

Л. РОН ХАББАРД

КОНСПЕКТЫ ЛЕКЦИЙ

МЫСЛЬ, ЖИЗНЬ И МАТЕРИАЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ.....	2
СПЕКТР ЛОГИКИ.....	4
ШКАЛА ТОНОВ.....	5
АФФИНТИ, РЕАЛЬНОСТЬ И ОБЩЕНИЕ – ФАКТОР ВРЕМЕНИ	10
ДОСТУПНОСТЬ – НЕВЕРБАЛЬНЫЕ ФАКТОРЫ	13
ТОЧКИ ВХОДА – КОНТУРЫ.....	18
ХРОНИЧЕСКИЕ СОМАТИКИ, ЗАСТРЕВАНИЕ НА ТРАКЕ, ПРЯМАЯ ПАМЯТЬ, ШКАЛА ТОНОВ.....	23
ЗАРЯД – КОНТУРЫ – ВЭЙЛАНС.....	32
КОНТУРЫ – ПРЯМАЯ ПАМЯТЬ – ЛОКИ.....	39
ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ.....	45
ДИНАМИКИ – ЗАМЕТКИ О ГРУППАХ	47
ШКАЛА ТОНОВ.....	49
ЗАСТРЯВШИЕ КЕЙСЫ	55
КОДЕКС ОДИТОРА	60
РАЗЛИЧНЫЕ ТИПЫ КЕЙСОВ И МЕТОДОВ.....	65
ГРУППОВАЯ ДИАНЕТИКА	68
ГЛОССАРИЙ.....	76

Эта книга была скомпилирована в 1950 году персоналом Калифорнийского Фонда Дианетических Исследований Хаббарда.

Серия лекций в Лос-Анджелесе: С 20 ноября по 1 декабря 1950 года.

Серия лекций в Окленде: С 26 по 29 сентября 1950 года.

Книга издана в целях поддержки широкого распространения саентологических теорий и технологий, предпринимаемого Свободной Зоной. Свободная Зона представляет собой содружество независимых групп и отдельных индивидуумов, свободно предоставляющих и распространяющих саентологические знания.

ДИАНЕТИКА И САЕНТОЛОГИЯ

Дианетика означает “посредством мысли”. Этот предмет, содержащий фундаментальные открытия Л. Рона Хаббарда о Человеке и человеческом разуме, привел к созданию Саентологии и был ее основой.

Саентология означает “изучение знания в наиболее полном смысле этих слов”. Это прикладная философия, основанная и разработанная Л. Роном Хаббардом, который предложил методы и принципы, посредством которых способный может стать более способным. Дианетика является наиболее продвинутой школой о разуме. Путь до способного человеческого существа – это сфера Дианетики. Саентология простирается от уровня способного человеческого существа ввысь. Дианетика явилась наивысшим

расцветом разума человеческих существ. Саентология – это маршрут отсюда до Полной Свободы.

Расширение Дианетики и Саентологии было феноменальным. Движение растет так быстро, что сейчас во всем мире существует свыше 20 Центральные Саентологические Организаций и сотни Центров. В дополнение к миллионам индивидуумов, которым Дианетика и Саентология уже принесли пользу, сотни новых людей каждую неделю впервые открывают для себя Дианетику и Саентологию и ощущают их величайшую пользу. Солнце над Саентологией никогда не заходит.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ

Изучая Саентологию, очень внимательно убеждайтесь, что вы не пропустили слово, которое не поняли полностью.

Единственная причина, по которой человек бросает учебу, запутывается или становится неспособным учиться, состоит в том, что он пропустил слово или фразу, которую не понял.

Если материал становится запутанным или кажется, что вы не можете ухватить его сути, значит, есть слово, стоящее непосредственно перед тем, чего вы не понимаете. Не двигайтесь дальше. Вернитесь назад, к месту ДО того, как начались проблемы, найдите непонятое слово и проясните его.

МЫСЛЬ, ЖИЗНЬ И МАТЕРИАЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ

На протяжении человеческой истории в различных культурах например, вавилонцами, индусами, древними греками – многое было изучено и разработано в области мысли. Сложите кое-что из этого по-новому, и вы получите Дианетику.

В недавнем прошлом исследователи пытались объяснить мысль в терминах организма, который думает, а структуру жизни – в терминах материальной вселенной. Им не удалось объяснить жизнь с этой точки зрения. Создание жизни, очевидно, происходит при столкновении вселенной мысли с материальной вселенной. Одной из целей мысли является завоевание материальной вселенной, и эта борьба производит жизнь.

МАТЕРИАЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ (МЭСТ) – ВСЕЛЕННАЯ МЫСЛИ (ТЭТА)

Когда мы исследуем руководящий принцип вселенной, мы обнаруживаем, что это двойственность, которая, подобно ангелам, имеет два лица: выживание и смерть.

Четырьмя проявлениями материальной вселенной, можно сказать, являются материя, энергия, пространство и время или, сокращенно, МЭСТ¹.

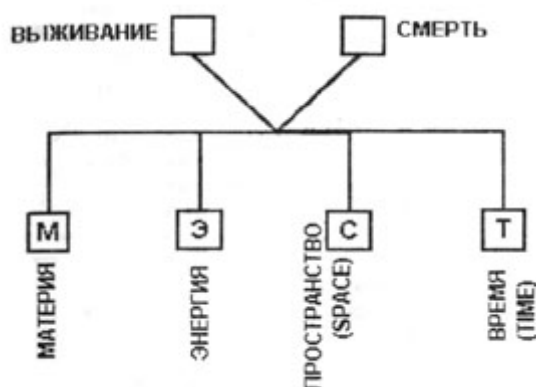
Кажется, что Вселенная Мысли следует законам, похожим (но не тем же самым) на существующие в МЭСТ. Можно сказать, что существует мысленная материя (или идеи), мысленная энергия, мысленное пространство и мысленное время. (Мысленное время, в отличие от времени МЭСТ, изменяется в зависимости от достигнутой величины.) На эту вселенную мысли мы будем ссылаться как на тэту.

¹ От английской аббревиатуры MEST, или, по-другому, МЭПВ – прим. пер.

ВЫЖИВАНИЕ – СМЕРТЬ – постоянная ошибка заключалась в стремлении найти первопричину. Одно данное само по себе не имеет смысла. Его можно оценить лишь при сопоставлении с другим данным сравнимой величины. Как только вы соглашаетесь с тем, что Бог существует, возникает необходимость изобрести дьявола.

МЫСЛЬ – это вид энергии, но она может делать то, что не может МЭСТ. Что же делает мысль? Мысль занимает не обязательно ту же самую вселенную, что и МЭСТ, но новую неизведанную вселенную. Одной из миссий (но это может быть не все, что она делает) мысли является контроль вселенной МЭСТ. $МЫСЛЬ + МЭСТ = ЖИЗНЬ$. $СМЕРТЬ = ЖИЗНЬ - МЫСЛЬ = МЭСТ$.

ЧТО ТАКОЕ ИНГРАММА? Это отдача МЭСТ, или *турбулентность*, беспорядок, замешательство, когда мысль моментально теряет силу.



Когда мысль управляет МЭСТ, – мысль выживает.

Но когда МЭСТ управляет мыслью – выживает МЭСТ. Между ними существует соперничество. Например, если вас смыло прибоем в море, то этим управляет энергия. Если вы потеряли ключи от своей машины, то они были украдены пространством. Если вы опоздали на встречу, то вы проиграли времени. В любом случае победила МЭСТ.

Неаберрированная и творческая личность близка к высшему уровню тэты. Но человек может быть творческим также и в условиях МЭСТ. Например, каменщик использует энергию и материю. Энергия мысли и материя мысли не следуют законам МЭСТ.

Человек в своем выживании зависит от осознания своего родства со вселенной тэты.

Жизнь имеет ценность для жизни потому, что материя уже была преобразована в пригодные для использования формы. МЭСТ завоевывается более низкими формами жизни ради выживания более высоких форм жизни.

Мысль берет частичку МЭСТ и производит клетку. Затем с помощью этой клетки она завоевывает больше МЭСТ, производя, возможно, лишайник и т.д., идя через все более и более высокие формы жизни к человеку, и каждая из этих форм может использовать некоторые из низших форм в завоевании МЭСТ.

Разум не может создаваться или управляться силой. Общество существует благодаря способному к убеждению разуму, или соглашению между разумными существами. Сила принадлежит МЭСТ, а не тэте. Любое государство, использующее силу, обречено на неудачу.

Как начинается аберрация? Аберрация – это результат столкновения между МЭСТ и тэтой. Это инграмма, зона турбулентности. В Дианетике мы стараемся приводить в порядок зоны турбулентности.

В зонах турбулентности смешиваются две разновидности времени. Тэта-время существует только в настоящем, но часть его остается в прошлом времени МЭСТ в инграмме. Если продолжать отхватывать порции времени настоящего и оставлять их в прошлом, то в конце концов это приведет к смерти. А если мы восстанавливаем все больше и больше тэты – мы живем.

ПОСТРОЕНИЕ И РАЗРУШЕНИЕ

ВЫЖИВАНИЕ – СМЕРТЬ

Никто не может ничего создать в МЭСТ без разрушения чего-либо. Некоторые люди не согласны с этим, но они путают МЭСТ с тэтой. Мы бы умерли от голода, если бы не могли разрушать низшие формы жизни. Но не разрушайте людей: это не сработает, это плохой расчет.

Технологически человек достиг уровня, когда он может думать о человечестве в целом. До этого времени мы рассматривали другие расы как МЭСТ. Человек вновь становится разумным существом. К несчастью, история говорит нам большей частью о беспорядках и насилии, о групповых инграммах.

Мы должны наступать на МЭСТ на ее же условиях. Мы используем мысль, чтобы достичь использования МЭСТ для нашей собственной цели – выживания.

Тэта создает для самой себя свою собственную будущую реальность.

Мысль дает нам будущую реальность. Реальность – это человеческий план того, что он будет делать с МЭСТ. Когда мы согласны с этим планом, он становится реальностью. Если мы не согласны, реальность уменьшается и разрушается.

Мы можем завоевывать МЭСТ до тех пор, пока у нас есть соглашения.

Общение со всем человечеством ранее никогда не достигалось.

Поэтому никогда ранее соглашение не было возможным.

СПЕКТР ЛОГИКИ

Примитивная логика была одномерна. Все воспринималось как плод божественной воли, и не было нужды в оценке правильности или неправильности чего-либо. Логика годилась лишь для того, чтобы умиловить богов.

Аристотель сформулировал двумерную логику. Вещь могла быть либо правильной, либо неправильной. Таким типом логики пользуется реактивный ум.

В настоящее время инженеры пользуются вариантом трехмерной логики, которая содержит значения: верно, неверно и вероятно.

От трехмерной логики мы совершаем скачок к логике с бесконечно большим числом измерений – спектру, который простирается от бесконечной неправоты до бесконечной правоты.

Умственный компьютер, с помощью которого суммируются все данные по проблеме, работает на этом принципе. Каждое данное имеет свое собственное значение

правильности или неправильности на этой шкале. Компьютер суммирует эти величины и принимает решение. С добавлением каждого нового данного направление решения изменяется в соответствии с ценностью именно этого данного.

Когда компьютер попадает в мертвую точку, наступает состояние нерешительности, бездействия. У вас может быть инграмма, удерживающая шкалу оценок в застывшем состоянии, из-за чего вы не можете оценивать данные. «Я всегда прав», «Я всегда не прав» – замораживают компьютер. Инграмма: «Я должен этому верить», – лишает человека чувства юмора. Он воспринимает вещи слишком серьезно. Сознывая, что не иметь чувства юмора социально вредно, он смеется тогда, когда видит, что другие люди смеются. Он внушаем и впечатлителен. В экстремальных случаях он может находиться в амнезийном² трансе или в состоянии кататонии³.

Чтобы прийти к правильным оценкам, человек должен иметь право принимать решения. Инграмма – это фиксированные данные. Она не позволяет проводить переоценку – такой форгеттер⁴, как «Об этом не стоит задумываться» снижает интеллект. Человек становится все более и более не прав в своих решениях. И насколько же может человек быть не прав? До смерти не прав.

Позиция на шкале тонов человека, который все время не прав (никто не позволяет ему быть правым) – это крайняя неправота, т.е. окончательная смерть. Нижеприведенный рисунок, повернутый на бок, представляет шкалу тонов.

ОБЪЕДИНЕННЫЙ СПЕКТР ЛОГИКИ И ВЫЖИВАНИЯ



ШКАЛА ТОНОВ

В книге *ДИАНЕТИКА* есть диаграмма шкалы тонов. Эта диаграмма относится только к шкале тонов аффинити⁵, той шкале тонов, которую мы привыкли называть эмоциональной. Одной из причин, по которой слово «эмоция» было очень трудно определить, является то, что реальность и общение как элементы, неизбежно

² АМНЕЗИЯ: отсутствие воспоминаний или неполные воспоминания о событиях или переживаниях определенного периода. От *a* – отрицательная частица, и греч. *mneme* – память, воспоминание.

³ КАТАТОНИЯ: кататония означает, что человек находится неподвижно в апатии и не достигает ничего.

⁴ ФОРГЕТТЕР: Инграммная команда, заставляющая индивидуума верить в то, что он не способен вспомнить. От англ. *forget* – забывать.

⁵ АФФИНИТИ: эмоциональный отклик; чувство любви, привязанности или отсутствие этого, чувство эмоции или отрицательной эмоции, связанных с жизнью.

включаемые в это понятие, совершенно упускались из вида. В Дианетике мы говорим о треугольнике «Аффинити – Реальность – Общение» (АРО).

Этот треугольник символизирует тот факт, что аффинити, реальность и общение действуют вместе как единое целое и что ни одно из составляющих не может рассматриваться отдельно от двух других. Из этого следует, что шкала тонов может быть представлена трехмерным комплектом треугольников. И на этой диаграмме мы видим более ясно, что если реальность низка, то аффинити и общение тоже будут низкими. Когда общение высоко, аффинити и реальность также будут на высоте. Разрывы⁶ реальности и общения мы должны рассматривать как тот же вид явлений, что и разрывы аффинити.

Шкала аффинити. Апатия, вблизи смерти, имитирует смерть. Люди с параличом от страха, кататоническими психозами не могут говорить – общение равно нулю. Если человек почти во всем не прав, он приближается к смерти. Подобно опоссуму, он притворяется мертвым. Солдат, парализованный страхом, может быть кататоником. Если такое состояние становится постоянным для этого существа, оно близко к нулю, никто не может общаться с ним, его ощущение реальности падает до апатии, оно не может чувствовать никакого аффинити. Когда к вам приходит человек в инграмме апатии, у вас настоящая проблема. Он говорит: «Что толку?», «Все потеряно». Отчаяние – еще не апатия. Горе находится в верхней части апатии. От 0 до 0.5 – апатия. От 0.5 до 1.0 – горе. Сразу выше горя – страх.

Страх – это надвигающаяся потеря (горе – это когда потеря уже произошла) самого себя или друга. Страх – это угроза подавления, а когда оно происходит на самом деле – это горе. Низшее из состояний – это апатия. Ужас – это увеличенный страх. Выше страха – скрытое негодование. Затем, около 1.5, – гнев. Вы никогда не сможете дать облегчение человеку, пока не разозлите его. Он должен достичь точки гнева. Выше находится открытое негодование.

