

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 ama 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 a 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 registo no e-metro, em qualquer deles por causa do outro.

Em 3DXX, você obterá tanta carga de terms como de oppterm. 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 opptermos 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 fenômeno 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 fenómenos 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.
