

6203C19 SHSpec-123 MECÂNICA DA SUPRESSÃO

Os axiomas sempre estiveram “bem antes de nós. Tentar que a tech de Cientologia os alcance é um trabalho duro. Os axiomas contêm os dados básicos sobre supressores sob o título de “not-isness”.

Not-isness é um is-ness suprimido. É o esforço para eliminar um isness da existência. Correr mentiras fora de um banco, é correr fora alterar-isness e not-isness. Alter-isness é mudança, e situa-se entre um is-ness e uma supressão. Tempo é, mecanicamente, mudança.

Um ciclo de ação decorre de uma não-existência para uma existência para uma não-existência. O primeiro material sobre isto é “Ciência da Certeza” [Veja PAB Nº 3 “Processamento de certeza”, pág. 4. A referência mais antiga vem no Jornal de Cientologia, emissão 16-G “Isto é Cientologia, A Ciência da Certeza”], o processo algo/nada. O ciclo de ação nunca entrou aqui. Bastava alternar *algo e nada* para descolar um talvez. A maior parte das pessoas considera um talvez como uma incógnita, entretanto não é realmente uma incógnita, exceto talvez mecanicamente. Um talvez é realmente terra-de-ninguém entre a certeza de que alguma coisa *é* e a certeza de que uma coisa *não é*. Um ciclo de ação pode ser empilhado ao lado do talvez, e você poderia dizer que uma mudança é um talvez. É, na mente reativa, como se o meio de um ciclo de ação fosse um talvez, de forma que toda a mudança é talvez, e por isso, se qualquer coisa é mudada, talvez não *seja*.

Nós obtemos um processo novo do anterior: o processo “algo/nada”. É difícil redigir isto de forma compreensível para uma mente. Nós tivemos sarilhos com o processamento de not-is, algo/nada, mentiras, etc.

Mentiras entram em criar, o que engrossa alguns bancos. Este processo novo (algo/nada) que é um processo Classe I, [um auditor Classe I é relativamente inepto e só lhe é permitido auditar nos Pcs um processo bem-sucedido. Veja pág. 152 e HCOPL 29 Set 61 “Processos Permitidos do HGC”] precisa de refinamento em termos de redigir talvez. É só “*é/não é*” repetitivamente. Se for corrido por algum tempo nisto, o PC mover-se-á na banda. Ele também irá em breve entregar o somático crônico dele, PTP, dificuldade atual ou seja o que for, aplicando o processo diretamente ao caso dele. O que você está a fazer é correr o ciclo de ação. Você não disse se o “*não é*” é desaparecimento ou not-isness, mas o PC correrá sempre isso como not-is, ou os supressores. Logo você está a correr supressores diretos, e a coisa que ele está a suprimir imediatamente é provável ficar à vista: o seu padrão escondido, ou o PTP crônico.

A coisa é tentar decidir-se sobre algo que ele disse que “*é*”, e então, não gostando disso, disse que “*não é*”. Isto deixou-o no *talvez* ou no que quer que fosse, no que quer que seja ou será. Você não levaria o processamento a lado nenhum com “talvez”, porque basicamente não há coisa tal como talvez. Há só criação e as condições da criação. Mesmo quando um ciclo de ação foi completado, ainda lá está como memória. Isto dá ao PC uma gravação do que “*é*”. Você nunca obtém uma inexistência pura depois de uma existência. A única inexistência pura só estava antes da existência.

Logo este processo fantasticamente simples pode produzir praticamente todos os outros fenômenos em Cientologia. Vem de existência e inexistência, o que vem de percepção e “não

querer perceber”, que vai para criação e destruição com faixas selváticas de mudança no meio. A maior parte das pessoas evitam as isnesses como a peste. No percurso do processo acima, a incerteza do caso salta fora.

Os de mente-aberta... talvez o caso seja o estado de espírito normal para cientistas modernos. Eles pensam que LRH não é científico porque ele é tão afirmativo. Porque ele não está cheio de talvez. Os cientistas estão sempre à beira de, de repente, alguma coisa ser revelada, o que os assusta. Por isso, eles são maus auditores.

