

INSTRUÇÕES DE ADMINISTRAÇÃO Nº2

Falsas Pontes

pelo Capt. W.B. Robertson
RON'S ORG, 29/30 AGOSTO de 1987

Olá!

Inst. Técnicas No. 1 foi acerca de A PONTE.

Esta é a Inst. Técnicas No.2 e é acerca de FALSAS PONTES.

A data é 29 e 30 de Agosto de 1987 ou AD 37. Estou a fazer esta gravação para a Convenção de OT a 19 e 20 de Setembro.

Muito bem.

Inst. Técnicas No.2 será sobre “Falsas Pontes”.

Ao subir-se a VERDADEIRA Ponte pode ver-se aonde levam todas as FALSAS PONTES. A presente informação serve para vos ensinar a diferenciá-las da PONTE VERDADEIRA.

Esta informação não é tão importante para quem esteja na Ponte VERDADEIRA, pois já escolheu o caminho correto. É todavia importante para aqueles que escolheram uma Ponte FALSA, ou que ainda estão indecisos em como avançar para OT.

Cada um tem todo o direito de escolher por si mesmo e aprender à sua custa. A intensão desta informação é tão somente para vos avisar das armadilhas, dos truques, e acerca de uma forma de agir (ou não agir) que pode ser muito penalizante e mesmo prejudicial à vossa saúde e sobrevivência, assim como à conta bancária.

Então começo por vos dar os “Direitos de um Thetan”.

São eles:

Direito à sua própria sanidade

Direito de abandonar um Jogo

Direito de fazer ou escolher (ou não) o seu PRÓPRIO JOGO para jogar.

Vou enunciá-los de novo:

Direito à sua própria sanidade

Direito de abandonar um Jogo

Direito de fazer ou escolher (ou não) o seu PRÓPRIO JOGO para jogar.

Número Um, Sanidade: Qualquer coisa que vos faça menos sãos irá afetar o vosso próprio determinismo e pôr-vos-á mais na determinação de outros. Os implantadores e as pessoas que são efeito deles a que tentam ‘copiá-los’, dedicam-se a fazer-vos menos sãos. Que mecanismo é este em termos de Ponte?

Os implantadores tentam encolher o vosso estado de alerta e fazer-vos crer que vocês são apenas uma ‘pequena parte de theta’ ou que são apenas uma ‘pequena parte de existência’ tal como ‘um corpo’. Ou dizem: “Somos todos UM e devemos escutar aquilo que ELE diz – o ‘Grande Deus do Bom Senso’ da nossa experiência comum e Dever Espiritual.” Isto é Pensamento de Grupo e causa acordo

numa base de estímulo-resposta automático, segundo o implante que for usado ou ligado (keyed-in) nessa altura.

Os implantadores também tentam suprimir as vossas capacidades nativas ignorando-as ou apenas validando-as ‘condicionalmente’: “Bom, podes sentir isso... se tomares drogas”, ou “as Nossas Drogas”. (E pagá-las caro, é claro). E depois prosseguem com outros métodos, incluindo apossar-se de religiões ou filosofias e distorcê-las em armadilhas engenhosas. Seja ela qual for, a sua atuação destina-se a: ENCOLHER OU REDUZIR O VOSSO ESTADO DE ALERTA E CONTROLÁ-LO, E FAZER-VOS CONFORME COM AQUILO QUE ELES (como ‘AUTORIDADE ESTATUTÁRIA’ é claro) DIZEM QUE VOCÊS DEVIAM PENSAR OU ACREDITAR OU FAZER.

Vou dizer-vos isto outra vez:

A AÇÃO DO IMPLANTADOR É:

ENCOLHER OU REDUZIR O VOSSO ESTADO DE ALERTA E CONTROLÁ-LO, E PÔR-VOS CONFORME AQUILO QUE ELES, COMO AUTORIDADE ESTATUTÁRIA, DIZEM QUE VOCÊS DEVEM ACREDITAR OU FAZER.

Agora, Direitos de um Thetan No.2: O Direito de abandonar um Jogo. Isto é muito importante como Direito de um Thetan, porque os Implantadores e seus apaniguados QUEREM CAÇAR-VOS para que NUNCA DEIXEM O JOGO ou sequer descubram do que se trata. É por isso que ao longo de éons e de outros jogos tem havido FALSAS PONTES.

