SCIENTOLOGY UND DIANETIK

Broschüre 32

des

PROFESSIONELLEN KURSES

VON

L. RON HUBBARD

Entartung der Illusion

Technique 88

(Diese Broschüre ist eine Zusammenfassung des Vortrags 88L2A)

Ron's Org Grenchen
Schweiz

AN DIE STANDHAFTEN UND LOYALEN UNTERSTÜTZER DER ZUKUNFT
UND DER DENKENDEN MENSCHEN DER VERGANGENHEIT

IN SCHRIFTLICHER FORM ZUSAMMENGESTELLT DURCH

D. FOLGERE
AKA RICHARD DE MILLE

COPYRIGHT 1952
BY L. RON HUBBARD

ZUSÄTZLICHE UNTERLAGEN ZU DIESEN VORTRÄGEN SIND IN DEN FOLGENDEN BÜCHER ZU FINDEN:

- FORTGESCHRITTENES VERFAHREN UND AXIOME
- SELBSTANALYSE
- HANDBUCH FÜR PRECLEARS
- DIANETIK:
  DIE MODERNE WISSENSCHAFT DER GEISTIGEN GESUNDHEIT (1950)
- DIE WISSENSCHAFT DES ÜBERLEBENS (1951)
- SYMBOLOGISCHES PROZESSING
- VORTRÄGE VON L. RON HUBBARD

  PAMPHLET ENTHALTET EINEN VORTRAG
- KOMMUNIKATIONSSYSTEME:
  WIE MAN ALS VORGESETZTER ÜBERLEBT
- INDIVIDUELLE ZEITSPURMAPPE
- WAS ZU AUDITIEREN IST

EINGESCANNT, GETIPPT UND ÜBERSETZT DURCH DIE
RON'S ORG GRENCHEN, SCHWEIZ
WWW.RONSORG.CH

ENTARTUNG DER ILLUSION

1. Axiom 121: Jedem *aberrierten* Gedanken geht eine körperliche Handlung voraus. Das Hinzufügen des Wortes „aberriert“ verstärkt die Idee, das Theta Ursache ist und körperliche Handlung nur Wirkung von Theta.

   Wenn wir den normalen Organismus betrachten – auch den normalen menschlichen Organismus, können wir folgern, dass jeder Gedanke, den dieser Organismus hat, eine Reaktion auf irgendeinen Reiz in der Umgebung sein muss. Wir nehmen das einfach an, weil es so leicht ist, die Wirkung der Umgebung auf den organischen Gedanken zu beweisen. Wenn wir uns auf die Ansicht beschränken, dass Denken eine Funktion von Organismen ist und somit ein Zufall des MEST Universums, müssen wir annehmen, dass *jedem* Gedanken eine körperliche Handlung vorausgegangen ist, die VERURSACHT, dass Denken als Reaktion erscheint. Aber wir beschränken uns nicht auf eine solche Meinung. Vielmehr lehnen wir sie ab.

   Aus Sicht der Scientology sind Organismen und sogar MEST Wirkungen von Theta. Darum sind es nur aberrierte Gedanken, denen eine körperliche Handlung vorausging.

   Dies zeigt zwei Möglichkeiten, die es nicht gab, als wir Axiom 121 in seiner frühen Form akzeptierten (1) kreatives Denken im Allgemeinen und (2) DEDs im Speziellen.

2. Kreatives Denken, wie wir es hauptsächlich aus dem Bereich der Kunst kennen, ist das ästhetische Band des Denkens, das sich der Reiz-Reaktions-Analyse psychologischer Schulen ganz und gar widersetzt. Wenn wirklich *jedem* Gedanken ei-

ne körperliche Handlung vorausgegangen wäre, wie entstanden ästhetische Schöpfungen? Diese Unmöglichkeit beunruhigte bestimmte Akademiker, die jetzt nach einer Rechtfertigung des Reiz-Reaktion-Irrtums strebten, indem sie behaupteten, dass Phantasie lediglich eine Kombination erinnerter Erfahrungen sei, eine Art Spielautomat, der Zitronen, Orangen und Glocken in seinem hypnotischen Prozess kombiniert, um dem Trottel das Geld aus der Tasche zu ziehen. Hin und wieder sagen sie, jemand wie Beethoven hätte das grosse Los mit drei Glocken gezogen und wir bekamen die siebte Symphonie.

Ist das eine überzeugende Aussage? Können wir glauben, dass nichts Einmaliges in Beethoven steckte? Dass er einfach ein besserer Spielautomat war?

