

CERTO E ERRADO

NOTAS

As pessoas usam a tecnologia mental do modo como a usam neste universo porque não sabem o que estão a fazer. O propósito da tecnologia mental tem que ser de sobrevivência com uma consequente necessidade para dominar e, assim, tem que consistir de estar certo [fazendo os outros errados]. A sobrevivência CERTO E ERRADO, e dominação, ajustam-se. Ações aparentes de contra sobrevivência são o esforço do theta para estar certo. Esta é o mais baixo ponto de redução da aberração, porque o theta não pode fazer nada mais do que sobreviver. A fim de sobreviver, ele tem que estar mais certo do que errado, ficando assim obcecado com estar certo. O começo de sucumbir é o reconhecimento de estar errado. Isto não é sensato, mas é o modo como um theta se comporta. Por isso, se um indivíduo está a sobreviver, ele deve estar certo, mesmo que seja apenas uma insistência para estar certo. A = A = A. Se um indivíduo está a empreender uma ação e está a sobreviver, então a ação deve ser correta. Um theta tem que introduzir uma mentira básica na cena para a sua sobrevivência o preocupar. Isto é idiota, porque não há razão para um theta se preocupar com a sobrevivência. Um theta, primeiro preocupa-se com a sobrevivência de qualquer outra coisa, algo que possa ser ameaçado com não-sobrevivência, então ele identifica-se com essa coisa. Esta é a primeira mentira. Quando ele se começa a preocupar com a sua própria sobrevivência, porque deu o passo maluco de se identificar com as suas criações, entra na necessidade de dominar para assegurar a sua própria sobrevivência. Não há razão alguma, pois se você está a proteger castelos de areia, tem que dar o passo maluco de começar a ser um castelo de areia, e pode continuar a protegê-los indefinidamente sem o fazer. Mas uma vez que se identificou com um castelo de areia e está preocupado com a sua própria sobrevivência, entra na necessidade de dominar para continuar a sua própria sobrevivência, para ser mais duro que os outros garotos duros da praia.

Você nem sequer tem que se tornar um castelo de areia para começar o jogo de dominação, se é isso que você quer fazer. O jogo de dominação consiste em estar certo e fazer o outro tipo errado. É tudo que há sobre isso. É realmente um jogo parvo. Por exemplo, a Rússia e os EUA. estão, cada um deles, tão dedicados à sua capacidade de produção para se defenderem um do outro, que estão a falhar economicamente. As pessoas justificam todos os tipos de loucura com base em CERTO E ERRADO. Até um boêmio está a ser boêmio para estar certo. Toda a gente o tentou pôr errado pelo que ele faz, assim ele tem que continuar certo. Se admite que está errado, ele sente que morrerá. Você pode ficar confuso simplesmente assistindo ao que está a ser feito, porque algo poderá ter bons resultados, mas a base ainda pode ser uma certeza maluca. As pessoas afirmam certezas malucas, porque toda a gente está sempre a pô-las erradas por causa de maluquice. Se alguém concordar ter feito algo errado, sujeita-se a colapsar, uma vez que identifica isso (o erro) com sucumbir.

O comportamento não necessariamente tem tudo a ver com toda a banda. Comportamento é comportamento.

As pessoas tentaram aberra-lo de uma maneira ou de outra. Tentaram fazer as pessoas comportar-se de algum outro modo, mas a ciência da vida ainda permanece a ciência da vida. Os fatores da vida ainda permanecem os fatores da vida, e se você fosse apagar todos os GPMs e incidentes e tudo mais, não teria removido as leis fundamentais nas quais a Cientologia é construída. GPMs, etc., usam meramente as leis existentes da vida para escravizar as pessoas. Simplesmente obrigam, exageram e destroem a liberdade de escolha, por cima do exercício da habilidade para ser feliz, poderoso, etc. Eles destroem a habilidade para ser auto, ou pan-determinado. Fazem as

pessoas unilaterais em tudo. Usam leis fundamentais, sem querer, para exagerar certas coisas, o que então conduz uma pessoa a escravizar-se. O mecanismo básico da escravização é:

1. Insistência em sobreviver, seguida de
2. Necessidade de dominar, seguida de,
3. Necessidade de estar certo ou errado,
4. Que se torna então tão irracional como o postulado original para sobreviver, e então,
5. A pessoa fica cada vez mais degradada. Os postulados feitos pelo indivíduo vão a pique a um ponto em que você pasmaria com o que o indivíduo está a fazer para estar certo. Quando você baixa a uma certeza muito aberrada, está a lidar com morte, porque àquele nível, uma cessação de sobrevivência é tão iminente que é dramatizada antes de acontecer. Daquele modo, o indivíduo, sucumbindo, ainda está certo. Atualmente há três organizações debaixo de fogo:
 1. Cientologia.
 2. Budismo.
 3. Teosofia.