Os implantadores não podem impedir uma pessoa de melhorar ou de querer melhorar-se, pois este é um dos propósitos chave no jogo verdadeiro em que o thetan acordou. Ele acordou em melhorar-se a si mesmo. Mas eles podem utilizar este desejo de melhorar para o guiar para FALSAS PONTES. Uma que prometa melhorias, mas que afinal é uma armadilha. A melhoria, em pequena medida, até pode existir – como isco da ratoeira – mas o resultado final é o mesmo – UMA ARMADILHA. E até vai ser caro, pois os implantadores sabem que também têm de reduzir a energia e o poder financeiro daqueles que poderiam opor-se-lhes.

Agora a chave para a VERDADEIRA Ponte é EXPANSÃO. Do estado de alerta no tempo, espaço, e a expansão da Capacidade de jogar um Jogo. Também vos validará a vós e à vossa individualidade e capacidade de jogar.

A VERDADEIRA Ponte está baseada no facto que um thetan era grande e poderoso e quer melhorar o seu Conhecimento, Responsabilidade e Controle para ganhar de novo e exceder – EXCEDER esse estado original. Na realidade, ele quer obter o No. 3, O Direito de um Thetan No. 3 – a Capacidade DE FAZER OU ESCOLHER (OU NÃO) UM JOGO. Esta é uma capacidade muito elevada que muito poucos na Terra já conseguiram. Uma das grandes razões para isto é que quando um thetan era poderoso ele escolheu mesmo um jogo e tem vindo a jogá-lo desde então – cada vez menos consciente disso através dos mecanismos da implantação, não-é (not-is), invalidação e supressão.

Há três aspetos para esta “descida em espiral” no jogo. Um é determinada-por-outros, outra parte é autodeterminada, e um outro é o aspeto pan-determinado. Na Ponte VERDADEIRA, o aspeto da descida em espiral determinado-por-outros tem de ser tratada primeiro, depois o autodeterminado, depois o pan-determinado. Este é o caminho para fora da confusão e da incerteza em como se desceu a espiral.

As Pontes FALSAS escondem o aspeto “determinado-por-outros” ou invalidam-no. (Tal como dizer: “OT3 era apenas o caso do Ron”). E então, fingem dar-vos ‘autodeterminismo’, quando verdadeiramente é apenas mais e mais determinismo-de-outros, e então fingem dar-vos ‘pan-determinismo’, SE SE CONFORMAREM. A forma mais elevada de ‘pan-determinismo’ na Ponte FALSA é “Tornar-se Um com o Universo”. Não acham isto lindo? Isto realmente é REDUZIR o estado de alerta de um thetan ao Tom 0, que é MORTE na Escala de Tom e SER MEST. (MEST é

matéria, energia, espaço e tempo). É ainda abaixo de ‘Ser um Corpo’. Bom, é assim que fazem as FALSAS Pontes.

Então o que é isso de Universo MEST? Bem, é um caso composto complexo feito por todos os jogadores no jogo. Cada um percorre a sua própria parte nele no OT 13 da Ponte VERDADEIRA. Portanto exteriorizar um theta PARA DENTRO do Universo MEST como um Nível Superior de OT é uma ARMADILHA. A Ponte VERDADEIRA exterioriza o thetan DO Universo MEST. Ele torna-se MAIOR que ele. Então pode manejar a sua parte de responsabilidade nisso.

Vou só repetir mais uma vez para aqueles que não apanharam: Ora, exteriorizar um thetan PARA DENTRO do Universo MEST como um “Nível Superior de OT” é uma ARMADILHA. A Ponte VERDADEIRA exterioriza o thetan DO Universo MEST. Ele torna-se MAIOR que este. Então ele pode manejar a sua parte de responsabilidade nisso.

Olhemos também para o Axioma No. 10: “O Mais Elevado Objetivo neste Universo é a Criação de um Efeito”. Bem, isso é muito fácil de fazer para um OT. De facto cada OT o fez. Então qual é o 2º Maior Objetivo? Claro que é “SENTIR o efeito” – e é isso que tem vindo a fazer desde então.