Es nimmt Wunder, was mit den Ansichten dieser grossen Gelehrten passiert wäre, wenn sie persönlichen Kontakt zu Beethoven gehabt hätten; ihm beim Komponieren zugeschaut, ihn freundschaftlich gekannt hätten. Es dauerte nicht lange, bis unser autoritäres Bildungssystem den Blick auf Myriaden von Imitatoren freigab, die sich Künstler nennen, aber dies hätte die Menschheit nicht in die Irre führen sollen, zu lehren, dass Kunst nur Nachahmung ist.

Je weniger Denken aberriert wird, desto weniger hängt es von früherer Erfahrung ab. Imagination, wie sie der grosse kreative Künstler auf dem Gipfel seiner Schaffenskraft ausübt, ist die höchste uns bekannte Art zu denken. Eine Generation von Psycho-Sophisten, die Kunst in der öffentlichen Meinung mit Neurosen verbindet, um zu beweisen, dass der Mensch nur Schlamm ist, ist immer noch nicht fähig, diese Tatsache endlich und ganz zu klären: Ästhetik ist der Weg

nach oben, und es braucht viele, die weit über dem Bereich und Reichweite von Reiz-Reaktion Aberglauben sind.

Kreatives Denken existiert, unabhängig von MEST, und es ist sogar in menschlichen Organismen feststellbar, die teilweise MEST sind.

3. Die zweite Möglichkeit, die das veränderte Axiom 121 bietet, bezieht sich auf die DEDs.

   Ein DED ist ein Austausch zwischen dem Individuum und seiner Umgebung, in dem das Individuum seiner Umgebung etwas antut, was ihm früher nicht als Gegenanstrengung angetan wurde und damit das Überleben anderer Dynamiken reduziert. Später *wird* diese Anstrenugung gegen das Individuum verwendet. Das Individuum versucht nun, das spätere Geschehnis als Rechtfertigung für das frühere Geschehnis zu benutzen. Dies ist ein Versuch, die DED Situation durch Umdrehen des Zeitplans in eine MOTIVATOR-OVERT Situation zu verwandeln.

   Ginge jedem Gedanken eine körperliche Handlung voraus, wäre der MOTIVATOR-OVERT die einzig mögliche Situation und den DED gäbe es nicht.

4. Das Wort "DED" ist eine Abkürzung von "deserved", zu deutch "verdient". Es bezieht sich auf die Haltung des Individuums, dass die geschädigte Dynamik verdient hat, was sie bekam. Es bezieht sich ebenso auf die Haltung der Gesellschaft, später, dass das Individuum verdient hat, als es die Gegenanstrengung der Umgebung zu spüren bekam. Aus der Sicht des allgemeinen Überlebens verdient keiner dieser Fälle, weder das Individuum, noch die Umgebung, das was sie

bekommen, und so drückt das Wort DED eine aberrierte Haltung aus. Es ist ironische Terminologie.

5. Wie ist das Verhältnis von "vergangenen Leben" und zwischen den Leben auf der "Gesamtzeitspur"?

   Es ist sehr einfach. Die Gesamtzeitspur ist nur die *Gesam*t-zeitspur. Auf dieser Spur erscheinen verschiedene vergangene Leben. Zwischen diesen Leben ereigneten sich Geschehnisse, die "Zwischen-Leben" genannt werden. Ein vergangenes Leben ist nur ein Teil auf der Gesamtzeitspur, in dem das Individuum in einen Organismus gefangen wurde. Aber die schlimmsten Geschehnisse betreffen das in einem Körper gefangene Individuum, und darum findet man die wichtigen Geschehnisse nicht in vergangenen Leben, sondern *vor* vergangenen Leben und *zwischen* vergangenen Leben.

6. Das MOTIVATOR-OVERT Phänomen gibt uns, als interessantes Streiflicht, eine Erklärung, warum es dem PC nicht hilft, gegenwärtige schmerzliche Geschehnisse zu laufen, wenn es lange fortgeführt wurde.

   Jedes dieser Geschehnisse, in denen der PC verletzt wurde, fungiert als MOTIVATOR für seine versteckten OVERT-Handlungen und DEDs. Wenn diese Geschehnisse und nur diese Geschehnisse verringert werden, bleibt der PC ohne Entschuldigung für sein Verhalten zurück. Er muss schnell einige andere schwere Gegenanstrengungen gegen sich selbst als Entschuldigung vorbringen, so dass er sagen kann. „Ich verhalte mich abscheulich, ich gebe es zu, aber das ist alles durch die schreckliche Sache gerechtfertigt, die mir angetan wurde.“ Der PC muss krank bleiben, um nicht ins Unrecht zu fallen.