Задабривание находится по соседству с апатией. Умилостивление говорит: «Я откуплюсь, не убивай меня». Вы должны разозлиться, потом вы преодолеете это чувство и сможете сказать: «А, да, у мамы были проблемы!»

Аффинити снижается с каждым прерыванием абреакции⁷ или драматизации⁸. Почти у каждого были прерванные родителями абреакции. «Съешь этот шпинат, а не то я побью тебя», – определенным образом влияет на шкалу аффинити. Скука расположена на шкале выше открытого негодования. Тогда *облегчение* находится на полпути к вершине шкалы. На вершине – тэта, МЭСТ – на дне. Чем больше МЭСТ, тем меньше тэта – до тех пор, пока не наступит смерть. Чем меньше МЭСТ, тем больше мысли – до тех пор, пока, как говорят индусы, вы целиком не станете мыслью, или чистой мыслью, а потом растворитесь и отбудете на небеса. Чем больше мысли, тем больше рациональности, тем больше способности контролировать материальную вселенную. Индивидуум постоянен в стремлении к индивидуальному бессмертию. Мертвый человек выглядит ужасно мертво, но все же есть некоторые доказательства в пользу бессмертия.

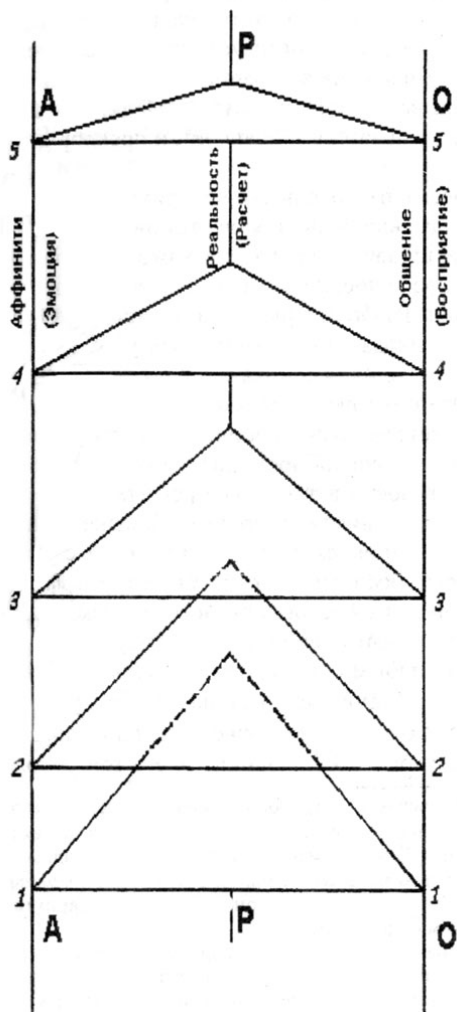
⁶ РАЗРЫВ АРО: неожиданное уменьшение или снижение А, Р или О человека с чем или кем-либо. Расстройства с людьми или вещами происходят по причине уменьшения или разрушения А, Р, О или понимания. Это называется не расстройством, а разрывом потому, что если человек обнаружит, какая из трех точек понимания была снижена, он может быстро восстановить свое душевное равновесие.

⁷ АБРЕАКЦИЯ: освобождение от напряжения, вызванного подавляемыми эмоциями, при помощи проигрывания (устного или ролевого) конфликтной ситуации.

⁸ ДРАМАТИЗАЦИЯ: воспроизведение содержимого инграммы, полное или частичное, аберрированным человеком в окружении настоящего времени.

Можно извлечь пользу из прохождения всех *болезненных эмоций*. Когда вы не можете получить от человека *горя*, возможно, вы сможете получить моменты *скуки*. Проработайте время, когда ему было *скучно*, когда он был в страхе, когда он был в ужасе. Потом вы сможете поднять горе.

Общение – это частично восприятие, человек не имеет способности воспринимать, когда он слеп от ярости или находится в апатии. *Некоторые люди должны говорить*, из-за такой навязчивости они находятся вне общения. Общение – штука двусторонняя. Способность общаться ухудшается по мере снижения восприятия человека. Единственная защита – это быть высоко по шкале. Эти три вещи (АРО) хороши или плохи одновременно. Если вы знаете человека, эффективного вопреки низкому АРО, то это человечище!



Можно сказать, что каждый индивидуум обладает генетической, или присущей ему шкалой тонов, а также шкалой тонов реактивного ума которые, соединяясь, формируют его видимую шкалу тонов. Врожденный тон показывает его потенциал, если бы он был не аберрирован. Его реактивный тон есть сумма всех его аберраций, горя, апатии. Если у человека унаследованный тон составлял бы 3.5, а реактивный 0.5, то его видимый тон был бы 2.0. Дикие вариации реактивного тона приводят к большим вариациям видимого тона.

Это даст вам идею о том, почему вы должны применить к своему преклиру⁹ прямой провод после каждой сессии и проходить приятные моменты, чтобы уменьшить

⁹ ПРЕКЛИР: любой человек, получающий Дианетический процессинг.

воздействие этого реактивного тона путем разрушения локов, сформировавшихся во время сессии. У нормального аберрированного человека среднее значение этих тонов меняется день ото дня. Тон реактивного ума меняется от 0.2 до 1.5 и назад до 0.2. Это зависит от того, какая инграмма находится в рестимуляции. Тон реактивного ума всегда меньше 2.0, исключая маники¹⁰; у них имплантирован текст: «Я так счастлив», – или: «Я так силен», – но они всегда поблизости от: «Я так подавлен». Выбейте холдер¹¹ или переключатель вэйлансов¹², и преклир станет выглядеть на десять лет моложе.

Если у человека отключены его восприятия, вы можете включить их, подтянув его вверх по шкале тонов. Человек восходит по трехсторонней шкале АРО, где на каждом уровне треугольник составляет единое целое. Здесь есть несколько задержек, или лагов, но они невелики. Реабилитируйте одну часть АРО, и вы получите две другие. До выхода из состояния горя у человека заблокирован соник¹³. Не ждите наличия соника у того, кто постоянно находится в горе. Поднимите его тон. Вы сможете включить соник. Поднимите его тон. Вы сможете включить соник, подняв его уровень реальности.

Восстановите его способность рассуждать: пройдите все, что ему говорили о его тупости и т.п., все о реальности, и он восстановит свой соник. Затем, с соником, у него будет больше шансов проработать свои инграммы. Или вы сможете сделать то же самое, улучшив его аффинити. Поскольку, если вы отключите его аффинити, вы также отключите и общение, – человек остается в низком тоне, и ценности перестают существовать для него. Индивидуум с хорошим соником может обладать слабым ощущением реальности. Соник включается слишком рано. Большинство людей находятся в ужасном состоянии. Избавьте кейс¹⁴ от горя. Вы не сможете сделать многого для человека в тоне 0.4. Ведь горе в 0.7. Поднимите его тон. Иногда вы должны подтянуть человека до апатии – он так близок к смерти, а затем подтягивать его к горю. Это особенно верно для психотиков.

У человека может быть инграмма, фиксирующая его на шкале тонов. Он не может прийти в горе потому, что инграмма искусственно удерживает его в гневе. Выбейте инграмму гнева вон. Его эмоции, соответствующие тому, где он застрял, могут действовать во всю силу. Получите мгновенный ответ о возрасте. Хроническая соматика – хороший указатель. Это единственное место, где он может ощущать боль. Эмоции могут удерживаться на траке времени как и соматика. Любая эмоция в банке превращается в ту, которая есть там, где он застрял на траке. К ним добавляются соматики. Например, запустите группер¹⁵, войдите в инграммы, – он ощутит головную боль и его нога заболит, ноет рука ... нога заболит, мамина утренняя тошнота ... нога заболит. Если эмоция застряла в ужасе, то она закупоривает все остальные эмоции. Если он застрял в инграмме с эмоциональным тоном апатии, то через все он проходит в апатии. В инциденте, вызвавшем ужас, могут содержаться холдеры. Если он застрял в ужасе, не ждите от него хорошего мышления, ему все кажется нереальным. «Нет ничего реального», «Удовольствие – это ничто». С точки зрения реальности, «Это нереально» – приводит к отключению способности рассчитывать.

¹⁰ МАНИК: чрезвычайно «хвалебная» инграмма, способствующая выживанию.

¹¹ ХОЛДЕР: любая инграммная команда, которая заставляет индивидуума оставаться в инграмме, сознательно или бессознательно. От англ. *hold* – держать, удерживать.

¹² ВЭЙЛАНС: непредумышленное присвоение себе характеристик одного индивидуума другим индивидуумом.

¹³ СОНИК: воспоминание путем восприятия прошлых звуков “умственным слухом”.

¹⁴ КЕЙС: общий термин для человека, получающего процессинг. Кейс – это также слово для обозначения его состояния. Кейс человека – это то, как он реагирует на окружающий мир из-за своей аберрации.

¹⁵ ГРУППЕР: инграммная команда, которая заставляет трак времени или инциденты на нем сплутываться так, что трак выглядит укороченным. От англ. *group* – группировать.

Не пропустите и другие виды восприятия – невербальные. Можно получить инграмму, не содержащую слов, лишь один ужас, и этим разрушающую расчеты (реальность), восприятие (общение) и аффинити. На траке времени присутствуют 26 видов восприятий. Каждое чувство имеет свой собственный трак времени. Язык является лишь одним из аспектов механизма ума. Кинестетика, жар, холод, вкус, запах, зрение (или визио), соник и т.д. и т.п. Если вы проходите инграмму с болью и еще каким-то ощущением – лишь с двумя из 26 ощущений – то каждое может быть отключено каким-либо *утверждением, а также механически*. Вам не добиться стирания до тех пор, пока не получите их все.

Не работайте с инграммой до тех пор, пока у вас не будет всех восприятий, пианола¹⁶ легко идет при всех ощущениях. Чтобы довести кейс до состояния пианола, обращайтесь с кейсом расчетливо – удалите эмоции, решите проблемы контуров¹⁷ и вэйлансов, а после этого вы сможете заняться стиранием инграмм. Поднимите его тон перед тем, как займетесь инграммами. Избавьтесь от контуров, если нужно; получите соник, реальность. *Не проходите инграммы сразу, сначала приведите кейс в форму для их прохождения.*

Самая тонкая часть процессинга – это ликвидация контуров. Выбейте горе; сначала вытащите страх и ужас: подойдите ко времени, когда преклир был лишь чуть напуган – это локи, выбейте их. Это освободит единицы внимания и поднимет тон. Реактивный ум поглотил единицы внимания. Если преклир застрял на траке, получите достаточно единиц внимания, чтобы что-то проработать. Выпустите заряды его контуров.

Не применяйте технику репитера наугад, это не одитинг. Прежде посмотрите, что вам нужно сделать, чтобы кейс был готов к прохождению. Эти инструменты не для работы на авось, это точные инструменты, которые работают, – уверенно применяйте их. Вы знаете, что файл-клерк будет сотрудничать, если вы сумеете до него добраться. Соматическая лента¹⁸ пойдет туда, куда вы ее пошлете. Взломайте эмоциональные локи. С помощью прямой памяти соберите его жизнь в единое целое и сотворите из него пианолу. АРО – это инструмент. Мы работаем над тремя моментами, чтобы разрешить один. Выработывайте новые способы его применения. Это информация к размышлению над вашим кейсом.

Возьмем две любые группы вне общения – Россию и Соединенные Штаты: нет ни аффинити, ни реальности, они не могут действовать расчетливо. Улучшите общение – и аффинити с согласием также повысятся. Используя АРО, вы можете нажимать на кнопки¹⁹ человека или поднимать его тон. Давайте начнем использовать это конструктивно. Начнем применять это для взламывания трудных кейсов.

¹⁶ КЕЙС-ПИАНОЛА: кейс, который широко открыт, у него есть соник и визио, нет отключений из-за боли или чего-то подобного. Вы просто говорите: «Иди в самый ранний момент боли или бессознательности», – и он идет. Вы проходите это и оно стирается. Ну, это и стали называть кейс-пианола, потому что он «играет» сам.

¹⁷ КОНТУР: часть банка индивидуума, которая ведет себя так, как если бы она была кем-то или чем-то отдельным от него, и она или говорит что-то человеку, или начинать работать по своему собственному решению. Если контур достаточно силен, он во время своего действия даже может управлять человеком. (Мелодия, которая крутится в голове, может служить примером контура).

¹⁸ СОМАТИЧЕСКАЯ ЛЕНТА: последовательная физическая запись боли или любого дискомфорта от зачатия до настоящего времени.

¹⁹ КНОПКИ: слова, фразы или предметы, которые вызывают отрицательную реакцию человека на речь или действия других людей, и которые причиняют ему неудобства, вызывают стеснительность, расстройство или заставляют его бесконтрольно смеяться.

АФФИНИТИ, РЕАЛЬНОСТЬ И ОБЩЕНИЕ – ФАКТОР ВРЕМЕНИ

Любое нарушение Кодекса Одитора – дело серьезное, но самое серьезное из них – это *обесценивание* данных преклира. *Неспособность сократить* каждую встретившуюся инграмму или найти первую инграмму в цепи также очень серьезно. Обесценивание же данных – это изменение реальности на противоположную. Такое искажение может расстроить физическое и душевное здоровье. Треугольник АРО состоит из динамических векторов. Направленность этих векторов может быть изменена на обратную. Для примера возьмем аффинити. Если оно внезапно прервано, это изменяет полярность и капсулирует энергию. Это невозможно при отсутствии вместилища для ее хранения, МЭСТ. Должно произойти столкновение с физической болью прежде, чем такое изменение станет возможным. Заряды горя покоятся на бывшей физической боли. Трудно представить, как много энергии и турбулентности мысли может быть закопсулировано таким образом.



Реальность. Одна из концепций реальности имеет прямое отношение к согласию. Мы приходим к согласию о реальности того, что воспринимаем. Новый том Бертрانا Рассела о Восприятии добавляет сумятицы Декарту: Существовал бы звук в лесу, если бы не было никого, кто мог бы слышать его? Был бы амбар красным, если бы не было никого, кто бы это воспринял? Реальность – это то, по поводу чего мы пришли к согласию. Если я говорю, что на сцене двенадцать черных кошек, а вы не согласны, значит, кто-то из нас безумен. Несогласие с чужой реальностью является началом безумия. Как получается, что мы так хорошо достигаем согласия? Людей, несогласных с нашей реальностью, мы помещаем в сумасшедшие дома. В сумасшедшем доме они не смогут размножаться. Таким образом, путем естественного отбора, мы устраняем несогласных с нами людей. Кое-кто говорит: «Коммунизм должен управлять миром, вы должны поменять свое правительство». Немногие согласны с ним или с его реальностью. В этом маловато аффинити, и мы устраняем его из общения. Рассматривайте это как силовой поток.

Помните, что вектора АРО могут изменять полярность и образовывать капсулы. Кое-кто говорит: «Этот силовой поток ошибочен». Это капсулирует и обесценивает данные некой разновидностью заряда горя в отношении реальности. Как отчаянно мы цепляемся за реактивную реальность. Это то, что делает консерватор. А потом мы или боремся, или впадаем в апатию. Насколько не прав может быть человек? Можно убить человека, обесценивая его данные, его реальность. Этим самым способом мы побеждаем меньшинства в любой группе. Если вы обесцениваете реальность малой группы, эта группа вымрет. Это знание опасно в руках пропагандистов.

