

## **Conferência Administrativa Número 3**

### **A Vossa Ponte**

pelo Capt. W.B. Robertson

1 de Setembro, AD 38

Olá! Este é o Capt. W.B. Robertson.

E esta é a Conferência Administrativa Nº 3

A data é 1 de Setembro de 1988 ou AD 38.

O título desta Palestra é

### **“A VOSSA PONTE”**

A conf. Admin. 1 foi sobre ‘A Ponte aqui na Ron’s Org’.

A conf. Admin. 2 foi sobre ‘Falsas Pontes’ às quais podiam expor-se.

E isto é Conf. Admin. Nº3, sobre ‘A VOSSA PONTE’.

Vocês são seres lógicos e interessados em melhorar. Ou não estariam a ouvir esta gravação. Ou talvez não pudessem ouvir esta gravação, se fossem suprimidos ou determinados-por-outros o bastante para estar abaixo dos Níveis de Consciência de precisar de mudar, esperança e ajuda.

Nas outras conferências olhámos pela Ponte acima para ver o que vinha a seguir. Agora, nesta conferência, vamos olhar de cima para baixo – se forem bastante lógicos podem fazê-lo. Portanto vamos começar:

Ron disse que ‘A vida é basicamente um jogo’. Declarei na Conf. Admin. Nº1 que podia ser vista como uma ‘SÉRIE de JOGOS’. Agora posso mesmo dizer que a Série de Jogos se estende tanto para trás quanto se consiga confrontar. E que muitos deles vocês e outros concordaram jogar, mas alguns foram encoberta e secretamente introduzidos junto com os jogos acordados já existentes, e eles são a razão para muita da miséria e sofrimento e determinismo-por-outros neste, e em muitos outros que vocês concordaram jogar.

E posso dizer que o jogo global que Vocês estão agora a jogar tem MUITOS Jogadores nele – pelo menos um número tão grande como 10 com 40 zeros à frente. É um GRANDE jogo. E quando fica suprimido e alguma coisa vai mal, pode haver um GRANDE problema.

Podem até dizer que a solidez e persistência e ‘mistério’ deste jogo e o campo de jogos e as criações no campo de jogos, a que chamamos Universo MEST, É UMA MEDIDA DA COMPLEXIDADE E SUPRESSÃO NÃO CONFRONTADAS E DOS CICLOS INCOMPLETOS PELOS JOGADORES NO JOGO.

Agora pergunto, ‘São, ou têm sido, jogadores neste jogo?’ A resposta é SIM se estão a ouvir esta gravação. E ‘Parece complexo com muitos ciclos incompletos, perturbação e supressão e acontecimentos secretos?’ SIM se se derem ao cuidado de inspecionar as Dinâmicas da vida neste jogo:

Tomemos a Primeira Dinâmica: ‘Têm toda a havingness que desejam no jogo hoje e podem facilmente obter o que quiserem caso não o tenham?’ Pensem nisso.

Na Segunda Dinâmica: ‘Parece haver de facto uma falta de cenas ideais de 2ª Dinâmica neste jogo?’ Consultem a vossa própria experiência e a de outros para ter uma resposta.

Peguem na Terceira Dinâmica: ‘Vêem grupos a trair os seus membros ou outros e a trabalhar para propósitos, supressivos, secretos e malévolos no jogo hoje?’ Alguma vês viram uma coisa assim?

Tomemos a Quarta Dinâmica: 'Há alguns jogadores no jogo da vida que nem têm que comer e estão sujeitos à doença, à fome, e à guerra ou que apenas estão a ser mortos 'acidentalmente' ou 'por engano'?

Na Quinta Dinâmica: 'Ouvem dizer que há espécies animais em vias de extinção ou em perigo e matas de árvores a serem destruídas – tudo afectando a cadeia alimentar e o equilíbrio ecológico deste planeta?'

