

NOTAS

6308C07 SHSpec-292 R2H Fundamentos

NOTAS

R2H é um dos processos mais satisfatórios que você alguma vez correu. [Para uma descrição de R2H, veja HCOB 25 Jun. 63 “Rotina 2H: Quebras de ARC por verificação] Desarma quebras de ARC por verificação. Contudo entra em derrocada com um manejo inábil. É diferente de qualquer processo que alguma vez tivemos em Dianética e Cientologia. Ele tem grande poder. Correrá engramas e secundários e pode ser sénior à R3R. A única coisa que não correrá é um GPM que deve ser corrido com R3M e R3N. A R3M obtém os padrões dos engramas de gato selvagem. A R3M é como se obtiveram os padrões dos GPMs no primeiro caso. Em R3M, não faça a pergunta de criss-cross no oposto. Eu perguntaria, “de que é que consiste o próximo par?” ou “Dás-me o oppterm do terceiro par?”, então “o que é que se oporia a isso?” A R3N pressupõe que você tem os itens fiáveis. Nalguns PCs e, se eles não listam ao acaso, você não obtém TA. Listar ao acaso tira elos, por isso ainda tem que fazer isto, mesmo que tenha o item. A causa principal do TA subir e colar em R3N é data errada ou padrão de GPM errado. Uma linha de itsa cortada irá, também, enviar o TA para cima e colá-lo.

Um GPM é difícil de datar e flutua na banda, porque o seu propósito era desorganizar o tempo. Os itens opostos, fazendo fogo uns contra os outros, soam ao Pc como tempo. O GPM flutua no tempo e produz uma situação de não-mudança. Isto torna perigosamente fácil datá-lo mal. Também, há um implante básico ao implante de Helatrobus, mas muito anterior, que parece igual ao implante de Helatrobus. É aproximadamente há 4 triliões de anos atrás. É muito mais aberrativo do que os implantes de Helatrobus. É aquele que eles põem nas telas na área entre-vidas. [Veja UMA História do Homem, pp. 65-66]. Os GPMs são as únicas coisas que precisam de ser auditadas com uma técnica especial.

A R2H tem potencial para correr engramas e secundários da banda toda melhor do que a R3R, tirando toda a sua BPC e deixando-os ressaltar para o ponto onde eles deveriam estar na banda. Nós de facto não estamos a tentar apagar toda a banda do tempo a toda a gente. Nós estamos a tentar tirar da banda do tempo as coisas que impedem o PC de ter as suas imagens. Nós estamos a tentar puxar a havingness do PC até ao ponto de não precisar de imagens para saber que é ele próprio. Se você pode tirar fora a carga das suas imagens inconfrontáveis, imagens essas que lhe negam o conhecimento da banda, ele pode ter imagens ou não à sua escolha.

As principais imagens que lixam as coisas são GPMs. Porém, porque o implante de entre-vidas tem o objectivo de invalidar todas as imagens, restimulando implantes, varrendo identidades e memória, muitas pessoas que são transtornadas pela audição poderiam pensar que você está a tentar fazer isso mesmo. Dizer ao PC que vai apagar a sua banda do tempo, provoca, então, uma saturação.

Estava LRH a pensar em tácticas de espaço exterior quando reparou que a falta de comm era a dificuldade principal. Ele especulou sobre entrar em sociedades a partir do interior com comunicação e pensou no que aconteceria se puséssemos um quartel general de Markab, completo com bandeira, etc. Eles, quando chegassem, pensariam que nós ainda lhes seríamos leais, etc. Mas a reacção da população da terra aos símbolos poderia ser bastante avessa. O ponto é que quando você diz ao PC que vai apagar a sua banda do tempo, ele entra num anaten propiciatório, porque isso é o que foi feito. Porém, se ouvisse dizer que lhe ia devolver as imagens, ele sentir-se-ia muito diferente. Imagens, se hostis, podem ser enjeitadas. A real dificuldade do Pc é, as imagens que o impedem de ver as suas imagens. Claro que elas também são as suas imagens, mas ele enjeita-as. Você só está a tentar apanhar e manejar imagens que trancam outras imagens. Depois de fazer isto, acabará num caso de Nível 2 [Veja pág. 414 das Notas do SHSBC], com todas as suas imagens. Então você pode chegar ao mecanismo automático de fazer-imagens e colocá-lo sob a autodeterminação do PC, momento em que você tem um OT. [Nível 1. Veja acima].