Но существует еще *фактор времени*, скорость, с которой это делается. Если данные о потере передаются постепенно, то капсулирование горя не будет столь внезапным или острым. Если капсулирование получится достаточно быстрым, то люди могут умереть от разрыва сердца.

Вам понятно теперь, что нарушение кодекса одитора – это вопрос жизни или смерти? Когда мы имеем дело с МЭСТ, то приверженность к материальным вещам не слишком хороша. Приверженность к мысли верна, что означает выживание. Бесконечная правота равна бесконечному выживанию. Когда человек соглашается, что он не прав, то в рассуждениях имеется разрыв с реальностью. «Я продумал все планы до конца, а они оказались неверными». Этот разрыв нанизан на момент физической боли, точно так же, как и горе. Это неприятность серьезного свойства, поскольку он говорит: «Я абсолютно неправ».

В школе тот, кто всегда не прав, – это ребенок. Он должен учиться принимать неудачи. Но на самом деле, если ребенок не прав, то неверна учебная программа. Экзамены обесценивают реальность. Они губят больше людей, чем когда-либо погубил Чингисхан.

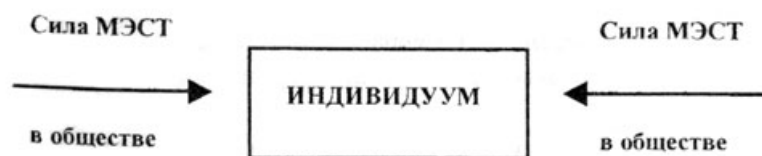
Обоснованная причина наиболее уязвима. Аналитический ум говорит, что причина должна быть. Тогда, если кто-то представит оправдания человека как недействительные, ему не найти поддержки у других людей, и он войдет в штопор. Если бы его правота была очевидна, то к нему отнеслись бы спокойно.

Есть *другой вид* инграммы, которая удерживается на месте инграммой физической боли. Это *вторичная инграмма*. Существует три типа вторичных инграмм, накладывающихся на инграммы физической боли:

1. Болезненная эмоция – горе – разрушенное аффинити
2. Закапсулированное общение
3. Обесцененная реальность

Большинство заикающихся пережили обращение потока общения на обратный. Ребенок рассказывает о чем-то, что он считает правдой. Кто-то заставляет окружающих поверить, что ребенок лжет, и вынуждает самого ребенка согласиться на то, что он лжет. Ребенок впадает в апатию. Это обесценивание данных разрушает его аффинити, общение и реальность. Если вы, как одитор, обесцениваете данные преклира, то вы разрушаете его аффинити, общение и реальность. Преклир более зависим от одитора, чем вы думаете. Он пугается шумов, его защищенность снижена. Он доверяет одитору защищать его, пока он движется назад по траку времени. Вы обращаетесь с человеческой жизнью.

Засилье МЭСТ в обществе понижает тон общества. Когда мы читаем унылые законы пуритан, мы думаем: «О Боже, они, должно быть, были высоко моральными людьми», – но на самом деле они ими не были, иначе такие законы были бы не нужны. Разгул в тавернах был обычным делом, пиратство – правилом. Когда мы используем силу для защиты прав человека, то сами права выхолащиваются. Положение с правами сейчас доходит до безумия. Чем больший контроль должно применить общество, тем с более худших людей оно должно начинать. Общество, использующее силу для управления своими людьми, вызывает этим разрыв их аффинити, реальности и общения. При процессинге мы раскупориваем эти разрывы. Силовой контроль не работает, потому что нельзя научить или принудить любить детей человека, у которого есть инграмма, говорящая ему, что он ненавидит детей.



Существует взаимодействие между людьми и социальным контролем. «А» пытается контролировать «Б», и «А» заявляет «Б», что у того нет прав. Через некоторое время «Б» восстает и пытается контролировать «А», *поэтому* результатом является все больший и больший контроль.

Существует равновесие сил, в котором социальное принуждение, давящее на человека, уравновешено силой инграмм, действующих с другой стороны.

Чем больше силы использует общество, тем больше инграмм и тем больше нужны силы. Конечный продукт – это МЭСТ, т. к. мысль вытесняется, а в результате – смерть. Общество, втянутое в такую нисходящую спираль, должно или отказаться от социального принуждения и начать сначала, или умереть. Чем больше вы прерываете АРО, тем больше возникает мощнейших локов такого рода.

Проблема *доступности*²⁰ – это не только проблема недоступности личности по причине безумия, но и проблема способности личности вступать в общение с окружающей действительностью и своим прошлым. Огромное число людей выполняют повседневную работу, и все же они недоступны. Человек, решивший оставаться больным, – недоступен. Безумие в прошлом измерялось по степени опасности, исходящей от индивидуума, а не по степени иррациональности. Человек, у которого заблокированы все четыре динамики, которому нет дела ни до себя, ни до семьи, ни до группы, ни до человечества, – нерационален. Человек, который верит, что атомная бомба – это наша будущая безопасность и спасение, – явно нерационален.

Примером видимого, но не настоящего общения являются газеты. Важная вещь не всегда драматична. Рассказ о сгоревшем товарном складе стоимостью в пять миллионов долларов появляется под крупными заголовками, в то время как материалу о том, что в США имеется около четырех миллионов малолетних преступников, отводится незначительное место. Выстроить склад вновь можно быстро, а вот реабилитация правонарушителей – задача потруднее. Оценка данных совершенно неверна.

Существует еще *фактор времени*. Если информация подается малыми порциями, то она слабо влияет на реактивный ум. Пресса же заинтересована в реактивных, а не аналитических новостях. Во время войны внимание фиксируется на военных новостях. Острая фокусировка внимания на чем-то опасном почти равна гипнозу. Когда внимание слишком приковано к какому-либо одному данному, его нельзя оценить относительно других данных. Слишком большое *рассеяние* внимания приводит к тому, что ум не сосредотачивается на чем-либо или приводит к помутнению рассудка. Затем ум может зафиксироваться на какой-либо воображаемой опасности просто ради облегчения. Внимание должно иметь ограниченный, но адекватный диапазон. Инграмма фиксирует или рассеивает внимание. Заголовки новостей тоже это делают.

Фактор времени проявляется и другими способами. Человека, который *вдруг* становится опасным, мы характеризуем как психотика. Но его иррациональность может

²⁰ ДОСТУПНОСТЬ: готовность преклира принимать одитинг, и способность одитора и преклира работать как команда для поднятия уровня преклира на шкале тонов.

быть распределенной, без внезапных всплесков, и мы не считаем его безумным. Многие недоступные психотики живут нормальной жизнью. Мы весьма неточны в своих требованиях к степени здравомыслия людей. Я говорю о самых нерациональных людях. Дед – ипохондрик²¹, и все же большую часть времени он ухаживает за малышом. Вы спросите его насчет одитинга его ревматизма. Он скажет: «Я приму танлак» (85% алкоголя). Само собой, тот обеспечит ему хорошее самочувствие.

Что такое иррациональность? Как мы о ней судим? Отвечает ли человек требованиям окружающей обстановки? Если нет, то он не будет в общении с окружением, и у него будут низкие аффинити и чувство реальности. Социальный работник посещает семью и обнаруживает больную жену и голодных детей. У мужа постоянный разрыв общения и реальности. Он недоступен, хотя и будет говорить с вами. Он говорит: «Все в порядке». Чтобы определить настоящую степень его доступности, мы выявляем следующие пункты: в контакте ли он с реальностью? Способен ли он к настоящему общению?

Тот факт, что человек закрывает глаза и двинется назад по траку времени, еще не признак того, что он в контакте со своим прошлым.

Будет ли ваш преклир отвечать на вопросы? Если вы сумеете заставить его отвечать на вопросы, вы сможете начать возвращать единицы внимания. Завладейте его вниманием, выстройте аффинити, заставьте его согласиться с вами – *найдите с ним согласие*. Ухватитесь за любую часть треугольника, приподнимите его хоть на йоту, и вы улучшите все остальные пункты. Все недоступные кейсы имеют множество контуров, в основном, управляющего типа. Поищите *доминирующую личность* в детстве. По-настоящему доступный человек может двинуться назад по траку и контактировать инциденты со всеми 26-ю видами восприятий в своем собственном вэйлансе. Подлатайте кейс, потом вытаскивайте контуры до тех пор, пока кейс не станет доступным, и вы получите пианолу. Иногда нужно проходить инграммы вне вэйланса и, без всех восприятий, *чтобы удалить контуры и освободить заряд*. Если была рестимулирована бессознательность там и сям по траку, то она будет появляться везде. Это признак плохого одитинга.

Рецессия. Если инграмма возникает повторно, то она никогда и не исчезала, – это недоступность. Чтобы довести кейс до состояния пианолы, может потребоваться и двести часов, но кейс может длиться вечно, если вы этого не сделаете.

ДОСТУПНОСТЬ – НЕВЕРБАЛЬНЫЕ ФАКТОРЫ

- 1 – Личность, доступная для разговора.
- 2 – Память, доступная для прямого провода.
- 3 – Доступны локи разрывов Аффинити, Реальности, Общения.
- 4 – Доступны контуры.
- 5 – Доступны инграммы Аффинити, Реальности, Общения (Вторичные инграммы).
- 6 – Устойчиво доступен собственный вэйланс.
- 7 – Инграммы доступны для стирания.

²¹ ИПОХОНДРИК: человек, страдающий излишним беспокойством и тревогой о здоровье.

8 – Весь ум доступен (Клир).

Вы можете рассмотреть любой кейс и отметить его на вышеприведенной таблице, и пункт, где вы нашли его, скажет вам, что делать. Степени доступности указаны для любого человека в любой стадии процессинга.

С *психотиком* мы должны работать над кейсом до тех пор, пока личность не станет доступна. Вы устанавливаете хоть какое-то осознание окружающего его мира. (Осознание – это общение). Вы устанавливаете аффинити путем симпатии, подражая ему, или он вам, или любым другим возможным способом. Вы устанавливаете реальность через согласие. Вы соглашаетесь с ним вообще во всем. Мы входим в кейс, работая над восстановлением этих трех моментов любым способом, каким мы только можем. Иногда, с некоторыми людьми, вы поднимаете реальность, говоря им, что эта вещь работает и вы собираетесь поработать над ними. Не споря с ними.

Доступная личность означает человека, который будет говорить вам о своем состоянии без враждебности. Вы, вероятно, должны каждый кейс, над которым работаете, доводить до такого состояния.

Инвентаризация – это вход в прямой провод. Он с вами общается. Определите, в чем он вэйлансе, кого напоминает ему его жена, кто последний обидел его. Вытащите побольше единиц внимания в настоящее время. Найдите что-то конкретное. Первым делом постарайтесь выявить *доминанта* – человека, который стремится доминировать над ним. Мы стараемся выяснить, что за люди окружали этого человека. Каковы были их драматизации, их инграммные банки? Каковы были их отношения друг с другом и с преклиром, а также точные слова, которыми они высказывались? Кейс становится очень трудным, когда люди, окружавшие его в детстве, оказываются не теми, которые были в пренатальный период. Добывайте материал, чтобы составить картину кейса. Когда прямая память работает отлично, начинайте пункт №3.

По прямой памяти или помещая его в состояние реверы²², пройдите локи АРО. Удалите напряженность из этих локов, этих разрывов аффинити, реальности и общения. Если вы обнаружили инграмму, сразу плавно переходите и беритесь за нее. В этот момент вы проверяете кейс на наличие контуров. Вы восстанавливаете единицы внимания. Вы узнаете, доступен ли этот материал.

Затем вы ищете вторичные (АРО) инграммы, у которых заряд больше, чем у локов. Эти заряды на АРО называются так потому, что они заряжают кейс. У инграмм не было бы зарядов без последующих инцидентов. Если бы вы смогли удалить все горе из кейса, вы бы получили релиза, больше ничего не делая. Вы стараетесь убрать эти заряды, чтобы инграммы не очень сильно влияли на человека. Контур скрывает эти вторичные инграммы. Если эти заряды не поддаются удалению, то вам придется искать контуры.

Когда мы произносим *контур*, мы говорим о «Ты»-командах. Мы ищем доминирующего человека в окружении преклира. Старайтесь найти моменты, где мама говорила: «Не плачь», «Ты должен защитить себя», «Я должна защищать тебя от тебя самого», и т.п. Эти контурные фразы обнаруживаются в устах доминирующих людей. Очень часто мы должны пройти их полностью вне вейланса и просто *ослабить* контуры. Уничтожение контуров кейса – это очень искусная операция. Контур включает, как

²² РЕВЕРИ: состояние, созданное в преклире одитором, как способ концентрации преклира на его собственных беспокойствах и на одиторе. Преклира удобно усаживают в тихой комнате, при минимальном отвлечении его восприятий.

подраздел, «управляющие контуры». Мы удаляем контуры из кейса. Мы разбиваем локи и удаляем некоторые инграммы АРО.

Когда мы помещаем преклира в состояние ревери, мы проводим пробу, чтобы увидеть, войдет ли он в зону бейсика и пройдет ли инграмму в своем собственном вэйлансе. Если банк так заряжен, что он не может попасть в бейсик, то ищите инграммы АРО.

Экстеризация – это уход назад по тракту и видение самого себя. Иногда преклиры входят в себя, если вы просто скажете им это сделать. Очень серьезный кейс все время будет вне (снаружи) себя. *Оправдательные причины* – это постоянные команды от кого-либо: «Следи за собой», «Я не могу быть собой возле тебя».

Контуры являются целью. *Единственной причиной*, по которой вы проходили бы бейсик инграммы вне вэйланса, является то, что так вы могли бы добраться до контуров. Вы не сможете разрядить инграммы АРО до тех пор, пока не удалите контуры из кейса. «Ты должен быть сильным», «Ты должен быть храбрым», «Ты не должен плакать» и т.д. и т.п. Этот хлам давит на кейс настолько, что когда вы ведете его на смерть, – он не плачет. Слезы есть, но они не польются. Это тот вид заряда, который насыщает инграммный банк, где главные контуры кейса противодействуют выражению эмоций. Кто является доминантом? Вы находите эти контуры. Затем вы проходите самую раннюю инграмму, в которой они встречаются, даже если это вне вэйланса. В бейсик-области человек не проявляет эмоций. Это или эмоция другого вэйланса, или сверху действует лок. Соматика головной боли в бейсик-области не является его собственной.

Контуры кейса находятся между файл-клерком и «Я».

Первый закон прямого провода: человек сам себя не аберрирует. Ему это делает кто-то. Уберите достаточное количество локов, чтобы заставить его двигаться. Затем постарайтесь убрать некоторые эмоции. Потом обратитесь к бейсик-области. Если ничего из этого не сработает, то вы имеете дело с контурами. Вы должны будете войти в бейсик, когда проследите весь контур. Но это все, что вы ищете. Не старайтесь выполнить стирания. Целью на этот момент является найти и ослабить контуры так, чтобы человек мог проходить инграммы в своем собственном вэйлансе.

