

GABINETE DE COMUNICAÇÕES DE HUBBARD

St Hill Manor, Grinstead Oriental, Sussex,

HCO B 11 MAIO, AD 15

CIENTOLOGIA VII

Emissão Confidencial

Em mão
Só St. Hill

Só Divisão de Qualificações
(Checkout com estrela)

OS PROCESSOS DE POWER,

Existem, nesta data, três Processos de Power a serem auditados.

São conhecidos como os Processos de Origem, Existência e Condições.

I - ORIGEM

Definição:

ORIGEM: de onde algo provém ou foi desenvolvido, local de origem, causa.

Comandos do Processo Origem:

1. Diz-me uma origem.
2. Fala-me sobre ela.
3. Diz-me uma não origem.
4. Fala-me sobre ela.

ESGOTANDO O PROCESSO ORIGEM

O Processo Origem é terminado quando o preclaro sente clareza e a solidez muda na sala de audição.

O preclaro vai comentar que a sala está mais clara e mais sólida.

CLARIFICAÇÃO DOS COMANDOS DO PROCESSO ORIGEM

1. Clarifica a palavra "origem" e a palavra "não origem" fazendo o preclaro ver a definição no dicionário.
2. Clarifica o comando "Diz-me uma origem."
3. Clarifica o comando "Diz-me uma não origem."
4. Clarifica o comando "Fala-me sobre ela."

TEORIA DO PROCESSO ORIGEM

O Processo Origem é usado, não só para fazer o preclaro responder ao comando de audição e dizer de onde ele provém, mas também para o levar a percorrer toda a escala desde NENHUMA ORIGEM ATÉ ORIGEM TOTAL E CONSCIÊNCIA DE ORIGENS.

O CASO NÃO ORIGEM

Um dos níveis mais baixos de caso é o que nunca causou nada e que não reconhece que alguém mais possa causar coisas. Este caso é o de unidades de atenção totalmente fixas, estando todas completamente

fixas em algo que não está ali, mas que é absolutamente significativa e malévolos. Por isso, este caso procurou refúgio na não existência de origens, para benefício deste algo.

Para um tal caso, não existe existência nem condições. Não reconhecendo nenhuma origem, este preclaro, não tem, portanto, auditor, não está ele próprio ali e, é claro, nunca fez nada.

Os preclaros num tal estado podem, muito facilmente, admitir terem feito quase qualquer coisa pois, na realidade, nunca fizeram nada.

Além disso, os casos em NÃO ORIGEM, não têm consciência de qualquer emoção ou sensação, embora possam exibir fisicamente as manifestações de emoção e sensação, mas a sua consciência de o estarem a fazer é nula ou, na melhor das hipóteses, têm uma certa curiosidade por os seus corpos estarem a reagir de uma forma estranha. Nada vale a pena para um tal caso visto não haver NENHUMA ORIGEM e, portanto, nenhum modo de efetuar qualquer mudança. Um tal caso é auto – invalidativo, irresponsável e fala em amplas generalidades, refletindo isto a não origem de qualquer causa. Esta pessoa também é perseguida por fantasmas, alucinações e falsos seres, tudo isto sendo fenómenos sem origem. O indivíduo é bastante indeciso.

A percepção deste caso do ambiente é que este bastante escuro ou, então, transparente.

Um auditor, para ter uma realidade em relação a como o mundo parece a um tal caso, deve olhar para o reflexo da sala espelhado numa janela.

O CASO ORIGEM TOTAL

Num certo grau acima do caso NENHUMA ORIGEM, está o CASO TODO ORIGEM, que está a pretender ser origem de tudo quando, obviamente, não o é. Temos aqui o megalómano, o caso autoafirmativo, o gabarola patológico e o caso auto – culpabilizado. Tais casos pensam que são a causa de tudo, pretendem causar tudo, pensam ter causado coisas que não causaram ou pretendem ter causado coisas que não causaram. Tais casos estão continuamente a fazer atribuições falsas de causa. Eles tendem a ir em duas direções – em virtude de serem a “causa de tudo”, são culpados de tudo o que sucedeu ou está a suceder, ou, por serem a “causa de tudo”, estão num estado de lutar contra todos os outros no seu ambiente, por serem ameaças imaginadas à sua própria falsa causa.