Na Sexta Dinâmica: 'Já leram sobre a poluição e mudanças climáticas na atmosfera terrestre devido aos buracos na camada de ozono e as emissões para o ar e água de detritos venenosos?'

Na Sétima Dinâmica: 'Já sentiram estranhas pressões, dores de cabeça, doenças que a ciência médica não pode curar? E já viram outras pessoas deprimidas ou fora de si com dores e enlouquecidas pelo efeito de drogas e de doenças incuráveis?'

Tomemos a Oitava Dinâmica: 'Já leram, ou viram, as lutas e mortandades que se fazem em nome da religião – na Irlanda, no Médio Oriente, Irão. Iraque, Extremo Oriente, no Golfo Pérsico – para mencionar apenas alguns – o fanatismo determinado-por-outro e o determinismo-de-outros praticado pelos que afirmam ter uma linha de comunicação com 'Deus'?

Na Nona Dinâmica: 'Têm recentemente ouvido alguma 'música moderna', ou visto 'pintura moderna' ou mesmo a 'moderna escultura'? Não parece ou soa confusa? Andam as pessoas a fazer as suas cidades e comunidades agradáveis à vista e artísticas, ou há lixo e entulho e decadência no meio ambiente?'

Na Décima Dinâmica: 'Há na vossa área quem faça 'dinheiro fácil' sem entregar um produto ou serviço de qualidade? Já souberam de alguns escândalos ou desfalques no governo ou nos meios financeiros? De algumas pessoas inocentes serem mortas ou perseguidas apenas por 'estar ali'? De algumas notícias de envenenamento do meio em que todos vivemos?' Bem, estes seriam exemplos do que se está a passar na Décima Dinâmica – a Dinâmica da Ética.

Peguemos agora na Undécima Dinâmica: 'Já viram anúncios de uma 'forma rápida' de chegar a OT em apenas alguns dias? Já viram uns quantos grupos Técnicos sem trabalho ou a ter que arrancar clientela a ferros e a fazer guerra aos dissidentes? 'Bem. É a Dinâmica da Técnica – e ela precisa de facto de alguma correcção.

Tomemos a Duodécima Dinâmica: 'Sentem que não há realmente nenhuma 'política' nem 'cena ideal' para este planeta? E que muitas ações acabam por ser cheias de dados falsos, omitidos ou erradamente incluídos ou especialmente, importância alterada? Seja como for, não há muita 'papelada' e 'Admin' a fazer apenas para sobreviver? E que os acordos de troca de dinheiro são de alguma forma variável e falsa, e sempre inflacionada? Já repararam nisso? E vêm montes de dados falsos na sociedade?' Tudo isto vem da 12ª Dinâmica de Admin e Jogos, e quando não há Admin tais condições prevalecem.

Bem, nem tudo é mau, há muitos jogadores a tentar MELHORAR numa ou mais destas 12 dinâmicas, e há áreas onde o jogo acordado ainda 'traz ordem' e sanidade ao universo. E há mais frequentes lampejos de 'sanidade' ou lógica nos acontecimentos de hoje em dia. Usa-se de mais AJUDA e ARC e mesmo algum KRC. Mas ainda não o bastante.

O ponto de vista que vêm agora – se me têm seguido até aqui – é o ponto de vista da 13ª Dinâmica – JOGOS – sua análise e tratamento. Este é o Ponto onde começa aplicação do OT da Lógica para melhorar o jogo tal como ele existe e fazê-lo mais VIÁVEL. Isso significa 'capaz de ser cheio de vida, gozo, ganhos, e aceitação para si mesmo e para outros como jogadores.

Ora, o que é que tem de ser tratado nestas dinâmicas para as fazer mais viáveis e mais próximas de uma cena ideal para cada jogador? Bem, o que tem de ser tratado chama-se CASO. Também o podemos encara como 'MÁ APLICAÇÃO ou NÃO APLICAÇÃO da pura Lógica Theta no jogo'.