Um erfolgreich eine Kette MOTIVATOR-Geschehnisse zu entfernen, muss der Auditor gleichzeitig alternierend die OVERT-Geschehnisse auf der selben Kette laufen.

7. Theta kann SEIN oder NICHT SEIN. Wenn es SEIN ist, ist es unendlich. Wenn es NICHT SEIN ist, ist es Null.

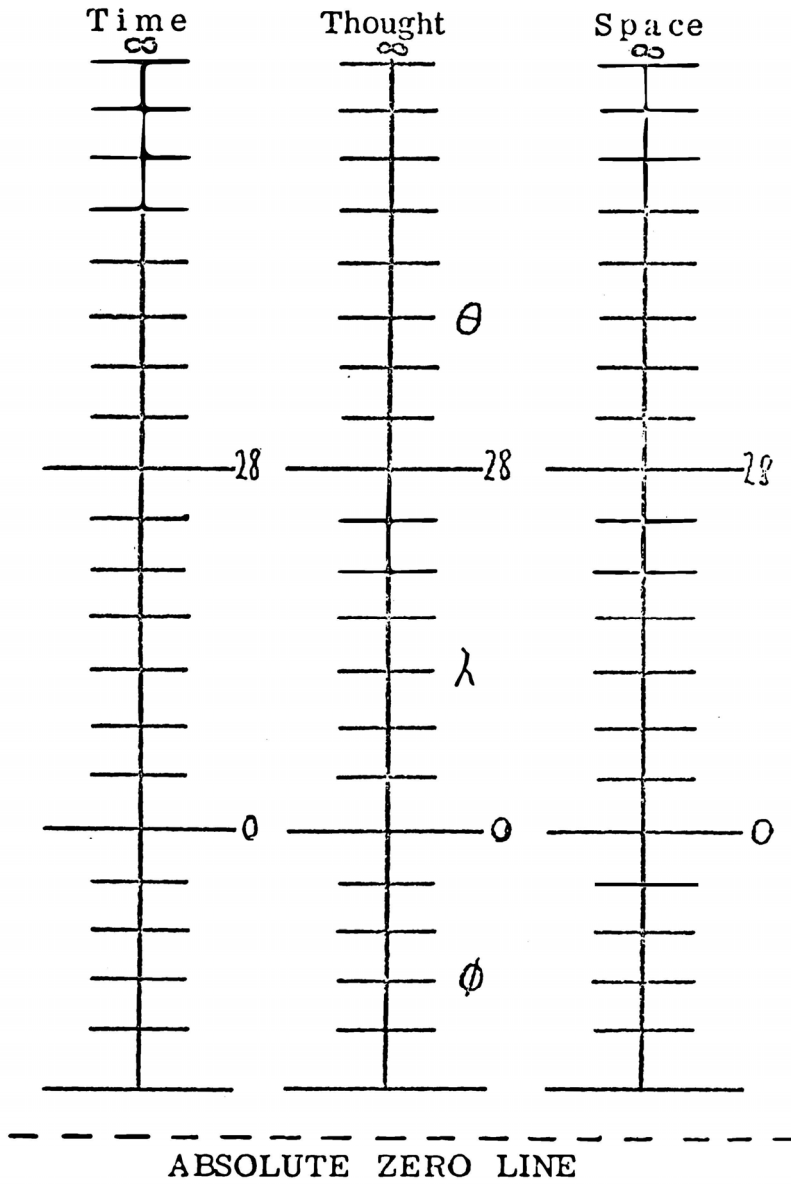


Figure I

Skizze 1 zeigt die gewöhnliche Tonskala mit Rücksicht auf Denken, Raum und Zeit. Während sich Theta auf der Tonskala hinauf und hinunter bewegt, finden entsprechende Einstellungen in Thetas Verhältnis zu Raum und Zeit statt.

Oben auf der Skala ist eine Unendlichkeit von Zeit unter der Kontrolle des Individuums. Am unteren Ende der Skala, ist das Individuum durch eine Unendlichkeit von Zeit unterworfen und beherrscht.

Oben auf der Skala kontroliert das Individuum eine Unendlichkeit von Raum. Am unteren Ende der Skala ist es in der Unendlichkeit von Raum verloren, den es nicht beherrscht.