Когда инграммы доступны для стирания, вы проходите их. И вдруг он оказывается не в своем вэйлансе. Прежде чем вы сможете продолжить работу с инграммами, вы должны снять с кейса некоторый заряд. Вы стираете в бейсик-области, пока преклир находится в своем собственном вэйлансе.

Чередуйте эти две вещи:

Снятие зарядов горя – Стирание инграмм.

Вы начинаете со стирания инграмм АРО, ранее известных как инграммы горя. Если вам не удастся устранить инграммы АРО, работайте над инграммами, содержащими контуры.

Вы хотите снять заряд с кейса. Механический заряд банка. Кто разорвал аффинити с этим человеком? Кто разрушил его реальность? Он носит очки потому, что его линия общения ослаблена. Если кто-то носит очки, то вы должны выбрать много зарядов из кейса.

После каждой сессии, если вы помещали человека в ревери, пройдите удовольствие и прямой провод по самой сессии. Убедитесь, что вы проводите прямой провод в настоящем времени, вспоминая сессию.

Таблица доступности говорит вам, как рассчитать кейс, вместо того, чтобы проходить его механически. Эта таблица говорит вам о том, как рассчитать, какую часть Стандартной Процедуры использовать. Расчет кейса имеет первостепенную важность. Он дает вам механическую основу и метод, с помощью которого вы сможете получить набор факторов кейса и понять кейс, вместо того, чтобы стараться пройти по шаблону, не зная, где вы находитесь. У кейса есть два аспекта:

1. Механические неприятности с кейсом (невербальные факторы)
2. Неприятности от утверждений в кейсе (вербальные факторы)

Речь, попавшая в инграмму, имеет очень важное значение для этой инграммы. Выражения могут содержаться в инграммах, которые могут составлять практически все неприятности, которые только можно придумать. «Я не могу видеть», «Я не могу в это вникнуть».

Но восемьдесят процентов неприятностей относится к механической составляющей. Если преклир говорит: «Я не люблю музыку», – это, возможно, восприятие игры на пианино, рестимулирующее инграмму.

Давайте на минуту отвлечемся от речи. Мы обнаружим, что в кейсе мы оставили все другие виды восприятий. У нас может быть слишком много эмоций. Человек, на самом деле, может иметь обесценивания безотносительно каких бы то ни было речевых выражений.

Девочка готовит торт. Мама отпихивает ее в сторону и начинает выбрасывать все принадлежности в раковину, чтобы их вымыть. Это действие говорит: «У тебя на кухне нет места, и у меня нет к тебе достаточного аффинити, чтобы терпеть твои действия». В результате вы имеете механическую ситуацию без речи. Это самый настоящий лок.

Парня сбили с ног. Кто-то, проходя мимо, пинает его ногой. Кто-то поднимает его и сажает на стул. Это инграмма с физической болью и разрывом аффинити. В следующий раз он устал и слышит шарканье ног, что подразумевает, что кто-то бьет его ногой, – и это рестимулирует инграмму.

Автокатастрофа. Мужчина подходит и видит, что его жена мертва. Это инграмма горя, и не сказано ни единого слова.

Маленький мальчик начинает плакать. Кто-то подходит и шлепает его. Это управляющий контур на механическом уровне.

Человека можно свести с ума на механическом уровне.

Конь с седоком врывается в дерево. Рестимулятором для его кейса могут быть: ощущение веса на спине или тактильное ощущение удара в область рта.

Человек не может вернуться в своем собственном вэйлансе на трек времени, который чрезмерно заряжен. Вам, возможно, придется пройти много невербальных инграмм, чтобы привести человека в его собственный вэйланс.

Существует по крайней мере 26 видов восприятий. Речь – это лишь определенный вид восприятия звука. Речь – это специализированная часть звука и изображения. Это подраздел двух из 26 восприятий. Речи учились, подражая звукам действий. Не только речь, а и любой звук или другое восприятие может рестимулировать инграмму.

Человека пнули и сбили с ног. Никакой речи. Следующие явления – это шаги, музыка в отдалении, проезжающий автомобиль, аромат приготовляемого лукового супа.

Однажды этот человек в состоянии сильной усталости слышит какие-то шаги и и чувствует запах лукового супа. Достаточно этих двух факторов плюс усталость. Человек чувствует еще большую усталость, нервничает и не знает, почему. Затем, после того, как мимо проезжают машины, эта инграмма включается²³. Если в ней было «оставайся здесь», то это добавляет еще и утверждение.

Однажды на глазах у этого человека до смерти забили собаку. Теперь восприятия из этой его ранней инграммы находятся в инграмме «забитой собаки». Теперь мы получаем заряд горя. Интенсивность этой инграммы увеличивается. Если вы снимете этот заряд горя, вы ослабите заряд в инграмме физической боли, находящейся под ней.

Речевая сторона инграммы, когда этого парня пнули, а его собаку запинали до смерти, содержит: «Ты не должен плакать», «ты должен себя контролировать» и «ты должен быть большим парнем, как твой отец». Это скрывает заряд инграммы. Мы спрашиваем его: «Кто в вашей семье не любил слез?» Этот человек является доминирующим. Мы получаем доминанта. Мы обнаруживаем, как давно это появилось в банке. Мы удаляем фразы: «Ты не можешь плакать», «Почему бы тебе не быть взрослым парнем, как твой отец». Затем мы возвращаемся к моменту, когда собаку запинали до смерти, и преклир плачет.

Все, что не в порядке с кейсом, получается из-за доминантов – людей, стремящихся управлять другими людьми. Чем хуже такое доминирование, тем больше невроза. Это контур. Если бы он выплакался прямо во время смерти собаки, он бы ослабил заряд прямо на месте. Снял бы, по крайней мере, 50%, а возможно и больше. Если он таскает все 100%, это происходит потому, что заряд сдерживается управляющим контуром.

Если человек говорит: «Я не могу в это войти», – посмотрите на такое утверждение с механической стороны (механики работы ума, а не структуры).

Утверждения важны в этом соотношении. Из двух одиторов – одного, обращающего внимание только на утверждения, и другого, ни на что не обращающего внимания, кроме механики, – тот будет иметь лучший шанс для разрешения кейса, кто не уделяет внимания ничему, кроме механики.

Когда преклир говорит: «Я не могу в это войти», – не говорите: «Пройди через это». Вы таким образом создаете лок. Дайте ему шанс. Поймите, что в настоящем времени, при включенном анализере, он говорит не из инграммы. Если вы этого не сделаете, вы обесцените его. Возвратить ему его же фразу методом репитера – это наихудший прием. Вы возвращаете ему его же инграммы. Он понимает, что занимается поиском инграмм. Если вы думаете, что есть какое-то утверждение, которое удерживает его от этого, проконсультируйтесь с его файл-клерком. Вы говорите: «Файл-клерк даст нам фразу, которая препятствует входу в этот инцидент. Когда я сосчитаю от 1 до 5, файл-клерк нам ее выдаст». Есть шансы получить фразу: «Здесь нет никакой двери». Он находится в инграмме и сообщает вам аналитически, что «он не может войти в нее». Он может выдать совершенно другую фразу, полученную от файл-клерка.

В исключительных случаях, когда файл-клерк не работает, вы можете выбрать фразу, использованную, скажем, за 7 фраз до этого: «Я не могу этого видеть», – когда вдруг ушло визио. Вам бы следовало сказать: «Могла бы это быть фраза: «Я не могу это видеть?» Вы никогда не должны использовать фразу в тот же момент, как только она

²³ ВКЛЮЧЕНИЕ: первый раз, когда инграмма была рестимулирована, называется включение. Включение – это просто особый вид лока: первый лок на конкретной инграмме.

сказана. Убедитесь, что достаточно подождали, и у преклира не будет ощущения, что его кормят его собственными фразами.

При прохождении инграмм бейсик-области в своем собственном вэйлансе он не попадет под баунсер²⁴ или мисдиректор²⁵. Он слушает разговор между мамой и папой. Фразы действия являются фразами действия: только когда вы работаете с человеком вне вэйланса. Боль сама по себе – это переключатель вэйлансов. Заряды горя сами по себе, без команд-переключателей вэйлансов, являются переключателями вэйлансов. Фраза-переключатель вэйлансов сама по себе не поместила бы человека в чей-либо другой вэйланс. Здесь должна быть какая-либо механическая причина, какого-либо вида заряд.

Предположим, человек сильно застрял в вэйлансе своего отца. Этот человек не может чувствовать своих собственных эмоций. Но, возможно, он может чувствовать папины эмоции. Спросите его: «Как бы вы себя чувствовали, если бы ваш отец плакал?» Вы можете снять часть заряда с вэйланса.

Если инграммы АРО подавлены, разбейте несколько локов. «Когда в последний раз вас называли лжецом?» «Давайте перейдем в тот момент, когда вас в первый раз называли лжецом». «Когда в последний раз кто-то сказал, что вы слепой? Когда в последний раз кто-то сказал, что вы ничего не можете видеть?» Это лок общения. Общения с восприятиями.

Если он ничего не может вспомнить, заставьте его память работать. «Вы помните дом, в котором вы жили, когда у вас была корь?» «Вы помните одного из своих школьных учителей?» «Если он скажет: «Я никогда не помню людей» – вы скажите: «Кто я? Вы помните меня, значит, вы можете помнить людей». Он вне общения. Вы должны добраться до его личности. Если одитор знает, что преклир интересуется конными скачками, он говорит: «Однажды я выиграл 5 баксов за лошадь. Лошадь звали Разбитое Сердце». Преклир может ответить: «О, а я выиграл 24 бакса за лошадь по имени Разбитое Сердце. Это было весной 1924». Вдруг он вспомнил, да еще как!

ТОЧКИ ВХОДА – КОНТУРЫ

У каждого человека для каждой динамики есть шкала тонов. У каждой динамики есть реальность и общение для того, чтобы помочь ей выжить.

Третья динамика. Давайте рассмотрим проблемы группы с такой точки зрения:

1. Сколько аффинити в группе?
2. Сколько реальности в группе?
3. Сколько общения в группе?

Заполните недостающие факторы АРО, и вы сможете предсказать, выживет группа или нет. Если корпорация выпускает стиральные машины, но у них нет никого, кто управлял бы персоналом, а также нет общения между управляющими и рабочими, то

²⁴ БАУНСЕР: Любая инграммная команда, которая при приближении к ней аналитического ума по траку времени, заставляет человека двигаться в направлении настоящего времени. От англ. *bounce* отскакивать, вышвыривать.

²⁵ МИСДИРЕКТОР: Любая инграммная команда, которая заставляет преклира двигаться в том направлении по траку, которое противоположно командам одитора иди пожеланиям аналитического ума преклира. От англ. *mis* – приставка со значением неправильно, ложно, плохо, и *direct* направлять, указывать дорогу.

стиральных машин не будет. Печатный орган должен содержать правдивую информацию. Как только в нем будет напечатана какая-либо неправда, он перестанет существовать как средство общения.

Вторая динамика. Любовь. Чувственно, два любящих человека находятся в очень тесном общении. Здесь существует преданность цели. В семейных размолвках существует разрыв понимания – разрыв общения.

Первая динамика. В мыслях «Я» очень близко к тэте. Чем больше боли, тем меньше «Я» может направлять планы тэты. «Я» разрывает с телом. Индивидуум распадается на других индивидуумов. Артрит – это избегание клетками крови болезненных зон. Когда клетки не сотрудничают, – это распад. Его желудок «не согласен» с ним. Нервный поток (общение) слишком велик или слишком мал. Силы сцепления прекращают работать. Жизненность зависит от уравновешенного функционирования всего тела в согласии частей.

Где среди всех этих возможностей мы найдем одну, чтобы взяться за кейс для разрешения его затруднений? К человеку можно подступиться по любой из четырех динамик. Это должно убедить вас отойти от обращения только к первой динамике в вашем процессинге. Если мы находим момент в жизни парня, когда его убедили, что все люди злодеи, то некоторая помеха в 4-й динамике вызывает его недоступность. Существует по целому набору контуров для каждой из четырех динамик. Если человек обличает на сессии всех и никого не любит, спросите его: «Знаете ли вы кого-нибудь, кто обычно говорит, что люди плохие?» Задайте любой вопрос, который обнаружит разрыв по одной из динамик. Один кейс был: «Ты не можешь доверять людям». «Ты не можешь доверять никому». Мы проходим инграммы, устанавливающие контуры, до тех пор, пока они поддаются сокращению. У этого человека был отключен соник. Соник был отключен не из-за утверждения: «Ты не можешь слышать». После восстановления доверия этого человека к людям соник включился.

На вечеринке одитор встретил девушку, несчастливую в браке. По прямому проводу он удалил у нее линейный заряд. Ее аффинити – реальность – общение по 2-й и 3-й динамикам были оборваны. Он обнаружил ссору дедушки и бабушки (которые были ее защитниками), когда они говорили: «Супружеская жизнь была плохой». Он удалил этот лок.

Смена *окружения* – это отлично действующая терапия. Она позволит прекратить рестимуляцию тех вещей, которые были рестимулированы окружением. Люди, находящиеся в окружении этого человека, имеют гораздо большее влияние, чем сама окружающая обстановка. Смена окружения означает смену коллектива.

Три эффективных терапии:

1. Процессинг
2. Образование
3. Окружающая среда (включает питание)

Любой способ, которым вы поднимаете тон, является применимой терапией.

Образование позволяет аналитическому уму переоценивать свои данные. Различные вещи являются рестимулирующими. Дети, обучаясь новым навыкам и тому, как управлять самими собой, могут научиться преодолевать свои инграммы. Образование дарит реальность. Оно улучшает реальность. Оно должно иметь дело с тем, что истинно. Если реальность улучшится, то же будет и с аффинити, а также с общением. В школе

ребенка наказывают за разговоры. Это разрушает общение ребенка, его аффинити рвется, и он ненавидит школу.

Какой тип окружения был бы наиболее полезным для данного индивидуума? Подумайте над этим. Его образование может быть предпринято по любой из динамик. Изменение окружающей его обстановки может относиться к любой динамике.

У человека в глубоком кресле нет настоящего контакта с реальностью. Если он встречается с 50-милльным штормом, его восприятия улучшаются. Когда он вне прямого общения с материальной вселенной, его уровень необходимости снижается.

На индивидуума оказывают влияние все четыре динамики. Индивидуум подвержен влиянию посредством АРО по каждой из динамик. Давайте рассмотрим все его четыре *динамики*.

Кто из близких ему людей подавлял его по какой-то из этих динамик? Этот материал может быть погребен в действующих инграммах этого индивидуума. Мы должны найти способы и средства, чтобы снять бремя с его ума. Ищите локи, чтобы освободить единицы внимания. Здесь может быть и контур: «Никто в профсоюзе не понимает, о чем он говорит». Представьте, что такой человек отвечает в фирме за управление рабочими. Мы ищем то, что разрушило АРО и подавило динамики.

Функционирование мысли прерывается болью. Мышление было заблокировано турбулентностью, вызванной болью. Если в индивидууме слишком много турбулентности, «Я» тонет под этими ударами. Хронические соматика возникают, когда «Я» не может рассматривать те зоны, к которым оно механически не должно приближаться. «Я» начинает искать те неприятности, которые произошли в его аналитической жизни.