As pessoas que têm muitas contenções não querem que as mentes delas sejam invadidas. As pessoas estão penduradas em revelações. A Igreja católica está contra a ideia de investigar a mente. Eles são grandes em revelações, todas ilusórias. A revelação da ciência moderna é a Bomba-H. Mas é uma revelação muito grande, logo as pessoas nem olharão, tal e qual como a Cientologia. Teria mais êxito contrapor a Bomba-H reduzindo a sua revelação a uma investigação do sujeito que carrega no botão, [do que tentar impressionar as pessoas com toda uma imagem dessa Bomba-H]. Com a Cientologia, revelar a clarificação das pessoas é muito como revelação. Você terá mais sucesso com, “tens uma dor? A Cientologia levaria provavelmente algum tempo para fazer alguma coisa sobre isso”. A pessoa poderia confrontar esse tanto. Você poderia correr, “Obtém a ideia de que há uma dor / Obtém a ideia de que não há dor nenhuma”. Isto iria despertar a dor. Ele poderia confrontá-la, porque está ligeiramente ligada, ao contrário das dores suprimidas [logo não será confrontado com uma revelação inesperada]. Confira, depois de cada cinco ou seis comandos, se ele seguiu os comandos, para ter certeza que os seguiu. Há dores que aparecem nalgumas áreas previamente indolores, onde a pessoa tem alguma disfunção. Ele estará a completar velhos ciclos de ação.

Só duas coisas podem acontecer: nada aparecer e alguma coisa aparecer. Logo, as duas condições de qualquer jogo são aparecimento e não-aparecimento. Assim nós obtemos a anatomia dos jogos, que é o contexto em que LRH estudou este assunto originalmente. O jogador adversário num jogo, ou *é* ou *não é*. O meio termo entre “*é*” e “*não é*” é o que reage. Há todos os tipos de ramificações de o “*é*”. Qualquer coisa pode ser representada por “*o*”, o jogador adversário, o tempo ou emparelha, etc. A quantidade de “*é*” que a pessoa pode conceber comparada com a quantidade de “*não é*” que a pessoa pode conceber encontra a discordância entre o “*não é*” e o “*é*” e isso dá a leitura. O e-metro só continua a ler na discordância entre o “*é*” e o “*não é*”. Duas valências numa mente podem produzir uma real discordância, p. ex.. um ateu e um presbiterano. É a discordância que dá a leitura, logo, no caso do ateu e do presbiterano, você obterá um grande registro no e-metro, em qualquer deles por causa do outro.

Em 3DXX, você obterá tanta carga de terms como de opptterms. Toda a massa se desequilibra quando descarrega um deles, mas esse não descarregará totalmente até que o outro possa descarregar. Porque é que eles são opostos? É porque um diz que certo princípio *é* e o outro diz que certo princípio *não é*, e vice-versa. Eles são violentamente opostos. Você verá que isto é característico de todo o pacote do GPM. Você obtém identidades opostas que criam problemas.

Logo, todos estes isnesses são opostos por todos estes not-isnesses. É pesadamente carregado e violento por causa de todas estas discordâncias.

Você poderia provavelmente pôr esta teoria em qualquer processo. Por exemplo, você poderia fazer um prepcheck de uma pergunta zero: “já consideraste que outro não existia?” ou “já insististe que alguma coisa *era*?” Com isso você obteria um tremendo número de overts, uma vez que tentar danificar alguma coisa é tentar fazê-la não existir, e criar alguma coisa, é afirmar que *é*.

Todo o overt é uma afirmação de que alguma coisa *é* ou *não é*. Isto é tudo o muito *preto e branco*, ao contrário da lógica Aristotélica que insiste que positivo e negativo não existem. É verdade que há essa escala gradiente e que aqueles absolutos são inatingíveis, mas você estaria a dizer uma asneira se dissesse que a positividade não existe, embora absolutos não existam.

