

GLOSSÁRIO DOS TERMOS PARA O NÍVEL 2 AVANÇADO

Estas definições são para uso do estudante do Curso de OT2, a fim de assegurar que ele tenha uma compreensão clara destes termos, sem ter de entrar nos materiais de auditor Classe VI visto esse grau poder constituir, para ele, um passo omitido.

GPM: (GOALS PROBLEM MASS = MASSA DE UM PROBLEMA COM METAS)

1. Se pegassem em duas mangueiras e as apontássemos uma contra a outra, os seus esguichos não alcançariam a boca uma da outra, mas iriam esparramar-se uma contra a outra a meio caminho. Se este esparrame se mantivesse ali, seria uma bola de água em borbotão. Chamem à mangueira A a força usada pelo pc para levar a cabo a sua meta. Chamem à mangueira B a força usada pelas outras dinâmicas para se oporem àquela meta. Onde estas duas forças se encontraram constantemente, foi criada uma massa mental. Esta é a imagem de qualquer problema: força opondo-se a força, resultando em massa. Onde a meta do pc encontra uma oposição constante, temos na mente reativa a massa dada resultante causada pelas duas forças. META = força para o levar a cabo.
OPOSIÇÃO = força oposta à sua realização. ISTO É A MASSA DE UM PROBLEMA COM METAS.
2. O problema criado por duas ou mais forças em oposição que, sendo opostas, equilibradas e não resolvidas, formam uma massa. Trata-se de massa de energia mental.

GPM IMPLANTADO (MASSA DE UM PROBLEMA COM METAS IMPLANTADA):

Um GPM implantado é um GPM composto de metas (e das suas forças de oposição) que não são próprias do pc, mas que lhe foram "implantadas".

Um *implante* é um meio eletrónico de deitar abaixo um theta com uma significância. Uma meta *implantada* é aquela sobre a qual o próprio theta não decidiu, mas que lhe foi introduzida com uma força e persuasão avassaladoras.

No caso de *massas de problemas com metas implantadas*, foi usado o próprio funcionamento do padrão real da vida para impressionar e apanhar um theta na armadilha, impondo-lhe obediência a padrões comportamentais. A meta selecionada não foi baseada em nenhuma meta do theta, mas sim numa seleção inteiramente arbitrária, quer quanto à própria meta quer quanto ao seu padrão, por parte daqueles que conduziam a implantação.

TERMINAL (também referido como TERM.):

1. Seria qualquer massa fixa utilizada num sistema de comunicações. Esta, penso ser a melhor de todas as definições que apareceram para isto. Qualquer massa usada numa posição fixa em qualquer sistema de comunicações. Assim, vemos que um homem seria um **terminal**, mas um posto também poderia ser um **terminal**.
2. Um item ou identidade que o pc foi algures no passado (ou presente) é chamado um **terminal**. É "a própria valência do pc" nessa altura. Nas massas de problemas com metas (as massas negras da mente reativa), as identidades que, quando contactadas produzem dor, dizem-nos logo que são **terminais** (itens ou identidades que o pc foi no passado). A pessoa só pode sentir dor como ela própria (theta mais corpo) e, por isso, as identidades que ela foi produzem dor quando os seus resíduos mentais (massas negras) são contactados de novo em processamento.

TERMINAL DE OPOSIÇÃO (também referido como OPPTERM):

1. Um item ou identidade a que o pc de facto se **opôs** (combateu, foi inimigo) algures no passado (ou presente). Como a pessoa se identificou com um "não ele", só pode receber dele somáticos. Um **terminal de oposição**, quando os seus resíduos mentais (massas negras) são re-contactadas em processamento, produzem apenas sensação, nunca dor.

Eletricamente um **terminal** é um dos dois polos entre os quais a corrente flui. Ficámos com a ideia de dois tipos diferentes de **terminais** nos GPMs, porque eles são mesmo assim. Um, o pc vê-o como sendo seu ou sendo ele próprio; o outro, ele vê-o como uma oposição. Daí usarmos "terminal" para significar o que o pc pensa ser a sua ideia e massa no GPM e "terminal de oposição" ou "oppterm", abreviado, para significar a massa e significância que qualifica como inimiga do terminal com que se identifica. Tanto o "Term." como o "oppterm" num GPM têm massa e significância e a aparência de receberem e darem comunicação; assim ambos são chamados de terminais.

ITEM:

1. Nos GPMs, o que agora também chamamos **itens**, chamámos primeiro terminais, porque interagiam eletricamente um com o outro. Estavam sempre aos pares. Quando se fala quer de um Terminal quer de um Terminal de Oposição sem se especificar qual é (Term. ou Oppterm), dizemos ITEM.