8. Es gibt einen Nullpunkt auf der Tonskala, und er entspricht dem organischen Tod. Aber weit unter diesem Nullpunkt ist die absolute Null-Linie. Viele Organismen erreichen den Nullpunkt und sterben, aber kein Organismus oder Theta-Wesen oder andere Entität erreicht die absolute Null-Linie, weil sonst alles SEIN aufhören würde. Jeder Teil von SEIN ist verbunden mit jedem anderen Teil. Gelingt es einem Teil von SEIN *absolut nicht zu sein*, würde es und alle anderen Teile von SEIN NICHT SEIN, und wir hätten weder ein Universum zum Diskutieren, noch wären wir da, um über ein Universum zu sprechen, das wir nicht hätten.

9. Andererseits können wir annehmen, dass kein Teil von Theta vollkommen SEIN ist. Wir können voraussetzen, dass kein Teil des Theta die unendliche und absolute Spitze der Skala bewohnt. Jeder Teil von Theta, der das täte, wäre unendlich und würde alles Theta einschliessen, das dann auch unendlich wäre. In keiner der uns bekannten speziellen unendli-

chen Formen würde Theta existieren, und somit gäbe es auch das Universum nicht, in dem wir sind.

Das Verhältnis von Theta und Zeit auf der Tonskala zeigt uns, warum ein Apathiegeschehnis so lange gelaufen werden muss und warum sich eine Person auf Apathie so langsam bewegt. Die Kontrolle über Zeit und Raum ist praktisch null.

10. Auf jedem Punkt der Skala, zwischen absolut null und unendlich, gibt es Bewegung.

    Bewegung ist die Wechselwirkung von Raum und Zeit.

11. Der erste Vers des Johannesevangeliums liest sich so: „Am Anfang war das *Denken*, und das *Denken* war mit Gott und das *Denken* war Gott. Alle Dinge entstanden dadurch, und ohne es wäre nichts gemacht…“

12. Hier eine Theorie über den Ursprung von Raum und Zeit.

    Bevor etwas geschah, gab es nichts, und Sie hatten die Erfahrung von nichts geschieht. Dies ist eine Erfahrung, an die Sie sich erinnern können.

    Dann entschieden Sie sich, eine Illusion zu schaffen. Die erste Illusion war sich selbst zu schaffen.

    Das war der erste Gedanke, *der* Gedanke.

    Dieser Gedanke hatte keine Realität, weil es niemanden gab, mit dem man darüber übereingestimmt haben könnte.

    Er hatte keine Affinität, weil es niemanden gab, den man deswegen geliebt hätte.

    Er hatte keine Kommunikation, weil es keine andere Person zum Kommunizieren gab.

    Aber es war *der* Gedanke, die erste Illusion.

Wenn Denken keine Illusionen erzeugte, war es Null. Als es die erste Illusion schuf, tendierte es dazu, unendlich zu werden. Sobald es Unendlichkeit erreichte, musste es sich zurückziehen, weil alle seine Gedanken unendlich geworden wären und so jedem anderen seiner Gedanken geglichen hätten und es so keinen Punkt zum Denken gegeben hätte.

Nützliche Gedanken mussten eine endliche Grösse und Form haben. Deswegen mussten Sie, um zu denken, von Unendlichkeit herunterkommen.

Um Ihre Illusionen mit der Fähigkeit zur Form zu versorgen, kreierten Sie Raum.

Um Ihre Illusionen loszuwerden, ohne sie zu zerstören, erfanden Sie Zeit. Wenn Sie eine Illusion nicht mehr wollten, sagten Sie einfach es wäre nicht mehr "jetzt", sondern "damals". Sie setzen sie in die Vergangenheit, um Ihren gegenwärtigen Raum und Zeit mit mehr Illusionen zu füllen.

Ihr erster Gedanke war die Illusion von selbst. Dann schufen Sie eine weitere Illusion von selbst, und weitere und weitere. Aber das brachte Sie nicht weiter, so fingen Sie an, zwischen selbst und selbst zu unterscheiden. Schliesslich nannten Sie eins dieser selbst „ich“ und die anderen „er“. Und Sie machten einige von ihnen „damals“ und einige von ihnen „jetzt“. Sie machten „ihn“ von „sich“ verschieden, und dann machten Sie „sie“ "voneinander" verschieden.

Die Situation begann kompliziert zu werden.

Sie begannen für sich Puzzles zu schaffen. Zuerst schufen Sie nur Puzzles, die Sie lösen konnten, aber dann gelang es Ihnen, ein Puzzle zu machen, das Sie nicht lösen konnten, und Sie waren aufgeregt und erfreut. Sie fingen an, an der

Lösung dieses Problems zu arbeiten. Sie arbeiteten mit Ihrer ganzen Kraft , aber „sie“ kamen von allen Seiten und begannen, mit Ihnen weiterzuarbeiten, und Sie mussten mit ihnen in A-R-C gehen, und „sie“ fügten dem Problem Dinge hinzu und machten es komplexer.