Neste último caso está o paranoico que tem a certeza de estar a ser “tramado” visto ser tão importante que o “FBI anda atrás dele”. Um tal caso, se alguma vez reconhecer outra origem, reconhece-a unicamente como uma ameaça a si próprio, ou como uma causa má que só ele pode endireitar.

Normalmente um tal caso como o TODO ORIGEM balança, nas suas considerações, entre os dois extremos: ou é “uma criatura culpada, horrível e que merece punição” ou é “um génio, um ser fantástico a quem os outros estão a tentar deitar a mão”.

Na audição deste caso TODO ORIGEM, o auditor também não existe visto um tal preclaro não conseguir admitir outra origem ou, se o auditor existir, é unicamente uma fonte de distração ou uma causa má. Se estiver a bajular o auditor, serão “os que estão acima” do auditor que serão a origem de uma causa má.

O que o auditor tem de reconhecer e de saber, quer sobre o caso de NENHUMA ORIGEM quer sobre o TODO ORIGEM bem como as suas variadas harmónicas tal como dramatizadas nas várias dinâmicas, é que nenhum destes casos consegue fazer as-is pois não existe nenhuma origem ou porque a origem é mal atribuída. O as-isness só pode suceder com uma correta atribuição de origem ou autoria.

Visto a capacidade de percecionar a origem é a chave para a resolução de problemas, tais pessoas têm um número enorme de problemas, mas nunca parecem estar a descrever o verdadeiro problema, parecendo assim bastante desconcertantes.

Definições:

UNIDADE DE ATENÇÃO: Uma quantidade de energia de consciência theta que existe na mente em quantidade variável de pessoa para pessoa.

UNIDADES DE ATENÇÃO FIXAS: Unidades de atenção que estão apanhadas nalgum sítio, lá atrás na pista do tempo, num ou noutro incidente, sob a forma de enthetas.

GENERALIDADE: Uma afirmação geral e não específica que é aplicável a tudo. É usado em Cientologia para conotar uma afirmação feita num esforço para esconder a causa ou para deitar abaixo o outro com toda a sua abrangência.

MEGALÓMANO: Uma pessoa que tem ilusões de grandiosidade, de riqueza, de poder, etc.

ILUSÃO: Uma crença em algo que é contrária aos factos ou à realidade resultando de engano, má concepção ou má atribuição.

PARANOICO: Uma pessoa com ilusões tais como de grandeza ou, especialmente, de perseguição.

II - EXISTÊNCIA

Definição:

EXISTÊNCIA: Um estado de ser ou um facto existente; Vida; Vivência; Continuidade de ser; Uma ocorrência; Uma manifestação específica.

COMANDOS DO PROCESSO DE EXISTÊNCIA:

1. O que é que é?
2. O que é que não é?

ESGOTANDO O PROCESSO DE EXISTÊNCIA

O Processo de Existência é terminado quando o preclaro fica em tempo presente. Alguns preclaros estão “presos no tempo presente”. Nalguns casos, vão começar a responder em tempo presente e depois giram atrás na pista do tempo, de novo ao tempo presente, muitas vezes, repetindo o ciclo do passado até ao presente, ao passado, ao presente, de cada vez indo menos longe ao passado até que, finalmente, estão “em tempo presente” durante muitos comandos.

CLARIFICAÇÃO DOS COMANDOS DO PROCESSO DE EXISTÊNCIA

1. Clarifica a palavra “é” e clarifica a palavra “não é” fazendo o preclaro ver a definição no dicionário.
2. Clarifica a pergunta, “O que é que é?”
3. Clarifica a pergunta, “O que é que não é?”

TEORIA DO PROCESSO DE EXISTÊNCIA

O Processo de Existência é usado para descarregar o engrama em que o preclaro está preso de modo a que ele possa parecer vir para o tempo presente. Este processo resolve presunção obsessiva, alter-is crónica e dub-in quer no tempo presente, quer na pista, ou seja, dub-in objetivo e subjetivo.

Com o Processo Origem o auditor melhorou a capacidade do preclaro se aperceber da origem das coisas, Agora, com o Processo de Existência, o auditor vai melhorar a capacidade do preclaro de se aperceber da existência do que é genuinamente real e da não existência do que não é genuinamente real. Este processo remove os incidentes extrínsecos do engrama no qual o preclaro está preso, de modo a que, aparentemente, o preclaro venha para o tempo presente.