Há um ponto interessante, que pode ocorrer em audição, onde o PC pode enjeitar a banda do tempo e dizer simplesmente: “bem, eu não sei quem sou, mas eu sou”. A partir daí, você pode recuperar a banda, com conhecimento.

NOTAS

Você poderia chegar a isto de outro modo. Em vez de apagar imagens, eleva o confronto do PC dessas imagens ao ponto de poder enfrentar as hostis e as poder entender sem vacilar ou as enjeitar. Isto é comparável à velha aproximação da exteriorização, excepto que lava o PC a confrontar as suas imagens. R2Hs, bem corridas, podem dar ao PC uma maior paternidade das imagens, e tornam as imagens melhores e mais bonitas.

A vida e o Ser consistem de potenciais e capacidades, não de coisas, mas da capacidade ou potencial para ter A, R, e C. O “Grau de vivência é medido através de ARC: de quanto [ARC] é um sujeito capaz?” E o grau de ARC é medido pela quantidade de vivência de que uma pessoa é capaz. Pense nele como potencial de afinidade.

ARC é com quê? Com outros seres. Usualmente a comunicação com outros seres passa através de MEST, isto é, usa as vias de MEST. Uma pessoa usualmente tem ARC com outros seres através de MEST. Porém, a pessoa pode comunicar telepaticamente mesmo sem alto ARC, algumas civilizações. Há coisas tais como descodificadores telepáticos. A telepatia é uma força de impacto. Pode apanhar os pensamentos ou medos de um theta pela linha abaixo, a qual também está sendo sujeita a implantação. ARC também pode seguir “acima da telepatia”. Abaixo de um certo nível, ARC depende de MEST como meio de comunicação. ARC só realmente se torna importante depois da pessoa perder a comunicação telepática, porque estava tão presente antes disso que ninguém pensava nele. Quando você introduz MEST nas linhas de comm, ARC torna-se a medida de vida.

Assim a pessoa poderia estar em ARC com theta, matéria, energia, espaço, tempo, forma, ou localização. Essas são as coisas principais com que estar em ARC. O ARC que um indivíduo tem expressa o grau em que ele pode ser causa sobre theta, matéria, energia, espaço, tempo, forma, e localização. O potencial de ARC do indivíduo dá o grau em que ele pode ser causa sobre coisas da vida. Quanto menos vida tem, menos ele é. À medida que um theta fica mais sólido, pode ter cada vez menos ARC, porque deve ter saído de ARC com MEST, forma e localização, ou não se acumulariam sobre ele sem o seu arbítrio. Assim que ele deve ter tido quebras de ARC com estas coisas. Mas como é que ele pode, sem ter quebras de ARC com outros theta? É provável que tenha tido quebras de ARC com outros theta. E estava com Quebras de ARC com outros theta, o que o conduziu, usualmente, a Quebras de ARC com MEST, forma, e localização. Não necessariamente, mas usualmente. Quanto mais ARC, mais a comunicação é directa. Quanto menos ARC, mais você precisa de MEST para fazer passar uma comunicação. Assim, à medida que um theta sobe pela linha acima, mais favorece comunicação directa, realidade directa e afinidade directa com outros seres. Quando se afasta da telepatia, você introduz MEST na linha, e ARC fica subordinado a MEST. Quanto menos ARC, mais você precisa de MEST para fazer passar uma comunicação. Então fica muito em baixo, onde um theta comunica com MEST e não só através dele.

