias, que prendem a atenção do preclaro, a respeito das quais ele sente que devia estar a fazer algo em vez de receber audição. (Capítulo 12 #4)

Processar: aplicar os processos e procedimentos da Cientologia a uma pessoa por um praticante treinado. Isto chama-se processar. A definição exata de processar é: a ação de fazer uma pergunta a uma pessoa (que ela possa entender e responder), obter uma resposta a essa pergunta e acusar a receção à resposta. Processar é também chamado auditar. (Ver também auditor neste glossário).

Propiciar: agir de forma calculada para reduzir a ira ou ganhar a aprovação de outro; tentar acalmar ou parar. (Os Objetivos da Cientologia, #2)

Psicossomático: *psico* refere-se à mente e *somático* ao corpo; o termo psicossomático significa corpo adoentado pela mente, ou doenças criadas fisicamente dentro do corpo por distúrbios mentais. (Capítulo 7, # 8)

Reestimulação: reativação de uma memória passada devido a circunstâncias semelhantes no presente próximas da circunstâncias do passado. (Capítulo 7, #7)

São Tomás de Aquino: (1226-74) Filósofo religioso italiano que revolucionou a teologia e a filosofia na sua época com os seus escritos sobre religião e a natureza humana. Ele afirmava que a alma era o princípio (élan vital) e energia vitais que dão existência e forma ao organismo (Capítulo 1, #1)

Sessão: um período determinado de tempo em que um auditor audita um preclaro.(Capítulo 11, #4)

Significância: uma palavra usada num sentido especial em Cientologia para denotar pensamentos, decisões, conceitos, ideias, propósitos ou significados na mente com distinção das suas massas. (A mente é basicamente formada por massas e significâncias.) (Capítulo 12,#8)

Somático: uma dor ou desconforto físico de qualquer tipo. A palavra *somático* significa na verdade "corporal" ou "físico." Porque a palavra *dor* levou no passado a uma confusão entre dor física e dor mental, *somático* é o termo usado em Cientologia para designar dor ou desconforto físico. (Capítulo 12,#6)

Telas negras: partes das figuras de imagem mental onde o preclaro está a ver negrume (Capítulo 17,#4)

Turbulência: agitação ou transtorno. (Os Objetivos da Cientologia, #1)

Ver como é: ver qualquer coisa exatamente como ela é sem quaisquer distorções ou mentiras, momento em que desaparecerá e cessará de existir. (Capítulo 12,#7)

Voltaire: nome assumido por François Marie Arouet (1694-1778), autor e filósofo francês que acreditava na liberdade de pensamento e respeito por todos os homens e falava contra a intolerância, tirania e superstição. (Capítulo 8,#2)

Wundt: Wilhelm Wundt (1832-1920), fisiologista e psicólogo alemão; o originador da falsa doutrina segundo a qual o Homem não é mais do que um animal.(Capítulo 1,#2)

FIM