Definições:

PRESUNÇÃO: Uma alegação, profissão ou reivindicação que é falsamente feita ou assumida.

AS - ISNESS: Esta é a afirmação básica sobre Realidade em Cientologia e uma das suas maiores contribuições. Em vez de imaginar QUEM fez o universo ou O QUE o fez, o Cientologista percebe que ele É.

Contudo, se tentares apagar um engrama “que não sucedeu” (dub-in) ou obteres alívio percorrendo um problema que nunca existiu, não há ganhos de caso. Porquê? Porque só se pode confrontar ou apagar o que É, nunca uma alteração do que É.

Para fazer AS-IS de algo, é necessário olhar para ela TAL COMO ela realmente É (AS it IS), sem decorações, desculpas, embelezamentos, dub-in, mentiras, distorções e tudo isso. As alterações impedem o apagar da verdadeira IS-NESS da existência, do passado, de um problema, etc. Tem de se confrontar a sua verdade sem distorções a fim de a apagar.

Um preclaro que distorce as coisas, olha para os pássaros quando se trata de galinhas, que “está sempre a ser punido” quando ninguém lhe tocou, não consegue apagar qualquer parte do banco. Neste caso não se observa qualquer TA nem melhoria. O preclaro está a funcionar à base de fantasias ou de desculpas respeitáveis e não está a fazer AS-IS. Isto tem de ser curado antes que o preclaro possa ter quaisquer ganhos reais. A forma de lidar com isto é fazer com que o preclaro consiga gradualmente olhar para as coisas tal como são. Quando o preclaro o consegue fazer, consegue fazer o “AS-IS”, o que quer dizer apagar o banco olhando para ele. É este o objetivo do Processo de Existência. O pc não tem de compreender porque é que ele funciona para que funcione. Simplesmente, funciona.

ALTER-IS: Introduzir uma alteração e, portanto, tempo e persistência numa AS-IS-NESS, a fim de obter persistência. A introdução de uma alter-is é, portanto, a adição de uma mentira numa realidade, o que a faz persistir e não desaparecer nem as-is.

DUB-IN OBJETIVO: A manifestação de introduzir, inconscientemente, perceções no ambiente que, de facto, não existem.

DUB-IN SUBJETIVO: A manifestação de introduzir, inconscientemente, perceções em incidentes da pista do tempo que, de facto, não existem

III - CONDIÇÕES

Definição: CONDIÇÃO: Qualquer coisa solicitada como um requisito para uma atuação, conclusão ou efetividade de outra coisa qualquer; estipulação; provisão. Algo essencial à existência ou ocorrência de uma coisa; algo que modifica ou restringe a natureza, existência ou ocorrência de uma coisa; circunstância ou fator externo. Maneira ou estado de ser. Estado de correção ou saúde.

COMANDOS DO PROCESSO DE CONDIÇÕES:

1. Diz-me uma condição existente.
2. Diz-me como lidaste com ela.

ESGOTANDO O PROCESSO DE CONDIÇÕES

O Processo de Condições é terminado quando o preclaro tem uma revivificação do engrama no qual está preso na pista do tempo. É, por vezes, precedido de anaten ou de um engrama secundário (emoção negativa) ou de ambos.

CLARIFICAÇÃO DOS COMANDOS DO PROCESSO DE CONDIÇÕES

1. Clarifica as palavras “existente” e “condição” fazendo o preclaro ver a definição no dicionário.
2. Clarifica o comando “Diz-me uma condição existente.”
3. Clarifica a palavra “lidaste” fazendo o preclaro ver a definição no dicionário.
4. Clarifica o comando “Diz-me como lidaste com ela.”

TEORIA DO PROCESSO DE CONDIÇÕES

O Processo de Condições resolve o engrama em que o preclaro está preso e parte os pontos de colagem na pista do tempo. É dirigido ao preclaro que está fora do tempo presente, mas que está a lutar contra um inimigo que existiu na pista do tempo como se ele estivesse em tempo presente, e que, portanto, está a resolver no presente um problema que já não existe na vida. Por via disto, o preclaro é hostil, encoberto ou antagonista.

O caso do overt contínuo em tempo presente é resolvido com o Processo de Condições. Todos estes overt contínuos em tempo presente são esforços para resolver o engrama no qual o preclaro está preso. O Processo de Condições resulta na revivificação deste engrama em que o preclaro está preso e, portanto, liberta-o da pista do tempo, podendo ele agora estar realmente em tempo presente.