«Я» может утонуть настолько основательно, что человек может стать психотиком. Установите АРО между вами самим, как его одитором, и этим психотиком. Как только вы получаете доступ к личности, устанавливая реальность того, что вы стараетесь сделать, вы поднимаете его до точки, где вы можете заняться с ним работой по прямому проводу.

Начинайте добиваться доступа с инвентаризации. Инвентаризация введет вас в общение с человеком, а человека – в общение с его прошлым. Физическая боль и области турбулентности захватывают мысль.

После прямой памяти мы держим курс на локи. Легкие локи. Разрывы его аффинити с жизнью. Обесценивания его реальности. Мы входим в это мягко, начиная с незначительных локов. Выберите эти рестимуляторы. Каждый раз при рестимуляции инграмм «Я» становится слабее. Каждый раз, когда «Я» становится сильнее, оно способно лучше контактировать с инграммами. Вот почему вы проходите моменты удовольствия. Вытащите единицы внимания в настоящее время.

Восстановите общение. Возвращайтесь: «Вы помните того, кто говорит: «Ты не можешь этого видеть?» Хорошо, давайте вспомним время, когда он сказал это». «Кто в вашей семье всегда говорил о зрении?» (Человеку, носящему очки).

Разница между локом и инграммой в том, что в локе нет физической боли. Это рестимуляция времени, когда была физическая боль. Получите локи по прямой памяти.

Первичная инграмма та, что содержит физическую боль и бессознательность.

Вторичная инграмма – это огромный лок. Неожиданное сильное влияние является рестимуляцией болевой инграммы. На самом деле инграмма этим событием подзаряжается. Инграмма перестает быть просто спящей. Проходите вторичные

инграммы снова и снова как инграммы со всеми восприятиями в его собственном вэйлансе. Он не избавится от заряда горя, если он не в своем вэйлансе. Таким способом вы выпустите заряд из инграммы.

Мы оцениваем кейс с точки зрения того, где вы можете войти в кейс. Посмотрите на таблицу доступности и узнайте, под какой пункт таблицы подпадает ваш кейс.

У нас человек, который всегда экстеризован. У него слабое ощущение реальности. Вы узнаете, что его память доступна. Используйте прямой провод и пройдите несколько незначительных вещей, до которых он может добраться, – локов.

У нас человек, который экстеризован только в моменты сильного стресса. Все, что вам нужно сделать, – это обнаружить вторичную инграмму, которая сверхзаряжает его, и вы выбьете часть горя из его кейса.

Признаки нахождения вне вэйланса:

1. Скрученные пальцы ног – физическая боль, которой он не чувствует.
2. Вздыхающая грудь – эмоция, которой он не получает.

Если мы не получаем слез вторичную за вторичной, то у нас кейс с контурами. Мы разрушаем контуры. Мы ищем их по прямой памяти. Мы проходим инграммы, которые содержат эти контуры. Выламывание контуров из кейса позволит человеку избавиться от вторичных инграмм. Это позволит ему войти в бейсик-область в его собственном вэйлансе. Мы проходим вторичные инграммы, чтобы избавиться от основных инграмм. Чтобы пройти основные инграммы в собственном вэйлансе, вы, возможно, должны будете вернуться назад, получить вторичные инграммы и пройти контуры. Вы избавитесь от некоторых зарядов, проходя сами локи, но если вы не можете добраться до вторичных инграмм, – выбивайте контуры.

Когда вы действительно начинаете стирание, вы стираете 26 восприятий. Над человеком надо работать, пока не приведете его кейс в такую форму.

Вы должны пройти основные инграммы, которые содержат контуры, даже вне вэйланса, даже без выхода бессознательности. Вы получите ключ к разгадке, проходя по локам и по прямой памяти, и вы уговорите его. Потом вы сможете вернуться к прохождению вторичных инграмм. Вы возвращаетесь и извлекаете больше зарядов, пока, в конце концов, человек не войдет в свой собственный вэйланс, проходя полное стирание. Вы не должны начинать с попыток провести полное стирание, иначе эти инграммы будут стремиться к возвращению. Если он не может пройти основную инграмму в своем собственном вэйлансе, то в кейсе имеется заряд. Иногда в бейсик-области имеется одна фраза, которую вы не можете найти. Вы говорите ему идти к заряду, который подавляет эту инграмму. Он может пойти к инграмме из поздней жизни.

Если ничего не происходит, когда вы проходите смерти, – убирайте контуры. Проходите контуры, даже если для этого требуется много усилий, и снимайте с них заряды. Простой тест: вы запрашиваете у файл-клерка инцидент, необходимый для разрешения кейса. Старайтесь работать с файл-клерком, и если файл-клерк не будет работать с вами, то дело в контурах. Уничтожайте их за счет локов и инграмм. Кто закладывал контуры в данный кейс? «Я» настолько истощено контурами-зарядами, что ему не хватает единиц внимания, чтобы двигаться по тракту.

Включите соник, поднимая аффинити – реальность – общение человека, а не проходя фразу: «Я не могу слышать». Может ли он двигаться по тракту? Можно ли с ним разговаривать? Давайте посмотрим, сможем ли мы заставить его общаться. Вы пытаетесь

заставить его вспомнить моменты, когда аффинити было разорвано, когда в его реальность вторглись. Если вы не можете приблизиться к главным зарядам, то подходите к небольшим. «Я» не может войти в инграмму. В инграмме больше мощи, чем в «Я». Вы хотите высвободить больше энергии для «Я». Выбивайте локи по прямому проводу. Степень доступности говорит вам, какую часть Стандартной Процедуры использовать для кейса. Даже если кейс продвигается отлично, он, когда увязает, меняет свою позицию в таблице с нижней части на верхнюю из-за рестимуляции в окружающей обстановке.

Определение контуров: контур состоит из «Ты»-фраз. Это фразы, адресуемые посторонним «Я» к «Ты». «Я должен вам сказать», – кроме «ты» обращается к «Я». Эти фразы приходят от людей, которые стремятся свести к нулю независимость суждений других. Это люди, от которых получаешь контуры. Малыш говорит: «Я думаю выйти и поиграть». Его родители говорят: «Нет, ты не можешь выйти поиграть». Или: Матильда физически управлять Оскаром не может, поэтому она унижает его, сражает его настолько, что каждый сможет им управлять. «Ты не прав!». «Тебя никто не любит». Она разрушает его АРО. Эти старания имеют последствия.

Вы противостоите силе разумом и продолжаете применять разум. Человеческое существо входит в апатию, когда ему запрещают это делать. Говоря о контурах, мы говорим о силах материальной вселенной, законах силы, то есть когда одно человеческое существо не позволяет другому быть индивидуальностью. Не позволяет человеку быть ответственной тэтой. Когда эти контуры окружены турбулентностью и болью, они являются кусками разодранного аналйзера. В центре фраз они говорят «Я»: «Я собираюсь сказать тебе, что делать», – и «Я» с трудом сопротивляется. По мере роста они все больше и больше заполняют аналйзер, пока «Я» совсем не останется, получается фальшивое «Я», установленное в контурах в уме.

Иногда человек посредством переключения вэйлансов становится фальшивым контурным «Я»: «Ты должен делать то, что я тебе говорю». Человек кому-то говорит: «Дай мне стакан воды». Другой отвечает: «Нет, я занят». Это рестимулирует первого и он на время становится безумным. Он приходит в ярость: «Ты должен делать то, что я тебе говорю». В случае с психотиком вы хотите вернуть «Я». Освободите вторичные инграммы и снимите заряд с инграмм, содержащих контуры.

АНАЛИЗЕР

контур	"Я"	контур
--------	-----	--------

АНАЛИЗЕР

контур	контур	контур (плененное "Я")
--------	--------	---------------------------

Очень терпеливый человек будет иметь фразы типа: «Тебе лучше проще смотреть на вещи», «Ты бы лучше так не усердствовал». Когда мы получаем такие фразы внутрь инграммы, мы имеем сверхуправляемого индивидуума. Когда вы ищете доминанта, не ищите всегда того, кто наиболее властен. Вы можете спросить: «Кто был самым буйным человеком в вашей семье?» «Что обычно говорил папа?» Однако когда парнишка был болен, вошла тетя Тиззи и сказала ему: «Я люблю тебя. Ты должен заботиться о себе. Ты не очень сильный. Оставайся здесь». Чем сочувственней, тем ужасней. Контур тут как тут, притворяется твоим другом, прочно здесь закрепляется. Когда вы работаете над контурами, ищите не только тех, кто любит командовать.

Детей нельзя испортить любовью. Вы можете окутать их любовью и подарить подарками. Однако когда вы говорите: «Я даю тебе эту машину только при условии, что ты будешь смазывать ее каждый понедельник», – любовь здесь подпорчена, потому что кто-то другой старается контролировать «Я». Если вы не управляете его «Я», то его самоопределение выйдет на сцену, и он прекрасно управится.

ХРОНИЧЕСКИЕ СОМАТИКИ, ЗАСТРЕВАНИЕ НА ТРАКЕ, ПРЯМАЯ ПАМЯТЬ, ШКАЛА ТОНОВ

Если у вашего преклира нет ни хорошего зрения, ни слуха, вам лучше поискать препятствие. Если присутствуют физиологические трудности, то здесь меньше aberrаций. Он сопротивляется. Люди, у которых недостаточно единиц внимания в настоящем времени, чтобы хотеть жить, не имеют психосоматических заболеваний. Человек, носящий очки, борется с инграммой, которая говорит: «Я не могу видеть». Он надевает очки и говорит: «Видишь, я на самом деле могу видеть». Инграмма говорит: «Ты не можешь видеть». Он берет стекла потолще. Инграмма говорит: «Видишь, я говорила, что ты не можешь видеть». Он попадает в нисходящую спираль. Если вам случалось

затрагивать инграммы по зрению, он мог попасть прямо в центр того, что препятствует его зрению.

У преклира была рестимулированная инграмма, содержащая соматику от вязальной спицы в левом глазу. Его одитор работал над ним пять часов и выбил хроническую соматику, основанную на фразе: «Я не могу видеть». Когда он вернулся в настоящее время и снял повязку, то, к своему изумлению, обнаружил, что изъязвление глаза исчезло. Его зрение было подавлено потому, что он все-таки старался видеть, а инграмма говорила: «Ты видеть не можешь», – вызывая физиологические повреждения, чтобы заставить выполнить команду.

То главное, что вы ищите, не будет отмечено хронической соматикой. Трудный случай будет таким, которому нет противодействия, таким, который не выражает себя физиологически. Человек постоянно путает слова, чего-то не слышит, чего-то не видит. Он входит в комнату, носится вокруг, он уверен, что кого-то видел на стуле. Эта инграмма говорит: «Ты всегда что-то видишь», – да еще подзаряжена вторичными инграммами.

Прежде всего, когда вы разведываете доступность, просмотрите общение и общее аффинити к людям. Протестируйте его, помещая его в реверы. Тогда вы узнаете его состояние. Отправьте его во вчера. Он говорит вам, что садится за стол и что на обед у него бифштекс, но он не может видеть стол или чувствовать вкус бифштекса, правьте его назад во время, когда он был маленьким мальчиком. Он говорит вам, что он играет в шашки с отцом. Вы спрашиваете его, как выглядит отец. Он не может нигде увидеть отца, но видит напротив за шахматной доской маленького мальчика. Потом вы отправляете его во время, когда умер дед. Он вам говорит, что это его не волнует, но его грудь поднимается и он вздыхает. Этот кейс в плохом состоянии. Он готов работать только по прямому проводу и, возможно, с несколькими легкими локами.

Когда человеку в состоянии реверы говорят, чтобы он двигался по тракту времен, а он не двигается, то тут неисправны две вещи: у его «Я» очень мало доступных единиц внимания, и он застрял в одном или большем количестве инцидентов. Это не означает, что он не может быть в жизни энергичным как электростанция, он может быть таким. Это значит, что после того, как вы вытащите его и он сможет легко двигаться, он будет сверхэнергичным. Это должно поднять его КИ на 10, 15 или более пунктов. Преклир может вам сказать: «Я застрял в настоящем времени», – или что он не может покинуть настоящего времени. «Настоящим временем» в этом кейсе долгое время был возраст 15 лет. Вы должны освободить его, чтобы он мог попасть куда-нибудь еще, и существует определенная процедура для освобождения из застревания.

1. Скажите ему, чтобы он вернулся в настоящее время. 98% не вернутся, а 2% вернутся. Если он не движется, то:

2. Теперь давайте перейдем к моменту удовольствия. В этот момент вам не нужно знать, где он застрял. Постарайтесь осторожно поместить его в момент удовольствия, предпочтительно триумфа. Войдите во время, когда он был награжден кубком за лучшую модель самолета, когда он получил свой первый чек в качестве писателя, или идите во время, когда ему подарили зверушку, или в момент триумфа в школе. Если вы не можете найти ничего такого, идите во время, когда он побил другого мальчишку. Если этот парень никогда не побеждал в драке, то он в плохом состоянии. Это означает, что доминирующей личностью была мама, или это был папа, или он болел, когда был мальчиком, и у него много инграмм сочувствия. Если вы можете добраться до некоторых моментов удовольствия, то вы, вероятно, сможете освободить его от застревания на тракте. Одна из функций ума состоит в том, чтобы отыскивать удовольствия для

индивидуума, поэтому единицы внимания высвободятся из боли и подойдут в момент удовольствия, а затем и в настоящее время. Человек, который застрял на траке, использует место, в котором он застрял, как настоящее время.

3. Старайтесь вывести его из этого по прямому проводу. Вы можете переходить от попыток поместить его в приятный инцидент к прямому проводу и обратно. Если вы заставите его двигаться, то сможете привести его в настоящее время. Вы можете переключаться столько раз, сколько необходимо, чередуя прямой провод и реверси, пытаясь заставить его вспомнить локи, разрывы АРО. Просто переключаясь туда-сюда, вы, возможно, сможете разрушить какой-либо лок и снять застревание. При неудаче переходим к процедуре №4.

4. Глаза человека закрыты. (*Внимание:* не давайте этому человеку повторять много холдеров. Когда вы проходите холдер типа: «Оставайся тут, сиди тихо», – и т.п., вы рестимулируете новые инграммы и приклеиваете его в очень многих местах на траке). Довольно часто оказывается, что файл-клерк находится в хорошем рабочем состоянии. Вы можете даже получить соматическую ленту, чтобы пройти через инграмму ко времени выздоровления и подойти к настоящему времени. Когда бы вы ни проводили человека в его детскую болезнь, всегда будет неплохой идеей провести его до момента полного выздоровления от этой болезни несколько недель спустя. Именно от этой точки приведите его в настоящее время. Если вы попали в одну из этих болезней, вы можете провести его час за часом до момента, когда он выздоровел, затем тщательно пройдите этот момент, потом проведите его к удовольствию, а затем к настоящему времени.

Если после всего этого он все еще в застрявшем состоянии, помните: у некоторых из них есть небольшие визио и соник прямо там, где они застряли. Если вы получили полностью рестимулированный кейс, эти визио и соник будут спрятаны. Скажите ему: «Послушай, ты что-нибудь слышишь? Что-нибудь видишь?». Он может выдать вам фразу: «Оставайся здесь». Пройдите этот холдер, вы можете снять с него напряжение. Если он получил хоть чуть-чуть визио, он, может быть, сумеет узнать место. Это может восстановить достаточно единиц внимания, чтобы привести его в настоящее время.

