

AUDIÇÃO DE DIANÉTICA **, Notas.**

Os processos são hoje tão rápidos que os auditores não podem ser treinados. [Veja acima]. LRH escreveu um boletim em Abril [HCOB 3 Abr. 66 “Curso de Audição de Dianética”] que está agora a entrar em vigor, para manejá-la esta situação. Se os auditores não podem auditar, nenhuma audição é feita e ninguém consegue ir pela linha acima. Siga os fundamentos. Obtenha a resposta à sua pergunta. Não mude o processo porque o PC fica inconsciente. Os exercícios dos TR não são por si só bastantes para fazer um auditor suave. Podem ser feitas libertações com audição de Dianética. LRH fez isso durante anos. Os primeiros “claros” eram libertos de Dianética. Eles eram mais ou menos estáveis, mas estavam em muito melhor forma do que antes.

Não vá e use Audição de Dianética na prática (Piada). Dianética é prática de audição. Contudo, estes processos podem curar, embora sem uniformidade, uma vez que toda a mente reativa é causa de doenças muito severas. A maneira de pôr alguém bem é fazer um theta claro. Clarificar é por isso a “cura” real para a doença. Logo não se especialize em key-outs de Dianética. Mas é preciso um processo mais lento para dar aos auditores prática de auditar. Eles têm que chegar onde eles são usados, ao ciclo de comm, para poder ler um e-metro, obter alguns ganhos, etc. Todos os óbices da audição de Dianética foram resolvidos. Até ligar o víscero, que era difícil, é fácil se obtiver a duração exata do incidente. Ensinando Dianética a alguém lhe dá fundamentos muito básicos. O HCOB 3 Abr. 66 introduz uma melhoria na velha técnica de Dianética, uma vez que não exige técnica repetitiva, etc. [Era uma versão simplificada da Dianética, comparada com a técnica R3R anterior (que estava mais próxima da técnica de Dianética moderna). Bastava simplesmente localizar um incidente dentro da evocação consciente do PC, atravessando-o repetidamente até o PC estar no tom 4.0 (alegre), pegando então outro incidente dentro da evocação consciente do PC e fazendo a mesma coisa].

A mente é:

1. Um registo literal da experiência, contra o tempo, desde o momento mais cedo de aberração até agora. +2. Ideias adicionais que o sujeito obteve sobre isto. +3. Outras coisas que ele possa ter imaginado ou criado por cima disso em massa mental. +4. Algumas máquinas. +5. Algumas valências.

Estes formam circuitos que falam com o PC: os “demónios” dos árabes. Um circuito é um objeto dotado de vida. Você pode auditar quaisquer destes, para um maior ou menor benefício. Massa mental é massa, mas essa massa é muito leve comparada com o objeto real de que a pessoa fez a imagem. Para propósitos de audição, quando você faz um S & D não está à procura de imagens. Você está à procura de uma valência. Se quiser mudar o gráfico de personalidade de alguém, audite algumas valências. O gráfico é uma imagem das valências da pessoa. Ele quase não está lá em absoluto.

Na audição de Dianética, negligencia as máquinas, as valências e as ilusões. O psiquiatra e o psicólogo abordaram coisas que a pessoa imagina: as suas ilusões. Eles só invalidaram as ilusões sem encontrarem a razão por que as criavam. Você está só interessado na experiência

e não na ilusão. A ilusão é uma manifestação superficial que se evapora quando a experiência real aparece. “A ilusão é produto do verdadeiro”, e se atacar a ilusão em Audição de Dianética, você impede o PC de contactar o verdadeiro. O verdadeiro é tão estranho que os humanos tendem a invalidá-lo confundindo-o com a ilusão. Por isso as pessoas são propensas a chamar ilusão a ambos, o verdadeiro e a ilusão. Como com o dub-in, as histórias de jornais são inverdades, mas usualmente baseadas num evento real. O jornal é a má-língua moderna. Os jornais especializam-se em criar ilusões. As “Notícias” são ilusões sociais de eventos. Se você está a correr um engrama, o PC pode começar a confrontar ilusão, então ressurge para confrontar o incidente. Logo, o “incidente” pode mudar à medida que ele o audita. O confronto de um PC melhora à medida que audita dub-in, e começa a ver o evento real. O próprio PC pode ser confundido pela mudança. Não avalie por ele sobre a realidade do incidente que está a correr. Mande-o só atravessar outra vez. Um theta é uma abelhinha ocupada. Anda a fazer imagens. Aperta-as contra o seu seio de theta, depois admira-se porque se sente doente.

Uma pessoa não é aberrada por prazer, entretanto pode ficar pendurada num ganho de magnitude. Momentos de prazer não correm fora.

Os secundários contêm emoção negativa. Qualquer emoção ou emoção negativa pode estar contida num secundário. “A escala de tom foi traçada a partir do comportamento de secundários, à medida que eram auditados”. Qualquer secundário aberrativo é baseado num engrama, numa experiência ou imagem de dor e inconsciência. Pensava-se originalmente que se tratava de memória celular, daí a palavra “engrama”. Sempre que alguém é ferido, faz um registo completo, exato, do que aconteceu, que é fantasticamente preciso quanto a tempo. Um theta não comete erros reactivamente quanto a tempo. Ele é analiticamente confundido por ele. A data exata de cada incidente é registada, mas o incidente é inconfrontável se não se puder obter a data. Ele regista o que não pode confrontar, e é daí que obtém engramas e secundários.