PAR:

1. Um conjunto de dois; dois que coexistem.

DICOTOMIA:

1. Uma dicotomia, em linguagem Cientológica, significa um positivo e um negativo. Uma palavra positiva e uma palavra negativa. São sempre do mesmo tipo de coisas. Um exemplo tosco seria: "Uma maçã" e "Sem - maçã - esa" (Condição ou estado de ausência de maçã). Isso é um par, uma dicotomia. Positivo e negativo trocam entre si uma corrente, como se verifica em qualquer bateria. Desse modo, não queremos um ativo - passivo. (Por exemplo, o ativo, tal como o "homem" e o passivo, tal como "mulher"). Queremos pura e simplesmente um **POSITIVO** e um **NEGATIVO**, os opostos. A natureza das coisas é uma ideia de vulto. Cada ideia de vulto tem duas partes: uma **POSITIVA** e outra **NEGATIVA**. Estas são opostas uma à outra. Elas fazem intercâmbio de corrente. Estão em conflito. O que geralmente se concorda ser o lado indesejado ou inferior é o *negativo*. O que geralmente se concebe como estando correto é o *positivo*. Desse modo, uma **DICOTOMIA** significa as duas partes duma ideia principal. 2. **Oposições**: duas coisas que, quando em ação recíproca, causam ação.

LINE PLOT (ESQUEMA LINEAR):

1. Cada GPM tem um Esquema Linear.

Um Esquema Linear é o padrão dos itens de cada GPM. Por exemplo, cada meta completa tal como "Apanhar Livros", teria um Esquema Linear com Itens como "Apanhando Livros" ou apenas "Livros Apanhados", etc.

PALAVRAS FINAIS (END WORDS):

Uma Palavra Final é a palavra que está no fim da frase que verbaliza uma meta. É sempre um substantivo ou uma condição substantivada.

Por exemplo, numa meta como "Apanhar Livros", *livros* é a **palavra final**.

Existem, no entanto, muitos verbos ou palavras que representam ação, relacionados com cada **palavra final** formando, deste modo, toda uma série de metas. **Palavras finais** são assim chamadas porque vêm no fim de cada série de metas.

PISTA COMPLETA (WHOLE TRACK):

1. A pista completa é o registo, momento a momento, da existência duma pessoa neste universo, sob a forma de imagens e impressões.

CADEIA:

1. Uma série de registos de experiências semelhantes. Uma cadeia tem Engramas, Secundários e Locks.

2. Incidentes de natureza semelhante em fila ao longo do tempo.
3. Uma série de incidentes de natureza ou assunto semelhante.

ENTIDADES:

A definição básica de "entidade" contida nos dicionários normais é:

"Algo que tem uma existência real e isolada, quer de facto, quer na mente; um ser ou uma existência que é considerada distinta e individualizada".

Existem vários tipos de entidades descritas ao longo das obras de Dianética e Cientologia.

Por exemplo uma célula é, por si só, um animal vivo.

Temos a Entidade Genética (GE) a entidade que já vem desde a primeira aparição do corpo MEST.

Podem existir entidades injetadas ou entidades sintéticas. Algumas delas são "Ridges" nas quais estão metidos os fac-símiles. Cada uma dessas coisas pode ser uma entidade pensante. Pensa que está viva. Enquanto lhe for fornecida energia, ela pensa que é um ser.

Obedecem a todas as regras, leis e fenómenos dos seres individuais.

Não é tratado, neste glossário, tudo o que há sobre entidades. No entanto, para uma compreensão dos dados sobre entidades tal como contidos nos materiais de Dianética e Cientologia, é preciso ter em primeiro lugar uma boa compreensão da definição básica dada acima.

Nos elementos de consulta nos materiais de Dianética e Cientologia para dados adicionais sobre entidades incluem-se:

- B 30 Julho 80 A NATUREZA DE UM SER;
- DIANÉTICA - A CIÊNCIA MODERNA DE SAÚDE MENTAL, livro dois, cap. IV;
- UMA HISTÓRIA DO HOMEM, cap. II, V e X.

CONJUNTO (também PERCURSO = RUN):

1. Em OT 2, um "conjunto" ou "percurso" refere-se a uma série completa de 21 GPMs, que também é chamada Tabela da Pista Completa.

PARTES:

O termo “**parte**” refere-se aos GPMs separados que, na sua forma escrita, são chamados de Capítulos. Quando o capítulo é dividido em duas ou mais secções separadas, cada uma delas também seria chamada uma “**parte**”.