(*Внимание:* не старайтесь пройти с ним инграммы физической боли. Вы просто усугубите его застревание).

Если вы получите файл-клерка, который работает хорошо, вы получите мгновенный ответ о возрасте. Иногда ответит контур. Человек, который постоянно ставит на чеках 1950 год в течение двух недель следующего 1951 года, застрял на траке. У него файл-клерк с даб-ином²⁶. Мгновенный ответ о возрасте – это тройной тест. Вы должны покрутиться вокруг этого контура. *Сколько вам лет?* Он отвечает: «29». Этот контур приучен к «Сколько вам лет?» *Каков ваш возраст?* «2». Возраст проясняется. Вы продолжаете: «Два чего?» Или, если это не срабатывает, то: «*Дайте мне число*». Если вы получаете 29-29-29, то человек в настоящем времени. Если ответы на эти три вопроса: 29-29-2, – он может сказать: «С чего бы это я сказал 2?» (Его контур натренирован на: «Дайте мне ваш возраст»). Запрашивая мгновенный ответ о возрасте этими тремя вопросами, вы получаете на один из них ответ, который будет не из контура.

45-летний мужчина: мгновенный ответ – 29 лет. Поначалу он не знает, что произошло между 25 и 35 годами. Все это скрыто. С помощью прямого провода: «Кто дал

²⁶ ДАБ-ИН: Неосознанно созданная умственная картинка, которая кажется частью физической вселенной, но в действительности является искаженной копией трака времени. Это воображаемый рикол, в даб-ине отсутствует боль. (См. *рикол*)

вам вашу первую работу?», «Кого вам напоминал ваш босс?», «Что с вами случилось в том году?» – он вспоминает: «О, это когда мне удалили аппендикс». Тут же он получает визио больничной палаты и нянечки. Он засекает соник с нянечкой, говорящей ему: «Оставайся здесь».

Если нет ключа к инциденту, в котором он застрял, запрашиваем мгновенный ответ о возрасте. Любой вопрос, на который можно ответить: «Да» или «Нет». «Несчастный случай», «Ранение», «Больница», «Доктор», «Жар», «Дом», «Офис»? Из его ответов мы начинаем выстраивать место действия. Но просто получения этих данных недостаточно для его освобождения. Он должен их вспомнить.

Предположим, ваш преклир застрял в 13 лет. Вы хотите знать, что случилось в 13. Вы не теряете из виду этот инцидент. Вы пытаетесь извлечь эту инграмму. Вы контактировали холдеры. Она не будет ослабляться. Ваша инграмма 13-летнего возраста находится здесь в очень плотной цепи. Человек застрял в середине цепи. Вы спрашиваете у файл-клерка: «Это первая инграмма в цепи?» Если файл-клерк работает, он скажет вам «нет». Вы снимаете немного напряжения стой, в которой он застрял, немного проработав ее. «А теперь файл-клерк выдаст нам более раннюю инграмму». Вы сможете вернуться назад по этой цепочке. Он, вероятно, застрял в какой-нибудь поздней точке этой цепи.

Иногда файл-клерк вынужден говорить вам неправду. Вы говорите файл-клерку, что вы хотите самый ранний инцидент в этой цепочке, и он дает вам инцидент. Вы спрашиваете – да или нет, самый ли это ранний инцидент в этой цепи? Файл-клерк говорит: «Да». Но он не самый ранний. Вы заставляете файл-клерк говорить вам неправду. Он выдает вам первую инграмму, которую нужно ослабить. Один кейс выдал шесть последовательных инграмм, и каждую – как «самую раннюю» в цепочке, поскольку каждая должна была быть ослаблена. «Дай нам самый ранний инцидент в этой цепочке», – этим вы приказываете файл-клерку. Но он не ваш раб, он ваш партнер. Файл-клерк выдаст вам самую раннюю инграмму, которая должна быть ослаблена, чтобы добраться до более ранней инграммы. Иногда вы должны пройти ту, которую нельзя сократить или стереть, чтобы подобраться к более ранней. Никогда не делайте ошибку, веря, что она самая ранняя. Когда вы спрашиваете: «Это самая ранняя инграмма?», – файл-клерк скажет вам. «Да», – если она должна быть пройдена еще несколько раз. Затем вы проверяете еще несколько раз: «Это самая ранняя инграмма?» Он отвечает: «Нет», – потому что на виду оказалась другая инграмма. Один кейс выдал 25 инграмм, одну за другой, прежде чем была достигнута базовая инграмма в цепочке. Этот человек застрял в возрасте 13 лет. Файл-клерка попросили выдать месяц, когда это произошло. Он получил: «Удаление гланд». Человек сказал: «Мне никогда гланды не удаляли». Ему сказали: «Открой рот». Их не было.

Короче, он, возможно, застрял в цепочке инграмм, и есть более ранние инграммы, которые должны быть ослаблены посредством прохождения назад по цепи. Внимание: убедитесь, что это основание цепи. Когда вы уничтожаете инграмму застревания на траке, вы разрушаете цепочку инграмм. Когда вы подходите к основанию цепи, убедитесь, что вы в основе. Убедитесь, что вы проходите всю инграмму, в своем преклир вэйлансе или нет. Если вы проходите всю инграмму, соматику и речь, вам не обязательно возвращаться обратно вверх по этой цепочке. Тот факт, что он не в своем вэйлансе, не предлог для вас не ослабить эту инграмму. Сразу после ослабления вы идёте в более ранние моменты и основательно проходите самый ранний инцидент. Убедитесь, что это основной на цепи. Спросите у файл-клерка несколько раз.

Если вы не можете попасть непосредственно в инцидент, придерживайтесь прямого провода. Уничтожьте достаточное количество АРО-локов, пока у человека не будет достаточно единиц внимания, чтобы прийти в настоящее время. Никогда не оставляйте вашего преклира застрявшим на траке, если вы заметили, что он движется по траку. Вы должны всегда проверить это, прежде чем расстанетесь с ним. Затем еще раз проведите проверку по истечении двух или трех минут.

Пройдите приятные моменты, затем приведите его в настоящее время, потом проведите прямой провод по сессии. Не нужно ему подсказывать или помогать его памяти. Вы говорите ему, чтобы он просто вспомнил это. Затем спросите: «Каков ваш возраст? Сколько вам лет? Дайте мне число». Если все три числа одинаковы – все в порядке, тогда заканчивайте. Если после сессии он говорит о времени, когда утопили котят тети Минни, вы снова проводите проверку. Вы можете получить 7. У вас отзыв²⁷, поэтому вы вновь проходите приятные моменты и проходите через ту же процедуру, чтобы быть уверенным, что он достаточно стабилизировался. С новым кейсом вы, возможно, не сможете разблокировать его на первой сессии. Несколько вещей могут отобрать единицы внимания у «Я». Локи разрывов АРО и инграммы АРО. И те и другие зависят от инграмм физической боли. Вторичные инграммы – это инграммы горя, различные расстройства, инграммы апатии и т.п. Они стремятся уморить «Я», или Я не может двигаться по своему собственному траку времени. Степень, до которой кто-то застревает, не зависит от серьезности инграммы, в которой он застрял. Это зависит от заряженности банка и состояния, когда «Я» ограблено всеми этими разрывами АРО.

Человек без контуров получает включение инграммы №1. Человек устал, эта инграмма немного рестимулирована. Кое-что вытягивается из инграммного банка. Мы получаем еще чуть рестимуляции, а затем – вторичную инграмму между «Я» и стандартным банком. Теперь мы начинаем накапливать локи на этой вторичной инграмме. Во вторичной инграмме умерла бабушка. Это должно быть что-то, связанное со смертью старого человека, чтение о смертельных несчастных случаях в газете и т.п. С каждым разом это заряжает все больше, все больше отнимает от «Я». В «Я» должно быть больше энергии, чем в заряженном банке. Легкость, с которой вы урегулируете кейс, доступность кейса зависят от того, как много «Я» осталось по сравнению с зарядом реактивного банка. Это не просто работа по освобождению человека от некоторых холдеров. Вы должны вытащить достаточно единиц внимания, разбивая локи, проходя приятные моменты, с тем, чтобы «Я» могло двигаться по траку.

Техника прямой памяти. Вся прямая память основана на следующем соображении: при драматизации инграммы аберрированный человек будет драматизировать не только один раз, но и больше. Если у аберрированного человека есть инграмма, которая включена, вы можете рассчитывать на то, что он будет драматизировать ее много раз. Если мама говорит: «Я возмущена», – то она говорит это много раз. Аберрированный родительский образец выражает себя в ребенке разнообразными способами. Первое включение инграммы – вот что мы хотим найти по прямой памяти. Мы можем найти инграмму, которую мама много раз драматизировала, но был и первый раз. Если мы сможем найти этот первый раз и проработать его в полной памяти, то мы выйдем это включение.

Дополнительная польза от прямого провода: все, что человек вспомнит, будет *подтверждением действительности* для него. Это имеет большую реальность, чем

²⁷ ОТЗЫВ: тип фразы действия, которая в настоящем времени заставляет ПК пятиться в иное положение в пространстве. Когда она содержится в инграмме, она стягивает ПК из настоящего времени в эту инграмму.

прохождение инграмм. Одитор действует как электромонтер. Он натягивает провод между «Я» и стандартными банками. Он натягивает провод так, что из закуртки появляются данные. Здесь есть четкое отличие от свободной ассоциации. Процесс точно направляется* одитором. Одитор должен знать точные законы прямой памяти. Одитор может обнаружить именно тот материал, который способствует аберрации. В направляемой памяти одитор раскрывает моменты прошлого, которые после раскрытия будут ценными для преклира, и, будучи раскрытыми, они снимут некоторый заряд с кейса и восстановят единицы внимания для «Я». Это действительно выбьет хронические соматики примерно в 20% кейсов. Психоанализ делает это с помощью факторов прямой памяти. Если вы хотите улучшить данного человека с помощью прямой памяти, вы будете способны это сделать быстро, зная эти законы.

Прямая память – очень точная техника. Она бессильна при уничтожении инграмм. Но иногда она будет избавлять от сенной лихорадки и болезни Паркинсона. Прямая память просто сама по себе сильно обогащает нас. Если люди не хотят состояния реверии, дайте им прямую память. Если у человека заболела голова, а у данного человека этого обычно не бывает, то это острая соматика, – используйте прямую память.

Прямая память менее продуктивна для человека, у которого изменился состав окружающих его людей в пренатальном периоде или в раннем периоде жизни. Новые люди не драматизируют его ранние инграммы. Возможно, человек не знал, что воспитывался в приемной семье, а вы стараетесь проскочить в пренатальный банк и не находите искомого. Вы начинаете подозревать, что это такой случай.

При работе по прямой памяти вы ищете особые вещи – все эти неоптимальные тревоги о жизни, что есть у преклира. Пример: Этот парень говорит: «Из дня в день я не могу смотреть в лицо жизни». Одитор хочет узнать, чья это драматизация. Вы пытаетесь выследить похожие черты и засекаете их в ком-то еще. Вы хотите попытаться узнать, в чей вэйланс он поневоле попал.

Кейс с язвой – прямая память через 1/2 часа обнаружила драматизацию папы, стоящего рядом и сетующего на свой желудок. Затем устанавливается нужный момент. Потом более раннее время, когда папа беспокоился о своем желудке. Он распознал ту часть вэйланса, куда его втиснули, и, узнав ее, он вышел из него. Этого было достаточно.

Если вы можете заставить человека вспомнить, у кого обычно были боли в желудке, то имеет место различие. Вы спрашиваете преклира: «Кто обычно говорил, что надо контролировать себя?» Он говорит: «О, я сам все время себе говорю». «Ну, должно быть, еще кто-нибудь делал это». Он говорит: «О, нет, больше никто». Вы говорите: «Кто был самым сверхконтролирующим человеком рядом с вами, когда вы были ребенком?» Ответ: «Мама». «Что она обычно говорила?» «Можете вы вспомнить какой-либо особенный момент, когда мама сказала о контроле себя?» «Когда она это сказала, где она стояла?» «О, она не стояла, она сидела». «Где вы стояли?» «Я тоже не стоял, я сидел. О, она обычно говорила: «Я терпеть не могу людей, которые не могут себя контролировать».

* (Примечание: Факт, что методика прямой памяти – это направляемая процедура, не должен быть истолкован в значении, что Дианетический процессинг является директивным в смысле, используемом психотерапией. Дианетика не директивна так, как это должно быть в психотерапии, за исключением того, что технологический процесс направляется одитором.)

Если вы сможете вернуть «Я» достаточное количество единиц внимания, которые были захвачены этими локами, то «Я» будет способно интеризоваться вместо экстеризации, и вы сможете выбрать заряд.

Типичный случай. Хроническая соматика, больная рука. С больной рукой умерла бабушка. Иногда люди говорят ему, что он похож на свою бабушку. Мы можем разрушить этот лок.

Безразличие

Скука

Негодование, выраженное

Гнев

Негодование, скрытое

Страх

Горе

Апатия

Это шкала болезненных эмоций. Мы работаем по линии аффинити. Иногда необходимо высвободить кейс от более легких эмоций перед более трудными. Иногда человек пойман на траке в инграмме апатии, и вы должны работать как проклятый лишь для того, чтобы поднять его до горя. Чем выше по шкале находится эмоция, тем легче до нее добраться и проработать.

Огромная *величина* эмоции делает задачу добраться до нее и пройти трудной. Мы получили большой инцидент, содержащий страх, который должен быть ужасом. Горе начинается как печаль, которая по мере роста величины становится горем.

Англосаксонское общество основано на кодексе подавления эмоций. Предполагается, что человек в обществе контролирует себя. «Маленькие мальчики не плачут». «Ты не должен быть таким эмоциональным». Эмоции подавляются. Стыд и апатия часто действуют как способ подавления горя.

Вы ищете то, что более всего подавлено. Если ношение шляп является средством подавления в обществе, и вы имеете дело с кем-нибудь в этом обществе, вы работаете над этим. В этом обществе эмоция была перемешана с сексом. Это по второй динамике. У нас есть даже *эта* аберрация: человек не может быть эмоциональным и, одновременно, рациональным.

Реальность:

Согласие

Нерешительность

Несогласие

Невосприимчивость

Соглашение и реальность являются синонимами. Мы согласны по поводу чего-либо – это становится реальностью. Мы не согласны. Здесь нет реальности.

Он видит грузовик, переехавший мужчину, он невосприимчив – это нереальное. Муж не работает, пьет. Жена грозит, что уйдет. Он говорит, что она не сделает этого. Как она может мне такое сделать? Он не реагирует на реальность. Жена говорит: «Я

собираюсь уходить». Он не реагирует. Он на уровне невосприимчивости. У человека, который входит в пустую комнату и кого-то там видит, низкие реальность и общение. Способность различать между реальностью и воображением: когда он включает воображение вместо реальности, он не согласен с МЭСТ-реальностью ситуации.

Общение – В прямом проводе вы ищете моменты времени, когда люди не соглашались с этим человеком. Привычные фразы: «Это неправда», «Ты не знаешь этого», «Это неверно». Люди, которые постоянно говорили ребенку: «Это неправда, это лишь твое воображение».