Embora o preclaro recorde ou se lembre de muitos incidentes, e embora pareça estar em muitos, ele está, de facto, apenas em UM, e tem lá estado há muito tempo, com outros incidentes a acumularem-se em cima desse. O pc vai acabar por REVIVIFICAR (reviver) por momentos o verdadeiro engrama e vai, pela primeira vez, vir ao tempo presente. Isto é o fim do processo.

Um secundário (incidente de emoção negativa) tem de ter sob ele um engrama (um momento de dor e inconsciência) para que possa ser um secundário e para que permaneça no seu lugar. É por isso que se lhe chama "secundário". Normalmente, o preclaro atravessa a carga do secundário (emoção negativa) horas ou dias antes de revivificar. Deste modo, o aparecimento de um secundário é um sinal de que se está a aproximar DO engrama.

Não se percorre o secundário nem o engrama como audição.

Continua-se simplesmente a percorrer os comandos do Processo de Condições. Parar ou mudar de processo só porque o preclaro encontrou um secundário ou o engrama chave, é um grave erro. Percorre-se o processo ao pé da letra. Quando o pc revivifica, normalmente só mais alguns comandos trazem-no para o tempo presente e terminam o processo. É um erro grave ultra-percorrer ou sub-percorrer o processo.

PALAVRAS FINAIS

Por vezes, pessoas que não conseguiam percorrer bem o R-6, encontraram palavras finais a aparecerem num ou noutro dos Processos de Power. Isto depressa desaparece e o pc começa a percorrer normalmente. Trata-se só da sua audição de R-6 a ser limpa.

Contudo, o sintoma principal de Overrun do processo, é que o pc, tendo feito voar a sua "Pista do Tempo" com uma revivificação, começa a auditar palavras finais reais, muito semelhantemente ao que se passa no R6EW.

Se um pc revivificou e o processo for overrun, pode provocar uma reacção bastante violenta visto o pc se meter no banco R-6! Um preclaro pode, contudo, ter overrun durante vários dias sem ser esmagado. Mas não o faças.

MAIS DEFINIÇÕES

TEMPO PRESENTE: O tempo que é o agora e que se transforma no passado quase tão depressa como é observado. Trata-se de um termo aplicado de uma forma geral ao ambiente que existe agora, como em "o preclaro veio para o tempo presente", querendo com isto dizer que o preclaro se tornou consciente da matéria, energia, espaço e tempo tal como existem agora. O ponto na pista do tempo de uma pessoa onde o seu corpo físico (se vivo) pode ser encontrado. "O Agora".

PRESO NO TEMPO PRESENTE: A condição de uma pessoa incapaz de se mover na pista do tempo para o passado. De facto, o preclaro está num incidente que o força a estar num presente aparente.

REVIVIFICAÇÃO: Trazer de novo à vida um engrama no qual o preclaro está preso. O engrama ou alguma porção dele, é dramatizada no tempo presente pelo preclaro.

É chamada revivificação porque o engrama é subitamente mais real para o preclaro do que alguma vez o tempo presente o foi.

Ele revive esse momento por breves instantes. Não o recorda meramente nem se "lembra dele".

UM ENGRAMA: Uma imagem mental de uma existência contendo dor, inconsciência e uma ameaça real ou imaginária à sobrevivência; é uma gravação na mente de algo que aconteceu realmente ao preclaro no passado e que conteve dor e inconsciência, os quais se encontram gravados na imagem mental chamada engrama.

ANATEN: Uma palavra composta a partir de “atenuação analítica”, um enfraquecimento parcial ou completo das funções da mente analítica. O preclaro fica por momentos “inconsciente” na sessão.

UM SECUNDÁRIO: Um secundário é uma imagem mental de um momento passado que contém emoção negativa - raiva, medo, desgosto ou apatia – e no qual existe uma perda concretizada ou uma ameaça de perda. Contudo, um secundário não consegue existir a não ser com um engrama subjacente a ele.

PISTA DO TEMPO: As imagens mentais consecutivas registando os momentos consecutivos de “agoras” através dos quais o indivíduo viveu. Consiste em Locks, secundários e engramas.

L. RON HUBBARD

Lrh:MSH:CS