Numa palavra, estamos a lidar com a ILÓGICA, porque um thetan é basicamente LÓGICO, se quisermos falar da sua maior qualidade. De facto, TODA A AUDIÇÃO DEVOLVE LÓGICA AO THETAN.

Claro que, 'todos os jogos', ainda segundo LRH, 'são aberrativos'. Podemos dizer que todos os jogos são um pouco 'ilógicos'. Mas Ron também diz, 'Alguns são divertidos'. E esses são os que VOCÊS concordaram Jogar.

Por um momento vejam por este lado: Cá temos um SER LÓGICO IMORTAL, um thetan, com um potencial para qualquer coisa tal como nos Axiomas 1 e 2.

Em que é que o podem manter interessado 'para sempre'? Em que é que o podem manter interessado e que atravesse toda a IMORTALIDADE – isto é, SEMPRE ESTEVE, SEMPRE ESTÁ, SEMPRE ESTARÁ LÁ? ou, OU SE O VIREM INDIVIDUALMENTE, SEMPRE ESTARÁ LÁ?

Adivinhem. É simples. Um thetan tem a qualidade da LÓGICA. Ele gozaria ao APLICÁ-LA. A que é que se pode aplicar a LÓGICA? Podem aplicá-la à ILÓGICA, à sua resolução. À resolução da ILÓGICA. Portanto temos jogos, e é divertido aplicar a lógica à sua resolução. Isso é que é divertimento. Mas não é apenas um jogo ou um jogo com um jogador. Não, isso é apenas um começo. Não podem com isso cobrir o 'para sempre' e a 'infinidade'. Tem de ser POSSIBILIDADE INFINITA DE JOGOS. Por exemplo, gradualmente do mais simples para o mais complexo. Logo, o que agora existe. É muito complexo e a interferência nos seus acordos tem produzido uma regressão e esquecimento na maior parte dos jogadores. Sim, um esquecimento de facto. Muitos deles esqueceram os seus direitos – são os 'Direitos de um Thetan', as suas Dinâmicas – das quais falámos antes – e a sua esperança e a sua capacidade para Jogar.

A atenção deles fica presa em jogos passados menores e menos complexos e nos ganhos que tiveram neles. Ou tentam jogar outra vez um jogo já-jogado, enquanto se faz not-is ou não se confronta aquele que está aqui... porque tem demasiados 'inconfrontáveis' nele. Ou 'pensam' que um falso jogo é o jogo verdadeiro (normalmente fornecido gratuitamente por implantadores que tentam fazer o jogador lógico numa peça ou numa peça quebrada de ILÓGICO ou num pedaço de MEST).

Chega de exemplos, estou certo que podem ver mais, muitos mais.

A questão é: 'QUEREM uma PONTE que vos leve para fora desta TRAPALHADA ILÓGICA na direcção de jogos mais viáveis para vós mesmos e vossas outras dinâmicas? Assim como também para outros?'

Lembrem-se que o jogo é assim complexo porque os mais simples já estavam feitos. Portanto, vocês já deviam estar prontos para este ou não se teriam metido nele. Então vamos pegar neste grande ponto de vista, para que possamos todos jogar melhores e mais viáveis jogos.

Ainda têm a capacidade para ajudar outrem e querem realmente saber como o fazer? Ou vão deixar que outro alguém ponha lá um 'FUTURO', que é de facto um VELHO JOGO FRACASSADO DO PASSADO? Vão deixar que ponham isso na vossa pista para realmente vos confundir ainda mais?

Bem, não há outro 'FUTURO' senão aquele que lá pomos. E a única maneira de pôr lá um futuro melhorado e mais viável é conhecer todas as 'cenas' de jogos passados e as 'complexidades' de jogos passados e os 'manejaamentos' de jogos passados – todos os importantes. E não só conhecê-los, mas também avaliá-los em comparação com as cenas existentes e mover os vectores no sentido da viabilidade. De contrário, a cena existente poderia piorar. E assim será se não se confrontarem as complexidades e supressões e ciclos incompletos do seu próprio jogo e dos de outros. Isso conduziria a uma espiral descendente de NENHUM GOZO.