Общение:

Общительный – Он говорит тогда, когда должен говорить. Он способен общаться сам и чтобы общались с ним. (Общение – это дело двустороннее, и возникает 50%-ое отключение, когда кто-то не может получить его внимания).

Скрытый – Этот человек иногда будет настолько скрытен, что отбирает, что нужно раскрыть, а что-то он скрывает.

«Были ли у вас затруднения при разговоре с вашей матерью?» «Когда-нибудь она говорила вам, чтобы вы заткнулись?» «Говорила ли она когда-нибудь: «Не разговаривай в компании»?»

Увиливание – Жизнь лжет этому человеку. Когда он выдает, он склонен ко лжи.

Искажение

Невосприимчивый – Не выдает. Не получает.

Когда вы проводите процессинг человеку, вы должны поднять его по шкале тонов. Если он не прошел через первый тон, он не сможет рассердиться на кого-либо. Если он может говорить о маминых избиениях и не сердится, значит, он ниже этого тона. Вы должны выбрать из него достаточно локов и вторичных инграмм, чтобы поднять его.

Если у вас кейс с даб-ином (воображаемым риколом²⁸), значит, вы не подняли его до тона, где он может общаться. По шкале аффинити он не сердит.

В этот момент не существует много контуров, относящихся к общению или реальности.

«Ты не должен позволять себе впадать в эмоции». Это контуры, прерывающие линию аффинити. Есть очень мало контуров, прерывающих общение и реальность. Иногда это контуры: «Нет ничего реального», «Ты всегда не согласен». До этих локов легче добраться, чем до локов аффинити. Поднимая один угол АРО, вы поднимаете и другие.

Имеется еще кое-что, чего вы могли не осознать, кое-что интересное и очень полезное: любой вид разрыва или неверного использования АРО, любой из возможных локов имеют две стороны – ПРИНУЖДЕНИЕ и ОТВЕРЖЕНИЕ. Точно так же аберрирующе будет сказать человеку, что он *должен* любить, *должен* говорить, *должен быть* прав, как и *запрещать* делать эти вещи. Эффект тот же самый: обесценивание. Поэтому всякий раз, когда вы отыскиваете локи, помните, что прекращение функционирования или обесценивание любых видов могут произойти как от принуждения, так и от отвержения.

²⁸ РИКОЛ: воспоминание в настоящем времени того, что произошло в прошлом. Это не перепроживание, не испытание заново. Рикол не предполагает возвращения во время, когда это произошло. Он просто означает, что вы находитесь в настоящем времени, думаете: вспоминаете. направляете ваше внимание на что-то, что произошло в прошлом. Все делается из настоящего времени. От англ. *recall* – вспоминать, вызывать в памяти.

Отвергнутое общение (запрещение)

Фразы, запрещающие речь
Фразы, запрещающие слышание
Запрет видеть
Запрет чувствовать
Запрет обонять
Запрет эмоций
Запрет ощущать тепло
Запрет ощущать холод

Это таблица отключений. Это значит, что общение человека с реальным миром было подавлено утверждениями.

«О, ты никогда не ощущаешь холод».

«Вам кто-нибудь говорил, что вы никогда не слышите, что вам сказали?» «Моя жена. Она говорит: «Ты никогда не обращаешь на меня внимания».

Речь: «Не говори мне». «Не повторяй это». «Ты не можешь видеть» – визио.

Вынужденное общение (навязчивость)

Навязчивость речи
Навязчивость слышания
Навязчивость видения
Навязчивость чувствования
Навязчивость обоняния
И т.п. навязчивости

Это ваши "включено слишком сильно". Они обрезают линию общения. "Вы должны слушать". Если вы получите этого слишком много, вы опустите человека до уровня уклончивости или апатии.

Отвергнутая реальность

Ты никогда не бываешь прав
Ты не знаешь
Ты никогда со мной не согласен и т.д. и т.п.

Навязанная реальность

Ты должен поступать правильно
Ты не должен ошибиться
Ты должен мне верить и т.д. и т.п.

Человек находится в контакте с реальностью до тех пор, пока реальность не повредит ему слишком сильно. Он будет сопротивляться всему, что навязывает ему чрезмерное общение.

Отвергнутое аффинити

Ты не любишь меня.
Ты ни для кого не можешь быть хорошим.
(И все прочие тысячи перекрытий эмоций и чувств)

Навязанное аффинити

Ты должен любить меня, если не будешь, я умру.
Возлюби ближнего своего и т.д. и т.п.

Кейс заики. Прерывание общения. Он погружен в апатию. Он впадет в даб-ин. Эмоции человека были подавлены, и вместе с собой они унесли общение. Человеку сказали говорить и ему же сказали не ходить²⁹. Ужасное прерывание речи заперло единицы «Я». А лок это или вторичная инграмма, зависит от силы воздействия.

С ребенком все хорошо, пока ему не исполнилось шести лет. Однажды папин магазин сгорает, приводя отца в ужасное настроение. Когда мальчик входит и задает вопрос, тот говорит: «Заткнись. Пошел отсюда к черту». Вторичная инграмма.

"Все это в вашем воображении». Реальность отвергнута человеком.

Он рассказал историю, он знает, что это правда, а кто-то внезапно изменяет к нему отношение и заставляет согласиться, что это воображение. Это вторичная инграмма реальности. Со слезами она не выйдет.

В сверхвторичной инграмме все три части АРО разорваны. Если вы осознали, что кейс сверхзаряжен, значит, существует механическое подавление, которое уничтожается путем разрушения локов и вторичных инграмм. Если вы не можете их убрать, значит, у него контуры. Если он застрял на траке, это сразу же говорит вам, что у вас сверхзаряженный кейс.

ЗАРЯД – КОНТУРЫ – ВЭЙЛАНС

Когда вы снимете большую часть заряда с кейса, он будет идти как пианола. Кейс-пианолу легко урегулировать. Пройдите инграмму в вэйлансе со всеми восприятиями. Получите вторичные инграммы. Удерживайте преклира от вылетания из инграммы. Если он в своем собственном вэйлансе в пренатальной области, он не вылетает. Если он в вэйлансе в пренатальной области, то там он не становится печальным. Вы просто должны думать, как инграмма. Вы должны следить за появлением странноватых фраз действия типа: «Предстоит длинная темная дорога». Аналитическим умом это не истолковывается как баунсер, но окажется таковым для реактивного ума.

Но большинство кейсов имеют слишком большой заряд, чтобы пройти как пианола. Этот материал должен помочь расколоть трудные кейсы. Даже если это «рекордно трудный кейс», продолжайте упорно работать, и он сдастся. Кейс всегда доступен где-то на таблице. Автоматически считайте каждый кейс трудным.

Псевдо-пианольный кейс – кейс с контурами даб-инов. Это очень сильно заряженный управляющий контур. Этот человек будет двигаться по траку, входя то туда, то сюда, и это может продолжаться годы и годы. Обладает явно очень хорошим риколом. Имеет визио и соник. Единственная проблема в том, что «Я» там вовсе нет. Шестьдесят процентов материала, который он вам выдает, – это определенно даб-ин. Он доходит до вчерашнего вечера и рассказывает вам все о бифштексе, который он ел. Он не ел бифштекса уже два года. Вчера он ел перец-чили. Этот кейс можно легко засечь.

Имеется быстрый тест. Давайте тщательно изучим способность человека к действию. Когда вы дадите этому человеку какую-то работу, сделает ли он эту работу? Нет, у него есть много причин, почему он очень занят, и ему много чего нужно сделать, но он редко делает хоть что-то из этого. Каково его чувство реальности? Оно очень слабо. Он

²⁹ Английские "talk" – говорить и "walk" – ходить очень похожи. Это может быть причиной того, что реактивный ум путает эти две команды (прим. пер.)

будет с большой убедительностью говорить о своем ощущении реальности, но оно очень низко. Он расскажет вам о вашем разговоре с ним у двери, но не вы впускали его в дом. Это кейс со сверхдаб-ином. Главная проблема с таким кейсом в том, что Файл-Клерк не работает. Файл замещен демонским контуром. Этот кейс содержит управляющие контуры, обычно сочувствующего типа: «Просто держи себя в руках, дорогой, и все тебя будут любить».

Следующее, что вы делаете с одним из таких кейсов, – находите доминанта. Кто сказал: «Контролируй себя?» Вам придется много раз побороться с кейсом. Он до краев заполнен контурами. Этот кейс подобен миражу в пустыне. Попробуйте дотянуться до него – и мираж исчезнет. Этот кейс не входит в бейсик-область и не принимает положения эмбриона. У него есть пренатальное визио. Вы должны убрать из кейса контуры. Когда вы удалите демонические контуры, то визио *ухудшится*, соник *ухудшится*. Этот кейс эмоционально перенасыщен. Вы можете привести в действие демона горя. Этот кейс разразится трогательными инграммами и плачем в течение многих часов, и вы не снимете ни грамма горя.

В кейсе-пианоле файл-клерк работает с вами. Соматическая лента делает то, что вы ей говорите. Вы можете получить вторичные инграммы, инграммы бейсик-области. Но в *данном* кейсе вы говорите: «Файл-клерк выдаст нам инграмму, необходимую для разрешения кейса, соматическая лента пойдет куда нужно». Парень скажет: «Я думаю, что это мгновенный ответ о возрасте 2-х лет». Вы входите в ваше первое состязание с демонскими контурами. Вы одитируете демона. Обычный демон изрядно туп. Он не очень хорошо думает. Обычно он груб или слишком любезен. Ко времени, когда вы пройдете пятую авиакатастрофу до его семилетнего возраста, что-то покажется не так. Когда 23-й благодетель будет убит 23-м автомобилем, вы поймете, что что-то тут не то. Эта милая старушка умирает. Вы проходите это как заряд горя. Вы получаете слезы, затем вдруг он попадает в другой инцидент: миссис Сноглефорт пытается добраться до него или спасти от огня. Этот демон на самом деле захватил контроль над слезными железами. Этот банк сверхзаряжен. Серьезность ситуации измеряется тем, насколько далеко этот человек расходится с реальностью.

Давайте прикинем величину заряда в кейсе, другими словами, сколько вторичных инграмм и локов имеется в кейсе.

Максимальный заряд
Минимальный заряд

Не важно, какое количество заряда существует, максимальный он или минимальный, если присутствуют контуры. Давайте теперь прикинем объем контуров.

Максимальная контурность
Минимальная контурность

Это критерий оценки кейса. Если кейс объединяет в себе максимальный заряд и максимальную контурность, то это потрясный тип. Он деградировал из-за заряда, который удерживается на месте демонскими контурами.

Мы могли бы сказать для какого-нибудь конкретного кейса, что «Я» плюс реактивный заряд равняется константе, скажем, 1200 единиц.

«Я» – контроль единицы сознания осознания = 1000 ед.

Реактивный заряд = 200 ед.

Всего = 1200 ед.

Когда «Я» теряет 500 ед. в реактивном банке, то у «Я» остается 500 ед. Прибавьте 500 потерянных единиц к 200 ед. в реактивном банке, тогда у вас есть 700 единиц *реактивного* заряда. Теперь он безумен. Здоровые моменты в нем будут проявляться эпизодически. Это нисходящая спираль. Если потом он получит еще один удар, то с ним можно прощаться.

Что происходит, когда кейс начинает цеплять вторичные инграммы? Этот кейс рестимулирован только на 200 ед. В действие входит большая вторичная инграмма. Этот кейс начинает накапливать локи на вторичных инграммах. Поначалу трудно отбирать единицы у «Я», но когда начинается спираль, это становится все легче и легче. Ваша задача – вернуть часть этого заряда назад к «Я». Вы должны выбить контуры, чтобы можно было пройти инграммы АРО и локи. Таким образом, вы можете «заряжать» «Я» вместо реактивного банка.

Кейс, в котором заряд максимальный, но не так много контуров, легок. Сверхзаряд реактивного банка настолько велик, что кейс истекает быстро. Это ваш крикун³⁰. Вдруг высвобождаются эмоции. Мы измерили это с точки зрения максимального и минимального заряда. Трудность кейса не зависит от максимума или минимума заряда. Тяжесть кейса зависит от контурности.

Контурный кейс набит чем-то вроде: “Ты должен подавить это”, “Ты должен держать себя в руках”. Эти контуры теперь поглощают множество единиц внимания. Попробуйте найти некоторые из этих контуров. *Контур* можно было бы рассматривать как конструкцию, *уязвимую только в одном месте*. Контур неприступен, исключая одно место. Ахиллесовой пятой является *фраза, создавшая его*. Любая атака на контур, которая не содержит фразы, создавшей его, имеет тенденцию заряжать его.

Кейс с максимальным зарядом не труден, если нет контуров. Вы обнаружите действительно пианольные кейсы в заведениях для умалишенных.

У вас не будет шизофреников, у которых не было бы контуров. Они ими насыщены. Депрессивным маником был бы тот, кто застрял на траке в инграмме-манике, имеющей подавляющий фактор. Он вбивает в его аналйзер: «Я так силен», «Я так жизнерадостен, но иногда я так угнетен». Инграмма, которой он захвачен, может стать очень сильно заряженной, если есть контуры и *они* очень сильно заряжены.

Параноик. Нам известны трудности с параноиком. Инграмма «против меня», которая очень крепко хранится. Когда она есть, и когда она заряжена, и когда она очень крепко хранится, вы получаете параноика. У него много контуров. Контуры удерживают заряд. «Ты должен защищать себя», «Я должна защитить тебя».

Депрессивный маник. Иногда он хороший продавец, но станет лучшим продавцом, когда избавится от своих инграмм. Один парень чувствовал, что он хороший продавец, хотя когда компания проверила его продажи, то вскрыла, что объем его продаж невелик. При проработке его кейса было обнаружено, что папа пытался *продать* маме идею избавиться от него.

Вы получаете кейс, движущийся по траку. Вы включаетесь в состязание по вытаскиванию контура, а потом заряда, а потом контура, а потом заряда, туда-сюда, туда-сюда. Если вы не можете добраться до горя или страха, проходите скуку. Все, что вы пытаетесь сделать, это вернуть единицы для «Я». Каждый раз, когда вы выбиваете лок, вы возвращаете единицу назад. Если вы не можете вернуть эти единицы, вы не

³⁰ КРИКУН: человек, который обычно “проходит” (получает процессинг) в Дианетике весьма шумно.

восстанавливаете «Я». Если вы не способны убрать заряд, и вы знаете, что заряд есть, добивайтесь до контуров.

Контуры: «Ты должен как следует заботиться о себе», «Ты не должна позволять чему-либо нарушать покой этой милой штучки внутри тебя», «О, дорогой, что я буду делать, если ты когда-нибудь меня покинешь», «Ты должна лучше о себе заботиться».

Все, что стремится управлять, также стремится свести к нулю. Управляющие контуры сводят «Я» к нулю.

Единственная вещь, которая может быть неправильна с кейсом, единственная причина того, что вы не можете вытащить инграммы, это:

1. Застывание на траке
2. Заряд во вторичной инграмме
3. Контуры

Вы повышаете аффинити – реальность – общение преклира. Это требует некоторого воображения от одитора. Это требует сбора определенного объема наблюдений.