Mas há mais: Qual é o 3º Mais Alto Propósito? Talvez, “PROVAR a Causa do Efeito”. E cá temos nós a teologia, religião, filosofia, e algumas ciências teóricas.

E o 4º Mais Alto Propósito é: “PROVAR o EFEITO”. Cá temos os nossos cientistas de segunda. Sempre no laboratório “provando o efeito” uma vez e outra e outra.

Ah! Agora entram os implantadores: “Vamos criar um FALSO efeito” – como 5º Mais Alto Propósito - Oh! – e “SENTIR O EFEITO da Falsa Causa” Veem? Criar uma Falsa Causa como 5º Mais Alto Propósito e Sentir o Efeito da Falsa Causa como 6º Mais Alto Propósito.

Agora, a FALSA Ponte dos implantadores entra e dá “PROVA A Falsa Causa” e “PROVA O Falso Efeito”, como os 7º e 8º Propósito.

Agora, como costume dizer, vocês não têm de estar de acordo com todos estes propósitos. São propósitos que pairam à volta nos Jogos e naquela ordem de prioridades. Podem ver “PROVAR O Falso Efeito” é o último e “PROVAR a Falsa Causa” é o penúltimo, e estes são os que vocês vão encontrar em abundância na literatura de pensamento influenciado pelo implantador. E cá temos psicologia, psiquiatria, misticismo, ciências ocultas e outras práticas esquiladas. Todos conhecem exemplos disto quando leem os enredos dos diferentes Implanters. Estes EFEITOS FALSOS vêm do CASO que os implantadores cuidadosamente introduziram nos thetans nos jogos, para que acreditem nesta espécie de coisas.

A Cientologia começa a partir do Propósito N°2, “Sentir o Efeito”. Exatamente aí! Vamos sentir! Vamos voltar àquilo que estávamos a fazer com a coisa! E eles fazem-no com processamento, objetivos e TRs para poder confrontá-la. Então o Triângulo ARC começa a cortar fora FALSAS causas, efeitos, e ‘provas’ determinadas por outros a que a pessoa foi sujeita. Então nos níveis OT o Triângulo KRC alcança os pontos Causa e Efeito e permite que o thetan reconquiste as suas capacidades.

Podem ter visto no SOB01 do Sector9 os atributos dos Marcabianos – eles adoram o STATUS, CONFORMISMO, MANUTENÇÃO do CONTROLE. Bem, isto forma um triângulo ‘SCM’ para suprimir um thetan, desenvolvido pelos implantadores para substituir o Triângulo KRC. STATUS, CONFORMISMO, MANUTENÇÃO do CONTROLE.

Ora, para substituir o Triângulo ARC – sabiam que há outro lá posto na pista? Sim! O Triângulo ‘ARC’ deles é AUTOMATICIDADE, ACORDO DE GRUPO E ADMIRAÇÃO. É um triângulo super-supressivo, e torna uma pessoa num mecanismo de estímulo-resposta, mesmo.

AUTOMATICIDADE, ACORDO DE GRUPO e ADMIRAÇÃO.

Então, não é só “cog e saltar fora dos jogos”, como muitos americanos têm tendência para acreditar. AH SIM! E andam à procura de Pontes que prometam isso.

É um verdadeiro gradiente desemaranhar os propósitos Determinados-por-Outros, Autodeterminados e Pan-Determinados; o Próprio Universo, o Universo de Outros, o Universo MEST Acordado, etc., etc., e, claro, as Dinâmicas. Das quais existem doze nos jogos. Todos conhecem as oito? Sim, há oito. E a 9 é Estética, 10 – Ética de Jogos (necessária, necessária, muito necessária para tratar dos implantadores, que tentam impedi-vos de reconquistar os vossos Direitos), 11 – Técnica de Jogos (claro que A Ponte é o Campo de Jogos destes Jogos de Terminar os Jogos Correntes), e claro N°12, Dinâmica Doze, Administração de Jogos. E acima disso, há uma Dinâmica de Jogos, e acima disso, vocês como uma Fonte de Jogos e todos os seus outros componentes. Sim! Fizeste-o mesmo para tu próprio jogares e sentires.