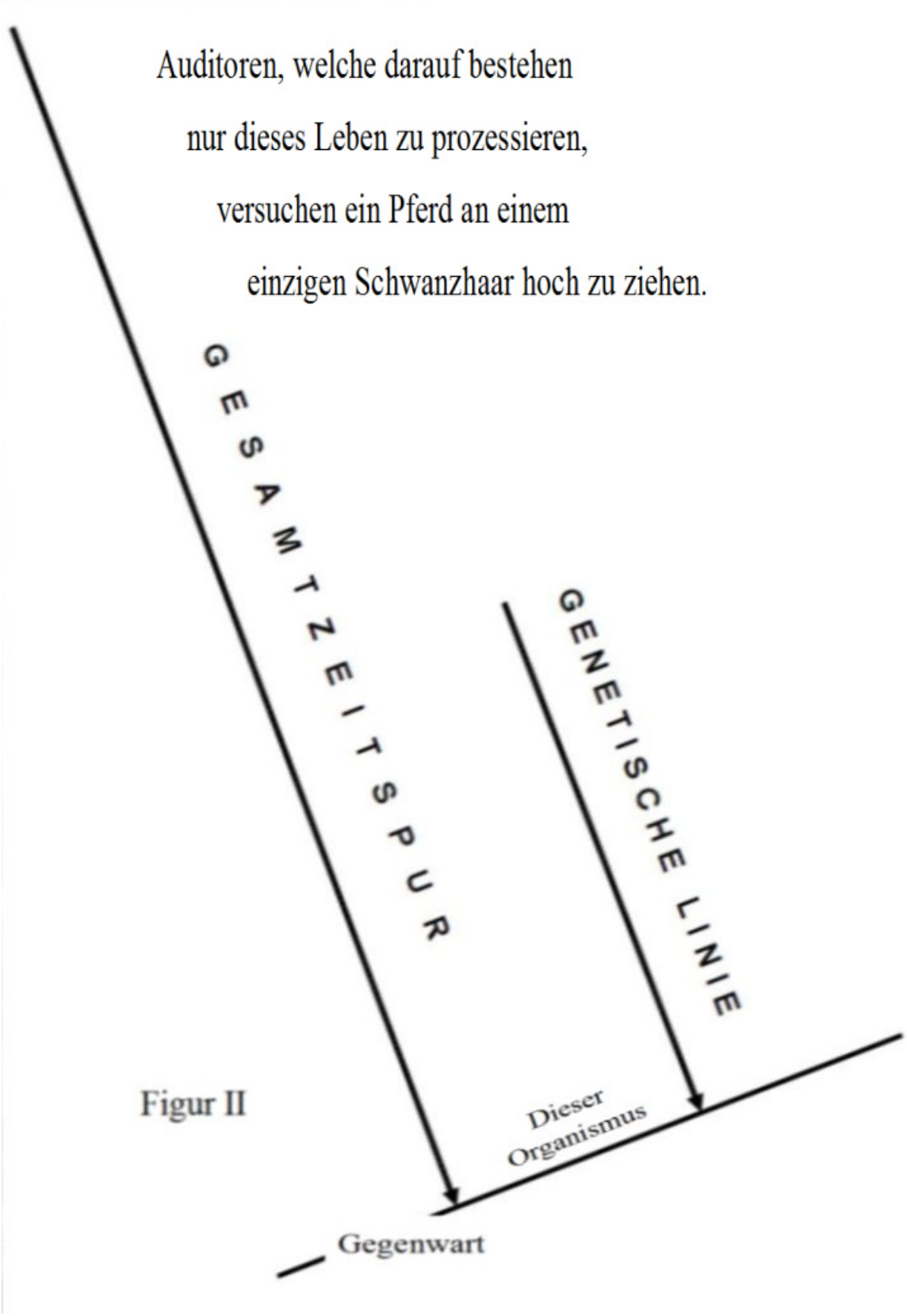
Schliesslich, nach einem langen Prozess dieses Puzzle zu bauen, wurde es so undurchsichtig und unergründlich und schwer und widerspenstig, dass „Sie“ und „sie“ beschlossen, es „Materie“ zu nennen.

„Was ist Materie?“, fragten Sie sich, aber dafür war es bereits zu spät, weil Materie aus Illusionen gemacht ist, die zu komplex wurden, um sie zu verstehen.