O E-metro vê mais profundamente do que o PC, mas não vê bem lá no fundo. Lê as coisas que estão prestes a ser confrontadas. Alcança o que o PC não está a confrontar, mas que poderia confrontar. Não registará no totalmente inconfrontável. Finalmente, o ser pode confrontar tanto quanto o e-metro, quando ficar claro. Você pode deplainar as coisas que aplainou continuando a repassá-las. Em percurso de engramas, você tem que ir até onde não há mais ação de TA.

A mente aberrativa, a mente que é aproximada pela Audição de Dianética, é a mente dos eventos. Os eventos são frequentemente acessíveis através dos *elos*. O que uma pessoa sabe não é aberrativo.

Alguém pode fazer uma mutação total de valência. Ele pode “tornar-se” outra pessoa, com as características dessa pessoa. Logo um PC, numa valência dada num incidente, pode ver outra pessoa no incidente como oposta que na verdade representa o PC na sua própria valência no incidente. Logo, se você notar uma certa característica do PC, pergunte ao PC quem tinha as características opostas às que o PC está a manifestar. O PC localizará a pessoa com quem tinha feito a troca e que objetou às características que o PC tinha antes da troca, mas isso aparece em oposição ao PC, porque o PC está na valência daquela pessoa, a olhar para si próprio. Quando você faz ao PC esta pergunta, a valência fará as-is e o PC obterá

então uma percepção verdadeira da outra pessoa. Em percurso de engramas, o PC pode, por isso, entrar e sair de várias valências.

É recomendada uma abordagem desta-vida à situação, porque o PC poderia ter um número infinito de incidentes para correr. Mas você pode errar em Audição de Dianética correndo muito tarde na cadeia. Você pode ser capaz de ficar nesta vida e o PC fazer key-out, mas não pode teimar em ficar nesta vida. O perigo é:

1. Tentar apagar um incidente que está a ficar mais sólido porque é muito recente na cadeia. Você deverá ir a anterior.
2. Não tirar a carga de incidentes contactados, antes de ir a anterior. Este é o erro oposto. Você pode tocar os incidentes muito ligeiramente, sem tirar carga suficiente, e continuar para trás depressa demais. Se fizer isto, o PC acabará numa bola, saturado de carga. Ficará tudo baralhado. O próprio PC pode saltar vários incidentes e meter-se na lata da cola. Se o posterior ocorrer, trate só aquela sessão como um incidente, e apague-o como um elo. Isto é algo que nós quase esquecemos como fazê-lo em Cientologia. É bastante fácil e eficaz. Você pode apagar qualquer coisa, se for bom. Pode sempre atravessar algo uma vez, mas se for uma cadeia, veja se a atravessa mais de uma vez.

Toda a audição de Dianética é um traçado de experiência. As suas regras estão no HCOB 3 Abr. 66 e nesta conferência.

Pensamentos adicionais: Se tiver um PC preso nalguma vida, corra a sua morte. As vidas especialmente aberrativas são aquelas em que o PC quase venceu.

Não há libertação total do banco ao nível da Dianética. Há só libertações em assuntos particulares. As libertações que se obtêm são por cadeias, e não de toda uma classe de experiências. Libertações totais do banco só existem nos Níveis de Cientologia 0-V. Você pode obter libertações negativas da escala negativa de consciência. De facto, você pode avaliar os níveis negativos da carta de consciência, e às vezes produzir uma libertação avaliando-os apenas e descobrindo onde o PC está preso. Mas não procure uma F/N durante este procedimento.

Qualquer audição de Dianética é melhor que nenhuma Audição de Dianética. Isso ainda é verdade, embora algum auditor de Cientologia possa maltratar o PC. Se o PC estiver grogue no fim de uma sessão de Dianética, mande-o dar uma olhada e notar coisas na sala.

Audite o PC em secundários de e/ou elos, no princípio. Secundários meterão o PC em engramas. Não tente curar-lhe o lumbago correndo o engrama que lhe deu o lumbago.

Auditar para curar alguma coisa é prestar atenção ao PC porque ele tem lumbago, isto é, recompensar uma estatística baixa. Isto põe o ser em efeito, e ele deteriorar-se-á como ser. Você tem a tecnologia de recuperação total do ser. Se auditar para isso, ajudará o PC. Audite para melhorar o confronto do PC e as suas capacidades, e não para lhe curar a doença. A doença é o *standard escondido* dele. Ele está a dizer: “Cure a minha “medicose” e eu acreditaréi na Cientologia”. Audite o ser, não a doença.

Há valor na Audição de Dianética. Ela resolve os problemas que Freud estava a atacar. Mas comparado com a Cientologia, não é nada. Não se prenda aos ganhos que terá com isso. A saída é caminho acima através dos graus. Use Audição de Dianética para aprender os

fundamentos da mente humana e a auditar. A Dianética não é por agora para o psicótico, para o neurótico e para o doente.