Ora os Implantadores, ao verem LRH encabeçar um movimento de thetans para explorar e insistir nos seus direitos como thetans e avançar para estas superiores Dinâmicas chave de Jogos, bem, quando viram isso, eles TIVERAM que tomar a IGREJA de assalto para evitar que isso acontecesse. Usaram os seus Seres Mest de FORA DO PLANETA, os Marcabianos como uma “org de nível inferior” e fizeram-no. Por volta de 1980, nenhum Veterano ou amigo de LRH estava a salvo, nem mesmo a sua família. Mas LRH já esperava isto. Ele sabia que a intensão era tomar o poder e pôr uma Ponte FALSA por cima da já existente. Por isso ele deixou uma “cenoura para os burros”. Uma “cenoura para os burros” (Sabem, um pauzinho lá na frente do burro e leva-se o burro com a cenoura, assim ele vai andando nessa direção). E o que era esta cenoura? Bem, de facto havia duas, Dinheiro e Status. Ah, disso eles gostaram e MUITO! Nos Estados Unidos ainda discutem acerca disso! (Discutir significa argumentar, combater, batalhas legais e assim por diante). Ainda discutem acerca disso, e isso nem mesmo foi o que de mais valioso deixou! Eles também acham que têm a Tech, mas não têm. Eles têm uma “Ponte FALSA”. Sim! LRH assegurou-se que a Tech necessária fosse disseminada àqueles que a podiam usar. Estava lá toda. Agrupem-na. Apliquem-na ao que encontrarem, e eis TODA A PONTE! Porque é que os outros não o podem fazer? Bem, possivelmente estão a trabalhar nos Propósitos N°3-8 dados antes e não nos 1º e 2º, e assim não estão no caminho de alcançar a Fonte.

Bem, o que está além do Universo Físico afinal, e o que aconteceu antes do Universo Físico?

Estas são duas perguntas muito interessantes.

Se a vossa Ponte, aquela onde estão, não pode responder a isto com certezas e processamentos para o resolver com grandes cogs e ganhos, bem, desculpem, devem estar numa Ponte FALSA. Estas pequenas questões resolvem-se muito simplesmente na Ponte VERDADEIRA nos OT 12-13 e muita gente sabe muito acerca disto mesmo antes de lá chegar.

Bem – se os vossos progressos de caso estão parados por Problemas de Corpo, Somáticos, TA Alto-Crónico, Dores de Cabeça, Desgosto, um “não poder atravessar ou auditar”, ou alguma Irrealidade, Pensamentos Esquisitos, Intensões Malévolas, sentimento de Não-Clear, Compulsões Ilógicas, Sentir que se “está em Duas Pistas-do-Tempo ao mesmo tempo, etc., etc., - então venham para a Ponte VERDADEIRA e descubram qual é o Jogo.

Claro que podem escolher outra, ou esperar por uma “que soe muito razoável”, que pode estar aí a aparecer, mas sabem que: NÓS JÁ SABEMOS TUDO SOBRE ESTAS PONTES E POR QUE É QUE NÃO FUNCIONAM.

A mais eficaz em parar-vos, claro, que conhecemos é uma Ponte FALSA que vos promete uma via para OT, que é muito cara, e que vos leva a um estado, bem, onde nem mesmo podem relatar como foram calados. Mas, claro que PRIMEIRO vos põem FALIDOS e numa condição de ENDIVIDAMENTO. Mas depois levam-vos ao estado em que nunca mais podem relatar como foram caçados e isso persistirá por muito mais tempo que jamais antes e podem mesmo tornar-se “Um com o Universo Físico”. E, claro, que isto não abona muito em seu favor, porque vejam onde

está o Universo Físico na Escala de Tom! Bem, este é o tipo de Jogo onde ninguém ganha, exceto os Implantadores. Portanto não se deixem seduzir por ele.