13. Als dieser Zustand eintrat, waren Sie in „ewigem“ A-R-C mit „ihnen“ verloren.

14. Diese Fähigkeit, Dinge in „jetzt“ und „damals“ zu setzen, kann sogar jetzt demonstriert werden, indem man für einen Moment einige entscheidende Gedanken denkt und dieses Denken als „jetzt“ betrachtet. Dann schaltet das Individuum den Gedanken in die Vergangenheit. Plötzlich ist dieser Prozess nicht „jetzt“ sondern „damals“. Er wechselte von etwas, das es gerade tut zu etwas, das es *getan* hat, und er wechselt nur durch sein verändertes Gefühl von „jetzt“ und „damals“.

15. Weil so viele Individuen kreiert wurden und dazu in A-R-C zueinander gehen mussten, stieg das Problem der Übereinstimmung über Illusionen. Die Realität der Illusion eines Individuums hängt vom Grad der Übereinstimmung ab, die es von Anderen erhält. Das kann zu einem Wettbewerb führen.


Auditoren, welche darauf bestehen
nur dieses Leben zu prozessieren,
versuchen ein Pferd an einem
einzigen Schwanzhaar hoch zu ziehen.
GESAMTZEITSPUR
GENETISCHE LINIE
Dieser Organismus
Gegenwart

Figur II

Bill schafft eine Illusion, Joe kommt vorbei und ist anderer Meinung über Bills Illusion, die verschwindet. Joe ist erfreut. Bill hat nun zwei Möglichkeiten, zu handeln. Er kann in Apathie und Übereinstimmung mit Joe gehen; dadurch verlässt er seine eigene Illusion und stärkt die von Joe. Oder er wiederholt seine eigene Illusion, so wie sie vorher war, dadurch löst er Joes Illusion auf und lässt Joe die Tonskala hinuntergehen.

16. Individuen, die argumentieren, dass dieses Leben das einzige Leben ist, gehen direkt von der Tatsache aus, dass ein Organismus geboren wird, wächst, stirbt, und verwest und offensichtlich nicht wieder erscheint. Damit haben sie Recht, aber das ist nicht besonders wichtig. Die wichtige Tatsache ist, dass der MEST Körper NICHT das Individuum IST und nur zu primitiven Aktivitäten fähig ist. Das Individuum selbst stirbt und verwest nicht, weil es nicht MEST ist.

    Skizze II gibt einen groben Eindruck, wie sich die Konzentration auf nur ein Leben auf das Gesamtzeitspur Prozessing auswirkt.

    Auditoren, die darauf bestehen, nur dieses Leben zu laufen, versuchen „ein Pferd an nur einem Haar seines Schweifs zu heben“.

17. Dieser Vortrag enthält wichtige Erwähnungen über Illusion. Was ist Illusion? Oder besser, was meinen wir, wenn wir „Illusion“ sagen? Es könnte eine gute Idee sein, zu schauen, was wir früher mit anderen wichtigen Worten im historischen Hintergrund des Wortes „Illusion“ gemacht haben.

    Das Ursprungswort ist das lateinische Wort *ludo*, es bedeutet *Spiel, Sport, Spielzeug, sich mit etwas amüsieren.*

Ludus bedeutet ein *Spiel*. Ein *ludificator* ist jemand, der mit einem anderen Sport treibt.

Das Verb *illudo* bedeutet spielen mit und auch *verspotten*.

Das Substantiv *illusio* bedeutet *Ironie*.

Nirgends in der lateinischen Quelle gibt es irgendeine Bedeutung für Selbsttäuschung, aber wenn wir zum englischenWort *illude* kommen (das veraltet ist), finden wir, das es verspotten, verlachen, hinters Licht führen, täuschen bedeutet, und wenn wir schliesslich zum englischen Wort *illusion* kommen, sehen wir, dass seine erste (veraltete) Bedeutung eine Täuschung ist und dass seine zweite (gegenwärtig) Bedeutung schlussendlich ein *unwirkliches und irreführendes Bild ist, das jemandem gezeigt wird.*

Was für ein langer Weg von *spielen* zu *falscher Wahrnehmung*. Wie kam dieses Wort auf diesen Weg? Welche Faktoren haben zu dieser veränderten Bedeutung geführt?