O Homem não é lama. Mas um homem que não estivesse nada vivo pensaria como tal e chegaria a conclusões confusas tipo lama. Essa é hoje a condição de outras “ciências” mentais. Os seus partidários estão tão longe de outros seres que falam com MEST e não através dele. É como a criança bater no seu carro vermelho ou maldizer objectos de MEST. Esta situação é diferente de investir vida em MEST e alter-determiná-lo, o que está noutra harmónica. Você é perfeitamente capaz de imaginar um ser vivente ou investir vida na matéria e então alter-determiná-la e mandá-la caminhar e falar. Este é um potencial discutido em *Dianética: A Evolução de uma Ciência* [Aparentemente na forma da discussão da instalação de circuitos demónio na mente]. Veja págs. 32, 60-617. Mas se você sentisse que outro ser vivente não é mais capaz do que um sapato? E se você despissem um ser (vivente) de vida? Foi a esse ponto que as pessoas chegaram.

Quebras de ARC com theta, matéria, energia, espaço, tempo, forma e localização provocam a espiral descendente de um ARC em queda. A pessoa acredita que se deteriorou, mas nunca realmente se deteriora. R2H já prevê isto, clarificando as quebras de ARC de uma pessoa. O auditor devolve ao PC o seu potencial de ARC.

Limpando quebras de ARC com coisas de MEST, você pode limpar quebras de ARC com imagens dessas coisas na mente reactiva. Daí que a mente reactiva fica mais acessível e

NOTAS

confrontável, uma vez que as imagens do banco são imagens de theta, matéria, energia, espaço, tempo, forma e localização. Assim, auditando-as, a pessoa clarifica quebras de ARC com essas coisas das imagens que o PC não pode confrontar na sua mente reactiva. Então, o banco torna-se mais confrontável e abre-se. O conceito básico da R2H é que a mente reactiva é um reservatório de quebras de ARC.

Espaço: Espaço é a cura para não-confronto. O botão do banco é “nenhum espaço”, de forma que ele está mesmo em cima de si.

Tempo: Você obtém uma ausência aparente de tempo no banco reactivo, na presença de uma totalidade de tempo. Você obtém um nada onde está algo e algo onde está um nada. Isso é o que faz o banco reactivo: resposta instantânea, independentemente de quando a resposta foi instalada.

Forma: Isto relaciona-se com gosto estético. A mente reactiva do PC tem um depósito minucioso das formas que o PC mais detestou.

Localização: A = A = A. Um exemplo é correr um incidente na Austrália como se estivesse em Inglaterra. Ou, você tocar em planetas que estão a anos-luz, sem saber. Quando você percorre essas coisas, elas podem saltar de volta para as suas devidas posições.

O problema é identificação ou desassociação. “Desassociação é o inverso de identificação. Duas coisas que deveriam ser vistas como semelhantes, são vistas como loucamente diferentes”. A R2H ajuda o PC a diferenciar todas as identificações de theta, MEST, formas, e localizações com que ele é afligido. Você também poderia colidir com desassociação, se realmente introduzisse a linha de itsa. O PC dará todas as desassociações com o que ele colidir, à medida que examina seja o que for para responder à sua pergunta. Ele deveria ver uma semelhança entre sua pergunta e a resposta dele, mas não o faz, no princípio, e assim você obterá respostas *non-sequitur*. Estas são coisas que estão na mente do PC quando tenta responder à pergunta. Daí que para as tirar da sua mente ele di-las. A coisa a fazer aqui é esperar até a desassociação ser corrida fora. Por fim, o PC responderá à pergunta.

A desassociação é uma inversão da identificação, o que também dá uma inversão de ARC. Você obtém um factor de restimulação que funciona deste modo:

1. O PC conheceu uma menina com cabelo rosa.
2. Então meninas com cabelo rosa não são de confiança.
3. Então nada cor-de-rosa deve ser de confiança.
4. O PC conhece um tipo chamado “Rosa” que escova os dentes, assim melhor será nunca mais escovar os dentes. Abaixo de desassociação, você entra numa inversão e obtém mais identificações. A mais baixos níveis, uma boa comum é disparar contra as pessoas. ARC não só declina, mas inverte, e então volta a inverter. Não há qualquer fundo, mas acontecem coisas estranhas na descida. Personalidade, formas e memórias podem morrer, mas não o indivíduo. Existe algum método de comunicação por aí abaixo, porque o ARC nunca cessa. Você pode entrar em versões misteriosas de alcançar e retirar. Por exemplo, você tem que passar pela faixa de raiva.

