

## DINÂMICA 6

Certo, estamos a começar a parte três, 6<sup>a</sup> dinâmica, que penso que foi onde ficámos.

Certo, temos velhos amigos aqui, matéria, energia, espaço e tempo.

Isso é muito. Comecemos com alguns dados interessantes sobre esta dinâmica.

Quase ninguém acusa a recepção ao espaço. Mas têm muita sorte que esteja lá. Porque se não, não haveria nenhum lugar para estar.

E toda esta outra matéria e energia poderia estar num monte. De forma que seria difícil. Por isso lembrem-se sempre das partículas de espaço. OK? Veja aqui, você está a olhar através do ar, p. ex..., as moléculas do ar. Mas todas as moléculas do ar estão também num espaço. E toda a matéria está num espaço. E todas as distâncias entre planetas e estrelas e tudo são partículas espaciais, ou áreas espaciais. E deveria ter havido pelo menos tantas partículas de espaço como de matéria e de energia, porque, lembrem-se, quando você fez aquela moeda lá em cima, bem, quer se percebesse ou não, colocou-a num espaço. Logo, cada uma destas partículas tem ou teve um espaço onde estar. Então têm algum espaço para viver nos jogos, mais espaço para se mover. Estou seguro que os jogadores criaram muito mais espaço intermédio. Logo, você tem muito espaço, e quase nunca é reconhecido. As pessoas estão sempre a olhar para o que está no outro extremo do espaço, a bonita estrela além.

LRH define isso como ponto de vista de dimensão. E eu lutei de facto com aquela definição aproximadamente dez anos em Cientologia. Só três palavras, puxa, e tirar todo o significado disso, é incrível! Vêem? Ponto de vista de dimensão. É um Ponto de vista a ver uma dimensão? Ou poderia ser um ponto de vista com uma dimensão muito grande? Ou mesmo alguma outra coisa? De qualquer maneira eu lutei com aquilo muito tempo. Finalmente obtive a verdade disso, algures acima de OT 16. Ambos são verdade, apenas depende de onde você está na ponte, de como está no jogo e da forma como o vê. Pode vê-lo como uma dimensão.

Você pega num ponto de vista situando-se num extremo de uma linha e a olhar, um ponto de vista de dimensão, entre aqui e a árvore. Ou pode tomar um ponto de vista muito maior e incluir nele a árvore, e tomar um ponto de vista grande e tudo estar dentro dele. Bem, é o espaço de um OT um espaço de um sujeito que sobe a ponte e fica cada vez maior, cada vez maior, cada vez maior. A certo ponto deixa de ser espaço e torna-se consciência. Ele pode ter uma consciência maior do que qualquer coisa no jogo, maior do que o próprio jogo.

E isso é onde você pode começar a descobrir o que está a acontecer no jogo, muito fácil. E em vez da sua telepatia ir assim de A para B, é só... Oh, há B...pop...você pôs a sua consciência em B e apenas lha dá ali mesmo.

Você não tem que enviar nada. A sua consciência é maior que ambos, A+B. Isso é quando você está consciente de si próprio, consciente de outros, consciente de jogos, já sabe, todas estas... expansões. Nós não estamos a falar disso na 6<sup>a</sup> dinâmica. Isto é mais como uma capacidade OT, surge como parte normal da subida da ponte como fonte duma 8<sup>a</sup> dinâmica do jogo. Estas coisas do espaço são de facto uma parte da criação do campo de jogos e do jogo. Logo, cada pequena partícula de matéria teria que ter um espaço à volta. Para cada onda de energia ou série de partículas em andamento, teria que haver um espaço à volta. E teria que ter espaços extra intermédios para dar algum tamanho ao campo de jogo. Não obstante, o espaço é importante, quase nunca é reconhecido, e com esta gente sempre a olhar para o outro extremo, sente-se um pouco negligenciado pelos jogadores. Logo, é bastante interessante, e na audição ele é reconhecido.

A primeira coisa que LRH ensina aos auditores é criar o espaço da sessão. Logo é colocar o seu próprio espaço ao redor do espaço da sessão, acusando com isso a recepção ao espaço nela contido. Ele está como que a dizer: "seja OT na sessão" aqui, já sabe. "Possua o espaço", embora tenha todo este pequeno espaço, partes de espaço criado que estão no jogo pelo qual você está a tomar responsabilidade. E por isso, cada pequena partícula sente-se reconhecida. E provavelmente não interferirá com a sessão.

Assim que espaço é muito interessante, e é por isso que... por causa deste facto que o theta pode expandir ou contrair a sua consciência, e porque o espaço é ele próprio invisível, não tem por si só massa ou energia, é por isso que ele diz em 8-8008 que é mais equivalente a SER, que é igual a entidade (beingness). Não é a mesma coisa, mas é comparado de perto a uma entidade, ou uma unidade consciente-de-consciência. Porque tem o mesmo tipo de... não realmente matéria ou energia, que é invisível, mas está lá, segura o jogo no lugar e você pode expandi-lo ou contrai-lo, e assim por diante.