Als erstes, der lateinische Teil des Weges: von *Spiel* zu *Spott* zu *Täuschung*. Dieser Abschnitt des Pfads ist nachvollziehbar. Am Anfang sehen wir das erste Individuum, das seine Illusionen und seine Spiele schafft. Er zeigt eine Aktivität der Art, die es amüsiert. Dann kommt ein anderes Individuum zu ihm ins Spiel. Solange sich diese Beiden gut verstehen, spielen sie zusammen, aber wenn sie sich nicht mehr verstehen, wird das Spiel des Einen zur Qual des Anderen. Die Wirklichkeit des Einen wird zur Unwirklichkeit des Anderen. Die Illusionen (Spiele) des Einen werden nicht mit den Illusionen (Spiele) des Anderen übereinstimmen. Der Erste kann durch Beeinflussung der Illusionen in der Lage sein, den Zweiten zu täuschen, ihn in die Irre führen und

verwirren. Dies ist die Entwicklung von *illudo* zu *Spiel* zu Täuschung.

Aber wie kommen wir von Täuschung zu Selbsttäuschung? Dazu müssen wir auf dem englischen Abschnitt unserer Strasse weitergehen und wir müssen eine neue Idee einführen, die bis jetzt nicht erwähnt wurde.

Wenn eine Illusion, die ein Individuum macht (oder hat, wie die Psychologie sagen würde) es täuschen kann, wenn seine eigene Illusion es in die Irre führt, dann muss es andere Illusionen geben, mit denen es nicht übereinstimmt und die richtig sind. Wir können nicht sagen, dass die Wahrnehmung eines Individuums falsch ist, bis wir einen Standard der richtigen Wahrnehmung haben. Und was ist dieser Massstab der richtigen Wahrnehmung?

MEST

Wie wir erwartet haben, ist der Weg von *Täuschung* zu *Selbsttäuschung* in unserem Prozess *Illusion* zu definieren, ein solide auf MEST gebauter Weg. Der Massstab für richtige (nicht-illusionäre) Wahrnehmung – das ist Wahrnehmung ohne jegliches Spiel und Vergnügen, Wahrnehmung, die so solide und konservativ und einfallslos ist, wie der solide Bürger des 20. Jahrhunderts sie nötig hat, dieser Massstab ist MEST. Und was ist MEST? Es ist nur jene Illusion, mit der meistens gründlich und dauerhaft und verheerend übereingestimmt und nicht übereingestimmt wurde, von so vielen für eine so lange Zeit und unter so aberrierten Umständen, dass sie völlig vergessen haben, wie man sie auflöst und nun definitiv und für immer darin feststecken.

In der Scientology bedeutet *Illusion* nicht *Täuschung* oder *falsche Wahrnehmung*. Es bedeutet *Spiel*. Das Individuum, das eine Illusion schafft, amüsiert sich. Als Shakespeare HAMLET schrieb, hat er gespielt (im lateinischen Sinn von spielen). Die Pyramiden sind eine Illusion. Wir können sie nicht auslöschen, weil sie aus MEST gemacht sind, und wir haben vergessen, wie man MEST auslöscht. Aber sie sind eine Illusion, wie MEST auch, und wenn wir in einem besseren Zustand wären, könnten wir mit ihnen machen, was wir wollen. Ein Stück Papier ist eine Illusion. Wenn Sie es verbrennen, verändert sich die Illusion. Dies ist ein Experiment, das sich leicht auf Ihrem eigenen Grundstück vorführen lässt. Wenn Sie mehr Geschicklichkeit entwickeln, versuchen Sie die Asche wieder in Papier zu verwandeln.

Thetawesen sind zum Spielen geschaffen. Sie machen hübsche Dinge und dann lösen sie sie wieder auf oder lassen sie in der Vergangenheit zurück, um mehr und andere hübsche Dinge zu machen. Die Tatsache, dass so viele unschöne Dinge um uns sind, ist der Beweis, dass jemand schlechte Illusionen geschaffen hat und versäumt hat, sie auszulöschen. Dies zeigt, dass einige von uns auf jeden Fall nicht so hoch auf der Tonskala sind, wie wir sein könnten. Stellen Sie sich vor, Thetawesen, die ihre Illusionen aus der Kontrolle geben. Absurd.

Die Angewohnheit der Gesellschaft, die Richtigkeit ihrer Illusionen an ihrer Ähnlichkeit zu MEST zu messen, ist praktisch, führt uns aber auf lange Sicht nicht weiter. Sie stellt nicht unsere Kraft wieder her, Illusionen zu handhaben, sie zu kreieren, sie zu speichern und sie zu zerstören. Vielmehr bestätigt sie unsere Kraftlosigkeit

Denken wir an die Gefühle der jungen Braut, die vom Leben mit dem Mann, den sie liebt, träumt, in einer Beziehung, in der Freiheit und gegenseitiger Respekt aufs Schönste verbunden sind. Sie möchte ihm helfen, er selbst zu SEIN und nimmt seine Hilfe in ihren Bemühungen zu überleben und sie selbst zu SEIN, an. Mit anderen Worten, sie träumt von einer URSÄCHLICHEN Beziehung.