Assim se você puder melhorar C, R, ou A, pode continuar a elevar o triângulo correndo Quebras de ARC, como na R2H. O limite principal do processo é o limite de comunicação do comando, “Recorda uma quebra de ARC”, mas isso pode ser comunicado com um pouco de trabalho, se necessário for. Além disso, é terapêutico para qualquer pessoa compreender simplesmente a definição de “quebra de ARC”.

Você não se importa com que é que o PC tem a quebra de ARC. Em GPMs, você pode obter quebras de ARC com MEST por obedecer a implantadores, e com implantadores por rebaixar MEST a este uso. É um caso do topo da escala que reconhece uma real quebra de ARC com MEST. Tudo funciona se você seguir apenas a estrutura formal da R2H:

1. Peça uma quebra de ARC.

NOTAS

2. Obtenha o que foi.
3. Obtenha onde foi.
4. Obtenha quando foi.
5. Faça uma verificação, limpando cada linha à medida que a lê.
6. Trabalhe a quebra de ARC até o Pc se sentir bem com ela e já não ler.

Pegue no que o PC lhe dá. Não sonde. O PC pode entrar em dificuldades ao obter “quando”. Você usa o seu e-metro para ajudar só quando o PC está em desespero com o tempo, e desistiu totalmente. Então diga-lhe só o que viu ler. Isso é a sua datação ao e-metro. Você pode fitar o e-metro enquanto o PC dá possíveis datas.

Reparação de R2H:

1. Quando o TA está pendurado, você tem uma data errada e melhor será encontrá-la.
2. Você também pode meter grandes ruds-médios na sessão ou processo, porque o PC recordou quebras de ARC que suprimiu e de que não falou ao auditor.
3. O PC pode ter Quebras de ARC na sessão por causa de uma quebra de ARC do passado.
4. Você pode ter perdido uma leitura na verificação e assim não ter a BPC certa.

Quando obtém uma leitura numa linha da verificação R2H, assegure-se, com o Pc, de lhe pegar, conseguindo que ele lhe dê dados mais específicos sobre a linha reagente. Por exemplo em “Alguma emoção foi rejeitada?”, você tem que descobrir que emoção foi rejeitada. Não indique apenas a generalidade ao PC, uma vez que isso não manejará a quebra de ARC. Não é a BPC correcta. Se isto não funcionar, então um dos factores listados acima sob “reparações” está fora. Se o PC protestar uma linha, óptimo. Não lha empurre pela garganta abaixo, mas volte depois a ela. Apenas não estava pronta a ser respondida. Você deverá obter BDs ao encontrar a BPC correcta. Se não obtém BDs com quebras de ARC correntes, vai ter dificuldade com futuras quebras de ARC. Você tem que encontrar a BPC. Obter uma, não necessariamente significa a que quebra de ARC está completamente limpa, assim, depois de ter obtido um BD, confira com o PC e note o e-metro. Você pergunta ao PC como se sente com a quebra de ARC e fite o e-metro como um falcão. Se o e-metro está limpo e o PC está agora O.K., não continue, ou você buscará uma contenção de nada e criará uma quebra de ARC. Não continue a limpar um limpo. Mas se a quebra de ARC não está limpa, continue a corrê-la.

Não importa quantas quebras de ARC você manejar por sessão. O que importa é quanto TA você obtém. Não deixe uma quebra de ARC até ler suave como vidro. Se uma quebra de ARC não dá BD, você está à procura de futuros problemas, porque ultrapassou alguma carga sem a limpar. O mecanismo no qual está a operar é tal que o incidente rebentará se a carga desalinhada ou ultrapassada é posta fora, e aquelas quebras de ARC são causadas por carga ultrapassada. Se você encontrar a BPC, não haverá quebra de ARC e o banco do PC corrigir-se-á. Clarificar uma quebra de ARC depende de itsa. O deslizar do processo de correr uma quebra de ARC depende de saber quando a deixar e deixar o PC largar a carga com itsa. Você poderia teoricamente levar o PC por aí acima até OT com isto, simplesmente tirando fora carga.

FIM