Agora energia, é claro, é só partículas postuladas no espaço, e isto, é claro, é um material sempre em movimento. Logo, anda em movimento, como uma luz que desce, e um movimento de ondas, e tudo isto é energia. Isso está mais associado a FAZER. À acção. E, partículas de energia, são elas próprias muito interessantes.

Elas na verdade parecem viajar pelo espaço, parecem atravessá-lo assim, muito rápido, e a pergunta pode ser: "elas levam o seu próprio espaço com elas, ou vão de um espaço para o próximo? Bem, não sei. É talvez importante em certos níveis, quando você está a auditar esta matéria. Parece ser a mesma pergunta que: o patinador de gelo usa patins? Aparentemente leva a sua própria partícula espacial com ele. E patina através de outras partículas espaciais para ir algures. É interessante sob aquela especulação de que o próprio espaço pode todo ele ser fixado a outro espaço, numa posição relativa a si próprio. Havia um planeta... e quando está a guiar um carro está a viajar através de espaço. E o planeta está a andar através de espaço.

Mas se você pusesse uma marca vermelha algures num pedaço de espaço (deste espaço intermédio), poderia simplesmente ficar lá e você ir para longe dele. Não viajaria consigo. Há um desenvolvimento muito interessante desta hipótese no livro "Terra de Campo de batalha" de LRH. E usualmente os livros de Ficção dele não são tanto ficção, uma vez que são uma evocação da banda do tempo, onde ele fala de teletransporte, da forma como alinharam as coordenadas dos dois planetas e teletransportam alguma coisa deste aqui para aquele ali, boom!, assim mesmo. Isto tem a ver com as coordenadas espaciais.

Logo, se estes fossem os dois planetas e o espaço intermédio destas coisas se pudesse mover, mas nalgum ponto de acordo com o próprio espaço que pode ser olhado como uma grelha, eles chegariam a um certo ponto onde isto e isto se alinharia e eles poderiam fazer o teletransporte, porque têm campos de energia em ambos os extremos. Mas se forem assim, têm que esperar até chegarem a um certo ponto para fazer isso, porque têm tudo planeado para isto, para aquele potencial de energia ou algo assim.

Esta gente sobe a ponte... estou seguro que haverá muitos cientistas. Eles saem da Zona Livre e continuam a descobrir todas estas coisas magníficas. Mas eu digo-vos uma coisa: não há mais de 50 anos atrás, penso que há 45-50 anos atrás, estavam a meter uns sujeitos na prisão na América por dizerem que havia partículas de espaço. Havia... a ciência do dia era: "Espaço não é nada". E eu lembro-me que havia um sujeito famoso na América que recuperou a velha teoria do éter, segundo a qual há um alguma coisa permeável lá fora a que nós chamaremos éter.

Eles realmente queriam dizer "espaço", estou seguro. E decidiu que poderia escoar energia disso. E o governo federal prendeu-o e meteu-o na prisão como curandeiro. Um sujeito muito famoso, cujo nome esqueci, provavelmente o Dr. Prinz lembra-se disso? ("Reich"!) Sim, Wilhelm Reich, basicamente ele andava a dizer que havia alguma coisa como espaço com alguma conexão com energia.

É claro, a energia está sempre a viajar através do espaço, logo porque é que não se pode drenar? ("Ele fez muitas experiências em milhares de quilómetros quadradas. Chamou-lhe 'Orgon', não foi? Alimentou este Orgon com substâncias radioactivas e provou que se propagava por milhares de quilómetros") Sim, há muito ainda a aprender sobre isto em ciência". ("A propósito, ele foi assassinado na prisão".) Logo, estamos aqui a falar de coisas que os tipos da interferência não querem que se saibam. Você pode ser muito rico e poderoso e fazer alguns destes tipos de máquinas, que operam na teoria básica do que foi criado para o jogo.

Matéria consiste de partículas agrupadas e sólidas. Isto é dos Axiomas. E esta é...estas eram as definições de LRH. Estou a pô-las aqui porque você tem que reparar que há uma basicidade nelas do que elas eram no princípio. Diz-se que estão no espaço, logo elas, as partículas postuladas, têm todas o seu próprio espaço. E então podem mover-se. Estes (espaço) também se podem mover, mas estão agrupados e são sólidos, movendo-se por isso mais lentamente. Você vê, estas coisas à volta não se movem tão rapidamente. Você pode vê-las todas bem facilmente, e estão ali a maior parte do tempo. A menos que lhe pusessem rodas.