Nach der Hochzeit stellt sich heraus, dass ihr neuer Ehemann ein Rüpel und ein Flegel ist. Er will ihr nichts von seiner Arbeit im Büro erzählen, kritisiert aber alles, was sie zu Hause tut. Er geht nicht mit ihr aus und lässt sie auch nicht allein ausgehen und er ist auch nicht nett zu ihr, wenn sie zu Hause bleibt. Das unglückliche Mädchen findet sich als WIRKUNG in einer URSACHE-und-WIRKUNG Beziehung.

Nach einer Weile revoltiert sie und verweigert ihm ihre Hilfe. Das lässt ihn aufhorchen. Sie gehen zusammen zu einem Eheberater. Der Berater hilft ihnen und berät sie für eine gewisse Zeit, bis sie gelernt haben, wie man eine unerschütterliche WIRKUNGSbeziehung aufrechterhält, in der beide sich gegenseitig tolerieren.

Und was sagt Frau Wirkung ihren Bridgefreunden? „Ich habe meine Illusionen verloren. Ich sehe jetzt der Wirklichkeit ins Gesicht.“

Die Schwierigkeit der Menschheit ist nicht, dass wir unsere Illusionen verloren haben. Wenn wir sie nur verloren hätten, könnten wir neue schaffen. Wir haben uns selbst in unseren Illusionen verloren. Unsere Illusionen haben sich in MEST verwandelt und sie nageln uns fest. Das macht aus unserer

Existenz eine Horrorgeschichte von Edgar Allen Poe. Homo Sapiens ist „lebendig begraben“ in erstarrten Illusionen.

18. Einige überprüfende Fragen:
19. Was ist die Absicht von Technik 80?
20. Wie lang ist die Zeit?
21. Warten Zeit und Gezeiten auf niemanden?
22. Und wenn doch, auf was für einen Mann warten sie?
23. Was ist ein Weg um Zeit auszudrücken?
24. Was haben der Anfang und das Ende der Zeit gemeinsam?
25. Welches Ausmass hat ein Gedanke?
26. Ist das Symbol des Dreiecks im Kreis geeignet um Feinde zu verzaubern?
27. Für was würden Sie es lieber brauchen?
28. Wo ist die Kraft, die das Symbol repräsentiert?
29. Auf wievielen Dynamiken überlebt das Individuum in der Regel?
30. Wieviele Dynamiken IST das normale Individuum?
31. Was ist die Ansammlung von SEINheit?
32. Was ist der Unterschied zwischen ein Körper SEIN und einem Körper zu *gleichen*?
33. Kann John URSACHE von Marys Anstrengungen sein, ohne dass Mary WIRKUNG von Johns URSACHE ist?
34. Was hat Verantwortung damit zu tun?
35. Was hat Kontrolle damit zu tun?

36. Welcher andere Weg beschreibt, was der Eheberater „eine gute Einstellung“ in der Ehe nennt?
37. Welche drei Möglichkeiten sind offen, wenn Mary einmal pro Woche bei den Nachbarn vor der Tür steht?
38. Warum ist es besser, das Wort „Rasse“ in der vierten Dynamik durch das Wort „Menschheit“ zu ersetzen?
39. Was passiert, wenn ein Individuum versucht, eine der Dynamiken zu SEIN, sagen wir die Dritte, ohne schon in den vorherigen erfolgreich gewesen zu sein?
40. Was haben der Yogi und der Kommissar gemeinsam?
41. Was ist die Strafe beim Versagen ZU SEIN?
42. Was ist der leichteste Weg jemanden zu beobachten, der sich schnell bewegt?
43. Was ist der Nachteil einen Körper zu haben?
44. Ist der Zyklus des Lernens der einzige Weg?
45. Wenn nicht, was ist ein anderer Weg?
46. Wo, wenn vorhanden, ist Ihr Ausstrahlungspunkt?
47. Was liegt jenseits des Berechnungsridge?
48. Ziehen Sie es vor, IN der Gegenwart zu leben?
49. Was ist Ihr bestes Verhältnis zur Gegenwart?
50. Welche Art von Zeit ist allgegenwärtig?
51. Welche Art von Zeit ist Vergangenheit und Zukunft?
52. Was macht Unentschlossenheit mit der Zeit, die ihr folgt?

VERBREITET DURCH DIE
RON'S ORG GRENCHEN, SCHWEIZ
WWW.RONSORG.CH