A semântica geral (Veja a Semântica Geral de Alfred Korzybski) e a ciência moderna recua completamente da positividade e da certeza. À medida que o tempo passa, a positividade diminui. Quanto menor o conceito de tempo, menos as coisas parecem positivas. Basta estar consciente do agora do momento para surgir um pouco de isness e not-isness. Isto ocorre durante o processo de havingness. As paredes parecem mais luminosas. O que acontece é que o not-isness desaparece e é substituído pela inexistência. Deixa de ser uma supressão para se tornar, digamos, uma consciência de inexistência, em lugar de uma supressão da existência. Uma pessoa senta-se cercada por massas. Isto é tudo not-isness. A primeira coisa que o PC diria sobre elas é que não existem. À medida que ele corre havingness e surge em PT, as paredes ficam mais luminosas e estas coisas desaparecerão. Mas quando você corre alguém em havingness, vai de not-isness para inexistência numa banda de tal maneira clara que, à medida que corre havingness neles e as paredes ficam mais reais, o banco materializa-se e eles têm “pessoas” no meio da sala. Você elimina a not-isness ao corrê-lo na isness da parede. A not-isness que empurrou a imagem para a invisibilidade liberta-se à medida que a realidade da pessoa sobre a parede aumenta. Você correu a invisibilidade da isness. As “pessoas” sempre lá estiveram, mas ele not-isou-as e teve que ter bastante cuidado com elas todo esse tempo.

O tipo que você audita sem parar e que nunca obtém qualquer imagem, é um clássico. Ele está totalmente a suprimir, porque há alguma coisa que ele teme de morte que apareça. Você poderia fazer uma lista de “Quem ou o que teria medo de descobrir?”, atribuindo os oppterms aos terminais, etc., à medida que isto corre por algum tempo, e os cadáveres que ele tem not-isado começariam a aparecer. Às vezes alguém numa condição debilitada desviará a atenção destas coisas por algum tempo, mas um materializa-se e assusta-o. Ele dirá que estava tapado.

Muitas pessoas não têm uma banda do tempo. Elas têm só uma série de not-isnesses. São os “tranquilos”. Hah! Algum fenómeno bem horroroso que pode ocorrer enquanto corremos isto fora, mas continuando a corrê-lo, isso desliga-o.

Os auditores ficavam transtornados por isto enquanto corriam “não-saber”. Eles se ficavam curiosos quando o PC na verdade não-sabia alguma coisa ao ponto de desaparecer e entrar em Q&A, nunca esgotando o processo. É claro, isto era terrivelmente restimulativo no assunto de não-descobrir, isto é, o botão not-is.

Quando o not-is desaparece, a isness materializa-se e assusta o PC ao ponto de, às vezes, o PC decidir nunca mais deixar isso acontecer. As imagens que surgem podem ser mais reais do que PT, por algum tempo. Esta é uma real surpresa.

Um PC fica com medo de descobrir, quando uma identidade no banco afirmou uma isness, e outra afirmou uma not-isness. Vários fenômenos de banco se ligam e desligam, e o PC fica preso. Então ele fica com medo de descobrir. Alguma coisa está sujeita a materializar-se, a aparecer. Isto faz um mau auditor. Ele é simplesmente hesitante em termos de aparecerem coisas. Ele pode ser levado através disso educativamente e/ou com processamento. “*É / Não É*” faz isso. 3DXX faria isso, como o fariam vários prepcheck e perguntas de not-isness, etc.

Outro método é uma mudança no sistema de contenção. [Veja também HCOB 21 Mar 62 “Dados de Prepchecking.”, pág. 2]. Para usar o sistema de contenção (*O Que, Quando, Tudo, Quem*) em supressores, adicione “*Aparece*” antes de “*Quem*”. Isto poderia correr até um engrama. É “*Quando, Tudo, Aparece, e Quem*”. “*Aparece*” é “o que poderia ter aparecido (ou se revelou, ou deveria ter aparecido) naquele ponto?” ou “Há qualquer coisa que não se mostrou?” Este mecanismo ajuda a retirar supressores da contenção. Engrossado o banco deste modo, poderia ser o bastante para correr um engrama.