Você tem estes fluxos de tráfego lá fora. Elas vão: stau. Então pode vê-las outra vez e: zoom! Foram-se. Certo, logo os thetans gostam delas, elas gostam de máquinas de matéria e energia que se movem. Agora, tudo isto estaria bem, um belo jogo com muitas coisas bonitas fora disso. A propósito, devo falar do tempo aqui. Trata-se do acordo da taxa de mudança. É totalmente, como ele disse, o arbitrário. É o único arbitrário que ali está. Isso é feito pelos próprios thetans. Por acordo ou através de postulado.

E, à medida que sobem a ponte, vocês verão o que eu quero dizer. Há de facto alguns implantes que o fazem acreditam que há uma *coisa* chamada tempo. Mas é mais fácil ver isso como ciclos postulados de acção.

E essa é de facto a maneira de você ver isso, quando sobe a ponte começa a ver o tempo: bem, eu consigo isso fazendo isto aqui e terminando-o além. Você faz o seu próprio tempo. Então confere com o acordo do resto dos outros e diz: "que tempo é que eles têm?" Logo, a parte do tempo é por ciclos de acção. Agora, isso pode ser aberrado, porque o ciclo de acção é um das capacidades de um thetan.

Acreditam ou não, estes tipos da interferência no jogo também introduziram alguns ciclos de acção falsos. Estão a tentar fazer-nos acreditar nisso. Logo, há tendência para acreditar que tudo o que foi criado deve ser destruído mais cedo ou mais tarde. E que... "à medida que você começa a viver, começa a morrer!" Eles estão a dar estes ciclos de acção, ensinam-nos em escolas, homens instruídos andam por aí a dizê-los, logo: Autoridade.

E você repara no que eles andam a dizer... eles estão a dizer: "você não pode terminar o jogo!" Porque todas suas criações... lembre-se dessas pequenas coisas que criou para pôr no princípio do jogo, não importa quantas deitou fora ou abandonou ou qualquer outra coisa, não podem ser as-isadas, têm que ser destruídas, manejadas com força! Logo você tem que criar mais força para as destruir. E nós vamos chegar a isto na próxima dinâmica, mas você obtém a ideia de que alguém está a melhorar nascendo, vivendo, crescendo e aprendendo, que ao mesmo tempo que está a começar a descer para a morte lança fora toda a ideia de estar no jogo, e terminar e melhorar e vencer, tudo totalmente pela janela fora.

Assim que alguém nasce começa a morrer, logo não vai... ele vai blub-blub assim. Assim que não há nenhum gradiente onde subir aqui, e ele diz: certo, eu não me importo de deixar aquele corpo e obter outro aqui e eu agora estou a trazê-lo até aqui. Nem sequer isso! Nem mesmo a situação da "Guerras das Estrelas", já sabem, onde o sujeito, Darth Vader tenta atingir o sujeito com a espada e ele desaparece, fump! É a maneira de acabar com ele. Ele as-isou o corpo!

Veja, ele terminou o jogo devidamente, buuum, acabou, ok. Desfez o corpo dele, as-isou o corpo dele, e deixou o capote velho sujo ali no chão. Um real OT limpo também o teria as-isado. Veja, interessante a maneira como pode olhar o filme outra vez. ("Foi uma piada deixar lá o capote. Poderia ter levado as roupas com ele!") Oh, sim, ele também pode fazer as-is disso, pode também fazê-las desaparecer. Se ele estivesse realmente lá em cima não quereria deixar qualquer ciclo incompleto. Era o capote *dele*.

Você vê, para terminar um jogo tem que terminar todos os velhos ciclos. Ou ele poderia ter dito: "Espera lá! Pára com a espada, espera!", tira o capote e dá-o a uma criança. "tira-o agora. Certo, dá com a espada! – Fiuu!" e desaparece.

Lembrem-se... propriedade. Logo eles têm ali todos estes falsos ciclos de acção. E há níveis nos "Níveis de Fonte" onde você pode começar ciclos variáveis de acção, encontrar todos estes acordos que achou, e que fez e com que concordou, e então podê-los mudar. Lembre-se do que dissemos antes, penso que na 11ª Dinâmica: todas estas partículas criadas depois de um longo jogo foram baralhadas e intercambiadas e baralhadas e jogadas fora e despejadas e tudo e recombinadas. Lembre-se disso.

Logo, a única coisa que eles podem fazer é juntá-las agora, em vez de as perfilar. Isto é o que nós temos que fazer em audição. Temos que voltar atrás, à propriedade, o que manejamos em OT 12 e 13, mas no universo MEST entraram numa como que categorização da maneira como sentiam, da maneira como apareciam.

Logo você tem planetas e luas e asteróides, e têm tipos diferentes de árvores e tipos diferentes de flores e assim por diante. Logo eles têm estas vastas categorias de matéria, energia, espaço, bem, também temos que ir para a próxima dinâmica por causa das coisas viventes, ter ali também o factor Lambda, que é o que lhes falta. Mas os cientistas não o vêem realmente lá, sabem que está vivo, mas não sabem porquê, e apenas pensam que tem alguma coisa a ver com matéria, energia, espaço.

---