É uma Ponte que vos faz sentir bem por estar “a dever e fora-de-troca”, porque estão convencidos que podem em breve “Explodir” para OT sem ter de devolver o dinheiro. Claro que irão largar o corpo para o “Provar”. A prova é: claro que cheguei a OT! Não tive de pagar. Seja como for há quem esteja a contar com uma coisa destas, e estão há espera disso. E que boa maneira de o fazer! Gastar o dinheiro todo, divertir-se, e depois largar o corpo e não ter mais de pagar. Um bocadinho fora-de-troca, mesmo assim. Mas eles pensam que isso não importa, porque “Vou ficar OT”. Bem, às vezes encontramos-os na Ponte, sabem? Não são OT, estão presos no Universo Mest. É o pior destino que pode ter um thetan.

Agora vocês dizem: “O quê! Como é que eles sabem tudo isto?” Bem, sabemos que é uma Ponte FALSA – aquela que acabámos de descrever – porque já foi feita antes. E ao subir a NOVA Ponte VERDADEIRA que temos, descobrirão estes thetans e libertá-los-ão. Eles foram presos a ela, apanhados para sempre na armadilha, e ainda lá estavam até nós aparecermos. E muitos, ao serem libertados, declararam, nas primeiras palavras que puderam comunicar desde éons e éons e éons: “Agh! Que RATOEIRA! Quero de volta o meu dinheiro!”

E, lamento dizê-lo, não houve de todo ninguém nos níveis passados que tenha verdadeiramente completado alguma coisa. Quer dizer, houve pessoas que ficaram lá presas. E houve seres que entraram noutras práticas e talvez pensasse que estava lá, mas realmente estava preso dentro do Universo Mest, e dentro dos Jogos.

Bem, lamento dizê-lo, mas não há outra forma de sair. O único ser que de facto encontramos, e que irão encontrar, ao subir até lá (para além das outras pessoas que já lá chegaram, claro), encontrarão Ron, porque foi ele quem nos deixou o Mapa de Estradas com o caminho de saída e ele e eu e qualquer OT convidamos-vos a todos a fazer a Ponte VERDADEIRA e a Jogar um Jogo melhor.

Agora, algumas Notícias do Nível do Mestre de Jogos.

Há agora uma série de emissões que vos levam à vossa própria CENA IDEAL PESSOAL. Chama-se O Curso da Série de Jogos e faz-se logo a seguir ao Curso do Mestre de Jogos.

E depois, no Curso Básico de Jogos logo acima, está a resposta e manejo de aquilo que um thetan faz, ou o OT faz quando o corpo está a dormir. Sabem que podem tornar-se 100% conscientes das vossas ações nas 24 horas do dia? É bastante incrível porque é que o thetan prefere “não se lembrar” do que acontece quando o corpo está a dormir! Agora sabemos tudo sobre isso.

E como toque final, há Emissões de Operações de Fonte que dá o manejo final para quaisquer mistérios do porque estamos aqui neste ponto particular do jogo. Tem a ver com a vossa PRÓPRIA aplicação das Pré-lógicas Q2 e Q1. São as Pré-lógicas 1 e 2. Se não as sabem, têm de ir à procura delas, porque elas já lá estão e lá têm estado desde o começo em 1950. E neste nível – Nível de Operações de Fonte – tem a ver com a vossa PRÓPRIA aplicação delas como Fonte autodeterminada. E como podem ter deliberadamente escolhido limitar as vossas Capacidades OT! É também bastante incrível.

Portanto há muito lugar para mais Jogadores e Mestres de Jogos no topo. Há uma Nova Civilização para cá pôr, um novo jogo com GOZO, GANHOS e ACEITAÇÃO por todos. Claro, é tão BÁSICO e VERDADEIRO para a natureza de um ser. E irá PERSISTIR enquanto ESCOLHEREM fazê-lo ou jogá-lo. Irá persistir, esse é o vosso 3º Direito como Thetan. Divirtam-se.

A música que ouviram antes desta palestra é um exemplo do que dois OTs podem fazer na Dinâmica 9, Estética.

Vão ouvir outro exemplo, mas antes de acabar, quero agradecer a LRH, ou Elron Elray, por ter feito o que fez para nos ajudar a todos a sair fora da ratoeira.

E dou as boas-vindas a todos a esta muito excitante e interessante Convenção de OTs, AD 37.

Muito obrigado.