O governo dos EUA., está a apoiar o governo vietnamita nos seus ataques aos budistas; recentemente tem atacado os Teósofos e lançou uma invasão via FDA (Administração da Comida e Drogas), no FCDC (outro departamento governamental), em Washington. Mas estes são os únicos três grupos que acreditam na reencarnação, i.e., são os únicos grupos que não acreditam na morte definitiva. Ao atacá-los, o governo dos EUA está a afirmar uma certeza sobre morte. Para corrigir algum tipo de comportamento aberrado deste género em alguém, você teria que o levar a dizer como esse comportamento o põe certo. Você obteria uma automação por iniciadores, que finalmente desapareceria. Então poderia ver como isso faz uma pessoa errada. Quando isso é tudo corrido fora, o indivíduo terá de longe menos inclinação para o comportamento que antes teve que ter para estar certo. A intenção mais forte do universo é a intenção de estar certo. O diagnóstico de como uma pessoa fica errada, depende daquilo em que a pessoa mais insiste. É nisso que você a pode pôr errada. [Seria aquilo que irrita uma pessoa]. O comportamento não consiste de uma aberração que alguém está a dramatizar. Ele consiste de uma aberração que uma pessoa vai buscar a fim de pôr outra pessoa errada. Isso é comportamento: também funciona. Estar sempre a pôr alguém mal, preocupa-o. Além disso, a pessoa pode ser posta errada ao ponto de inverter, entrar em acordo com o que está a ser dito pela pessoa que a está a pôr errada, e agora fazer da incerteza anterior uma certeza obsessiva. O rótulo “certo” é identificado com a ação errada. Um governo pode ser posto errado quanto a introduzir lei e ordem, ao ponto de agora exercer a criminalidade, usando o rótulo da lei e da ordem.

O assunto CERTO E ERRADO foi mais armadilhado em geral por sujeitos de toda a banda que implantaram pessoas com GPMs contendo as palavras “certo” e “errado”. Contudo, ao pôr-se a si próprio certo e a outros errados, um indivíduo não está a agir por causa do GPM. Aquele só intensifica a ação. Se tentar simplesmente correr alguém em certo e errado por muito tempo, você vai de encontro ao GPM e, vulgarmente, não se pode manter naquela linha. Introduzindo uma linha de itsa na aberração, desintensificará, contudo o seu poder.

Se um sujeito tem frequentemente acidentes:

1. Descubra o que ele está a ter (estragos, acidentes, danos, etc.). Isto não leva muito tempo. Você tem que isolar o que quer que o sujeito esteja a fazer. A ação óbvia pode não ser a intenção dele. Talvez não sejam os seus acidentes de automóvel que o estão a pôr certo. Talvez seja ficar lesado. Quando você tem a coisa correta, ele correrá facilmente.

2. Pergunte ao PC como é que (um acidente de automóvel) te põe certo. Você obterá uma linha de itsa fácil.
3. Pergunte-lhe como é que (um acidente de automóvel) poria outros (ou outro) errados. Você obterá outra avalanche.
4. Pergunte (2) novamente, depois (3), etc. Mantenha o equilíbrio e evitará bater no GPM com tanta força.

Este processo fica abaixo do nível de reconhecimento ou cognição. Ele mina a neurose. A Neurose é definida como uma ação de anti sobrevivência compulsivamente empreendida pelo indivíduo. A única qualificação para este processo é que temos que ser capazes de comunicar com a pessoa, escutando-a. E primeiro temos que lhe deitar as mãos. Mas numa base prática de sangue-frio, os processos de Facs de Serviço são uma tecnologia mental mais prática do que as alternativas: implantes, drogas, tratamentos de choques elétricos, etc., simplesmente por causa da reação de thetans furiosos que se querem vingar dos implantadores. O buraco na tech dos implantadores é que a sobrevivência do implantador pode ser ameaçada no futuro. Os implantes podem ser desfeitos. Muitos preparos de implantes foram destruídos. Os Implantadores fazem implantação porque estão a tentar estar certos e pôr outros errados. É tudo. É uma mera dramatização. Quando vir alguém agir simplesmente para estar certo e fazer outros errados, você vai assistir a uma condição de agravamento. Você está a ver os últimos sedimentos de dominação. A pessoa que está “certa”, está de facto a piorar, assim como as pessoas na vizinhança dela. A implantação só funciona a curto prazo, por exemplo, 100.000 anos, o que é curto prazo numa escala galáctica. Implantar não só piora as pessoas implantadas, mas também o implantador e toda a gente na redondeza destas pessoas.