Os Jogos são para ser DIVERTIDOS. Aqueles que acordaram jogar são e foram DIVERTIDOS. Todos podem ganhar. E é disso que trata a Ponte na Ron's org. É uma ponte para TI.

Sabem que para estar num jogo assim 'complexo' tiveram de estar prontos para ele e concordar com ele. Portanto deveriam realmente estar a organizar todas as 12 Dinâmicas neste jogo e a levá-las facilmente a cenas ideais para a vossa própria havingness, gozo, ganhos e aplicação e apreciação dos Direitos de um Thetan.

E isso inclui: 'Fazer ou escolher, ou não fazer ou não escolher, os vossos próprios jogos para jogar'. Esse é Direito de cada Thetan.

E vocês têm, é claro, o direito de 'chegar a OT', ou 'sentir os estados fora do jogo acima da 12ª Dinâmica, a que chamamos os Estados dos Níveis de Fonte.

E vocês têm mesmo a capacidade de aplicar o que aprendem aí para melhoramento de todos os jogos.

Há montes de possibilidades em aberto. Ainda não gastámos toda a infinidade!

Ora, se não estão a organizar todo o Jogo das 12 Dinâmicas e conscientes delas e podem facilmente sentir as mais altas quando querem, a Ponte está aqui para VÓS.

É um jogo em si mesmo. Um jogo de desfazer e as-is maus jogos e melhorar e fazer jogos mais viáveis.

Agora podem dizer: 'E isso é tudo, tudinho o que há sobre isso? Isto é, apenas um monte de IMORTAIS a jogar uma quantidade INFINITA de jogos? E agora estamos presos algures no meio da infinidade de possibilidades? E toda esta coisa à nossa volta foi criada por nós IMORTAIS para sentir a ILÓGICA e a analisar e resolver? E alguns foram contra os acordos e suprimiram o divertimento para fora deles? E agora eu não quero estar aqui, mas não posso deixar de estar aqui porque como imortal SEMPRE estive, estou e estarei AQUI? E tudo aquilo que ouvem sobre a filosofia, teologia, cosmologia, etc. a maioria é TRETA? Ou algumas lembranças de jogos passados já jogados e enfiados à força pela goela abaixo de toda a gente? É mesmo assim? Parece simples demais, 'lógico' demais'. Bem, a minha resposta a isso é: 'SIM, É'

E alguém ainda podia perguntar: 'Quer dizer que posso chegar à linha da frente da aplicação da lógica, a fazer jogos novos e mais viáveis apenas subindo a Ponte e manejando a minha pista de jogos e ciclos incompletos de libertação e as-is nas Dinâmicas e voltar às minhas cenas ideais e propósitos?' Bem, SIM, PODEM.

E outro podia dizer: 'Vocês aí da Ron's Org estão mesmo aí para ajudar, não são apenas uma aldrabice, uma traição, um disfarce? Acreditam mesmo que podem fazer jogos mais viáveis e melhores e manejar todas aquelas situações dinâmicas? Estão realmente a tentar fazer uma Nova Civilização e repor os Direitos dos Thetans?

Bem. 'SIM, ESTAMOS'.

E, se puder fazer aqui um pequeno agradecimento, 'Apenas o podemos fazer porque quem nos deu o pontapé de saída e nos forneceu os básicos foi UM GRANDE MESTRE DE JOGOS'. E eis aqui um curto poema em sua honra:

OBRIGADO AO  
PRIMEIRO MESTRE DE JOGOS  
QUE MOSTROU O CAMINHO  
CUJO NOME FICA PARA A ETERNIDADE  
COMO  
ELRON ELRAY

Aqui acaba a Inst. Admin. Nº3 sobre A VOSSA PONTE.

Muito obrigado a todos.