O que é verdade para a neurose também é verdade para a psicose. A Psicose tem o mesmo mecanismo a um mais baixo nível, e obtém tratamento de psiquiatras a esse mesmo baixo nível de pôr-errado e Q & A.

A sequência overt-motivador também se ajusta a este esforço para dominar e estar certo. Quando você tem duas pessoas, cada uma delas insistindo na sua própria certeza, as suas ideias por fim confundem-se e já não sabem quem está a fazer o quê. Isto porque ambos estão a dizer, “eu estou certo e tu estás errado”.

Se uma “ciência” está a dramatizar o desconhecimento de uma das suas partes, não é uma tecnologia completa. É impossível ter uma ciência de vida nestas circunstâncias, porque você não pode compreender completamente algo de que esteja a dramatizar uma parte. Uma ciência de vida deve ser duma compreensão completa, e desde que esteja a dramatizar pelo menos uma parte da vivência, a pessoa não pode ter um entendimento total dela. [Por outras palavras, “estar certo” deve ser uma das partes duma tecnologia mental. Contudo, se “estar certo” está a ser dramatizado pelos clínicos duma tecnologia mental, então eles claramente não têm um entendimento profundo da mente]. Este é um problema particular da ciência da vida. Daí uma tendência para afastar-se da vida. Uma cessação total da dramatização do jogo chamado “vida” iria pôr a pessoa no estado confuso de pensar que o modo de o fazer é separar-se a si mesmo da vida, indo para uma caverna meditar.

Mas uma pessoa que não pode experimentar facilmente tem que experimentar compulsivamente. O desafio final de uma ciência de vida é: “produz vida?” e não “produz morte?” Se souber todas as respostas, você pode viver. É notável estar numa situação em que isto pode ser destrinchado. À medida que avança, obtendo cada vez mais compreensão, a pessoa não tem que trabalhar tanto para experimentar a existência; a pessoa não tem que estar convencida de que está a sobreviver porque está certa, a dominar, etc. Quando uma pessoa já não é capaz de selecionar o seu próprio comportamento, ela tem que estar obsessivamente certa fazendo algo errado. Está OK estar certo, se você está analítico.

Contudo, há um nível ao qual CERTO E ERRADO deixam de ser analíticos e se tornam obsessivos. Estão abaixo daquele nível em que falamos de aberração. Você pode encontrar o que a pessoa está a fazer e que não gosta de fazer, e então perguntar-lhe de que maneira isso a faz certa. Toda a gente tem algumas destas ações. Elas geralmente surgem de alguma saturação da autodeterminação da pessoa em que ela aceitou a certeza de outrem. A pessoa está fora de valência e a dramatizar aberrações de outra pessoa. [Você poderia apanhar isto talvez no Fluxo Um do Nível 4 triplo]. Mas nós não estamos interessados nas aberrações de outras pessoas. A espiral descendente é realmente introduzida onde a pessoa aceita inabilidade, fraqueza, estupidez, etc., como modo estar certo. Qualquer dramatização de ciência mental que traz mais inaptidão, é errada para a civilização que a usa. Qualquer coisa que provoca mais vida, vivência e mais ser, é certa para aquela pessoa ou sociedade.

Qualquer coisa louca numa pessoa seria OK nalgum nível mais alto. Toda a loucura é um exagero de alguma habilidade ou capacidade. Por exemplo o mau comportamento sexual é uma dramatização duma escala inferior da habilidade de criar. Torna-se aberrado do seguinte modo:

1. Estava realmente certo.
2. Era um método de sobrevivência.
3. Era um método de dominação.
4. Era um método de estar certo para fazer outros errados.
5. Então cometeu tantos overts que a linha de comunicação começou a girar. O que era certo é agora errado, e vice-versa. O mau comportamento sexual ou outro comportamento errado é praticamente irreconhecível em relação ao seu estado [original], no que respeita ao comportamento da pessoa. Quando entende isto, você entende muito da tolice contra a qual previamente só protestou.

A explicação para o comportamento que é oferecido pelo indivíduo obscurece tanto o que realmente ele está a fazer que fica confuso. A linha principal do comportamento humano segue as linhas de:

1. Sobrevivência.
2. Dominação
- 3.CERTO E ERRADO.

Contudo, quando um auditor invalida uma afirmação de certeza de outro, só dirige o PC para baixo da escala e corta a única linha de comunicação que pode ajudar o PC. “Uma dramatização de CERTO E ERRADO não é a resposta a uma dramatização de CERTO E ERRADO”.

Fim