Кейс со сверхзаряженными контурами может проходить с большой громкостью. Один кейс был слышен за два или три городских квартала при закрытых окнах: «Ты должен контролировать себя», «Я схожу с ума. Я не знаю, что сделаю», – на пределе его голоса. Контуры удерживают заряд. Заряд туда попадает, но выйти не может. Над ним заклятие контуров. Вы находите Ахиллесову пяту: одну из папиных или маминых драматизаций. Вы заставляете преклира рассказать вам. «Что бы вы сказали кому-то, кто переживает трудные времена и расстроен». Он может выдать вам все содержимое инграммы. Это контур. «Давайте определим, когда в последний раз вы кого-то успокаивали». Это содержимое контура. Вы берете этот контур и говорите, чтобы преклир отправился во время, когда в кейсе это встретилось в первый раз. Когда все эти подавляющие факторы удалены из кейса достаточно хорошо, вы выбиваете вторичные инграммы.

Когда вы работаете с психотиком, не бросайтесь с места в карьер на поиск контуров, поскольку отсутствует достаточно «Я». Исключение составляет лишь прямой провод. Восстановите его «Я». Если вы начали проходить инграмму до того, как разрушили достаточно локов аффинити – реальности – общения, то он может просто все драматизировать вне вэйланса, издавая вопли.

Если вы не можете получить эмоцию, пройдите приятные моменты. Предоставьте кейсу побольше прямого провода. Верните из банка несколько единиц внимания для «Я». Здесь присутствует не много «Я», и базовая личность крайне утомлена. *Плохой одитинг* может отобрать еще больше единиц внимания у «Я» и создать еще несколько локов. Восстановите для «Я» единицы внимания. Локи, включения из вторичных инграмм крадут единицы внимания. Вы должны работать с теми вещами, у которых есть эти единицы, если вы хотите вернуть их назад.

Первый признак психотика – когда человек начинает неправильно идентифицировать. Не проходите инграммы. Вы бы бросили двухлетнего ребенка в банк попыток аборта? Работайте с тем, что стащило единицы внимания у «Я». Проходя это, вы возвращаете единицы к «Я». Применяйте прямой провод, удалите в реверси несколько легких локов, удалите немного страха и небольших эмоций. Иногда достаточно прямого

провода, чтобы вы смогли ослабить контуры настолько, что сможете пройти вторичные инграммы. Это способ превращения психотика в невротика за короткое время.

В некоторых кейсах должны быть проработаны моменты рождения. Рождение – это лишь еще одна инграмма. Файл-клерк выдаст вам рождение. Если человек застрял в рождении, вы должны урегулировать рождение. И этого достаточно.

Вэйланс

Одним из главных препятствий в удалении вторичных инграмм являются *вэйлансы*. У преклира слабое ощущение реальности, когда он не в вэйлансе. Он не является самим собой. Вам не удастся добиться сокращения чего-либо в этом кейсе, пока вы не сделаете чего-нибудь с вэйлансом. Выявление вэйланса – весьма специфическое действие. Обычно эти вещи уходят корнями в пренатальный банк. Здесь есть переключатели вэйлансов, являющиеся определенного типа командами. Эти вэйланс-переключатели выстраиваются в некий тип спектра.

Есть такой, который переключает его в вэйланс *другого человека*. Затем есть такой, который переключает человека *во все вэйлансы его семьи*. Затем вэйланс-переключатель, который переключает человека в *любого другого* (общий). Тот, что переключает человека в ничей вэйланс – вне вэйланса, как гром среди ясного неба (синтетический). Синтетический вэйланс может впасть в вэйланс героя рассказа, в воздушную фею, во что угодно. Еще один – это такой, который переключает человека в *животных* или насекомых. Спецпереключатель в обезьян: «Делаешь из меня обезьяну»³¹. Во Франции есть такой, который переключает людей в капустные кочаны. Есть такой, что переключает в неодушевленные объекты – один из психотиков был пнем из-за контура: «Глух как пень».

Некоторые контуры помещают человека вне трака времени. Есть контуры: «Ты слетел с катушек», «Ты на неправильном пути».

Посмотрите не сможете ли вы заманить его в свой вэйланс, если он находится в бейсик-области в положении как в гробу. В этом случае инграмма не имеет силы командовать его моторными реакциями, иначе он должен был бы скрутиться в клубок до момента освобождения. Если в бейсик-области велеть ему идти в свой собственный вэйланс, это часто не дает результатов. Вы могли бы сказать: «Давайте посмотрим, можете ли вы почувствовать здесь какое-то осязание», «Влажность», «Соник и какие-то странные звуки». Парень будет внутри себя, чтобы понять, может ли он почувствовать их.

Проходя инграммы, человек может внезапно выйти из вэйланса. В такой момент можно даже ожидать, что соник отключится и изменится соматика. Зеленый одитор поверит, что это обязательно сработал баунсер. Вы должны более тесно работать с файл-клерком. «Что произошло?», «Баунсер?», «Холдер?», «Переключатель вэйлансов?» (Да). «Когда я сосчитаю от одного до пяти, переключатель вэйлансов вспыхнет у вас в уме». Пройдите его пару раз, и парень вернется в свой собственный вэйланс.

Фразы действия. Наиболее опасные: *Группер*. «Это все происходит одновременно». «Это навалилось на меня». Все время та же соматика. Кейс может покоиться на группере. «Все случается сразу». «Все это пришло сюда». «Со всех сторон

³¹ «*Make a monkey out of...*» (дословно: "делать обезьяну из кого-то") выражение, означающее «насмехаться над кем-то».

навалились». «Всё против меня». «Совсем нет времени». «У меня нет на тебя времени». «У меня ни на что не хватает времени». (Это оставляет все время вне трака, а все остальное соединяет в группы). *Баунсер* – возвращает нас в настоящее время. *Холдер* – удерживает его от движения куда-либо. *Отзыв* – зовет его назад. *Мисдиректор* – отсылает в противоположном направлении. Как правило, в момент рождения. «Я должен вернуть его и вытащить по-другому». Прекрасный мисдиректор и средство приведения в замешательство. «Я не знаю, прихожу я или ухожу»³².

Удалите баунсер, чтобы преклир мог вернуться в инграмму. Начинайте с как можно более раннего момента, всегда помня, что может быть и еще более ранний материал. Вы побуждаете его начинать двигаться через инграмму. Вы выслушиваете фразу, отмечаете, фраза ли это действия, и облекаете ее в инграммы. Узнайте, какое действие она собирается предпринять. Заставьте его повторить ее тут же несколько раз и избавьтесь от нее. Если он задавлен управляющими контурами, он, возможно, не захочет делать это. Теперь все фразы действия активны, и вы ослабляете интенсивность каждой фразы действия, как только вы ее услышали. Вот способ сокращения инграммы. Человек говорит: «Ты мне больше не нравишься». Пусть он пройдет это один раз. «Иди отсюда», – идет следующей. Прокрутите их снова и снова.

Если одитор позволил кому-то попасть под баунсер, то способ распутать кейс – стереть этот одитинг. Вы отсылаете его назад во время, когда он одитировался, и он окажется в инграмме.

Предметы, в которых мы наиболее заинтересованы – это переключатель вэйлансов и контуры. Существует четкое различие между переключателем вэйлансов и контурами. Человек учится, главным образом, путем подражания. Обучение и подражание – практически синонимы. Подражание также включает способность *избирательно* переключаться в вэйлансы других людей. Это должно выполняться очень легко и без вреда для личности человека. Но инграмма требует, чтобы это было *зафиксировано* или *запрещено*. Она сделала *иррациональный выбор*. Вторичная инграмма начинает использовать этот механизм подражания, и вы получаете интересные проявления. Маленькая девочка в вэйлансе собаки будет скрестись в дверь, вместо того, чтобы нажать кнопку звонка. 20 лет спустя: «Пожалуйста, подай мне это», – заставит ее повернуть голову набок. Она не имитирует собаку, она *является* собакой.

Парень, который переключился в вэйланс деда. «Ты прямо как твой дедушка». Это зафиксировало его в вэйлансе деда. У деда есть привычка носить в доме шляпу и есть с ножа. У деда люмбаго³³. Парень перехватит весь вэйланс, с люмбаго и со всем. Чтобы быть дедом, он будет делать *все*, что делает дед.

Общий вейланс – «Ты такой же, как и все». С такой штукой для человека наступают трудные времена. Она ограничивает его до состояния посредственности. Аналайзер абсолютно уверен, что эта команда есть само выживание.

Большинство людей, страдающих от *хронических соматик*, страдают от соматик *переключателя вэйлансов*. Человек не проявляет боли, пока у него есть своя боль как заменитель. Если у деда была Сломана рука, он подхватывает соматику, когда падает с велосипеда и дублирует ее так, что у него есть та же соматика, что и у деда. В ту же

³² "I don't know whether I'm coming or going" (идиома) – растеряться, потерять голову; не знать на каком ты свете.

³³ ЛЮМБАГО: острая боль, прострел в пояснице.

секунду, как вы выводите этого человека из этого вэйланса, эти хронические соматики выключаются.

Иногда человек подвешивается в инграмме, в которой есть переключатель вэйлансов. Он будет двигаться туда-сюда по траку времени, как папа или семья, если переключателем вэйлансов была фраза: «Ты такой же, как и все остальные в твоей семье». Вы можете легко засечь, в чьем он вэйлансе. Каковы были болезни тех, кто его окружал? Кто уже умер?

Кейс мужчины с дерматитом на руках. Мама умерла от рака кожи, когда ему было пять лет. Он был переключен в мамин вэйланс. Мамина смерть *зарядила* вэйланс. Одитор попытался вернуться назад и найти инграмму, в которой его руки были *повреждены*. Он проработал момент, когда тот поранил свои руки. Дерматит ушел на день или два. И вдруг вернулся опять. Был пройден другой инцидент (на этот раз его руки были повреждены на костре). Вновь болезнь ослабла на несколько дней, а затем вернулась. Реактивный ум *должен* был обеспечивать соматику на руке откуда-нибудь, чтобы соответствовать вэйлансу, в котором он был.

Иногда вы сведете человека, который переключился в мамин вэйланс, к самому началу трака, и он теперь располагается раньше, чем переключатель вэйлансов. Таким образом, он будет в своем собственном вэйлансе.

Вот лучший способ разрешить проблему переключателей вэйлансов. Удалите заряд потери защитника. Мама умерла. Этот вэйланс был *закреплен* смертью. *Заряд* маминой смерти запер его в ее вэйлансе. Пройдите смерть мамы. Если вы не можете сделать это, выбейте немного контурности, в вэйлансе или вне него. Затем вернитесь и удалите смерть. Теперь он находится в своем собственном вэйлансе и вы можете возвращать его по траку и сокращать инциденты.

В кейсе могут быть переключатели вэйлансов всех видов, которые необязательно активны. Необходимо избавиться от вторичных инграмм, чтобы ввести человека в его собственный вэйланс. Это не проблема вытаскивания переключателей вэйлансов, а проблема снятия *заряда* с кейса. Прохождение кейса вне вэйланса приведет к возникновению странных явлений. Вы можете проходить инграмму в бейсик-области с соматикой в левом глазу. В бейсик области нет левого глаза, есть только несколько клеток.

Если он в вэйлансе мамы, а папа говорит: «Пошла отсюда вон», – то сработает баунсер. Одитор может пройти это вне вэйланса, и может полупить несколько зеваний. Через несколько недель одитор забредает сюда снова, и инграмма все еще будет там. Одитор скажет: «Я каждый раз стираю инграмму, но она остается нестертой». На самом деле он чуть ослаблял ее, проходя ее вне вэйланса. Когда вы проходите инграмму вне вэйланса, добираясь до основы цепи, чтобы ослабить контурность, вы не получаете сокращения, но лишь убираете чуть-чуть напряжения с кейса. Помните, что вы проходите этот тип инграмм, чтобы получить контуры и таким образом снять заряд с кейса. Вы должны убрать некоторые контуры, чтобы получить некоторые вторичные инграммы.

В переключателе вэйлансов, который говорит: «Он никогда не может быть собой», – мы начинаем получать баунсер вэйлансов. Он был выбит из своего собственного вэйланса. Тут может быть переключатель вэйлансов, который говорит: «Почему ты не можешь быть таким, как малыш Руди в конце улицы?» «Ты упрямец». Это не позволяет ему быть таким же хорошим, как Руди.

Кейс преклира, запертого в вэйлансе мамы. Это время, когда маме отказывает бакалейщик. Бакалейщик говорит: «Вы больше ничего не получите в кредит». Когда он это говорит, ребенок был с мамой. Ребенок является мамой, поэтому ребенок приходит в замешательство. Если вам придется, то вы сможете вытащить все серьезные вещи, что произошли как раз с *этим вэйлансом*. При этом способе работа движется медленнее, чем при прохождении маминой смерти, но мало помалу заряд выходит из вэйланса.

Если вы определили, что он в вэйлансе отца – «Давайте вернемся ко времени, когда бизнес вашего отца потерпел крах», – вы снимаете некоторый заряд с кейса. Даже если слезы преклира подавлены, у папы этого могло и не быть.

Самый трудный для доступа вэйланс – это синтетический. Преклир начинает проходить сцену. Он размазан по потолку. Вы просто должны вытаскивать заряд откуда только сможете.

Вот парень, который не любит себя. Он был переключен в вэйланс, где есть отрицание другого вэйланса. Он не любит своего отца. «Ты прямо как твой отец». «Что мне с тобой делать?» Он отца не любит. Он не любит самого себя. Это разрыв по первой динамике.

Встречались люди, у которых было ни много, ни мало, а 40 вэйлансов.

Контур – это команда в инграмме, которая приобрела *заряд* посредством вторичной инграммы, отхватила часть аналайзера и использует его для собственных целей. Демонский, или управляющий контур настолько серьезен, насколько он *заряжен* вторичными инграммами и локами. Единственным способом, каким может появиться *вторичная инграмма*, – это с помощью существующей *инграммы физической боли*, которая включилась. *Контур*ы и *вэйлансы* опасны для кейса потому, что они *заряжены* вторичными инграммами и локами.

КОНТУРЫ – ПРЯМАЯ ПАМЯТЬ – ЛОКИ

Демонский контур. Демонский контур – это такой психический механизм, установленный инграммной командой, который, будучи рестимулированным и сверхзаряженным вторичными инграммами, захватывает власть над частью аналайзера и действует как отдельное существо.

Любая команда, содержащая «ты» и стремящаяся доминировать или обесценить суждения индивидуума, потенциально является демонским контуром. Она не станет реальным живым демонским контуром, пока не включится и не подцепит вторичные инграммы и локи. Потенциально существуют тысячи контуров. Это не значит, что все они станут заряженными. Демонский контур обычно имеет целую цепь инграмм, и все они рестимулированы. Чтобы избавиться от демонского контура, необходимо добраться до фразы или фраз, которые его создали, и ослабить эту фразу или фразы в основном инциденте цепи. Уберите напряжение из этой инграммы, и вся цепочка будет стремиться к исчезновению.

Шансы добраться до основного цепи снижаются из-за того факта, что индивидуум получил множество вторичных инграмм на нем, поэтому там присутствует заряд. Этот заряд борется против «Я» и индивидуума.

Демонский контур говорит: «Ты должен защищать себя». Заряд огромен. «Я» как следует ослаблен. Ощущение реальности у преклира очень бедное. Его способность

общаться очень низка. Его аффинити очень низко. Каждый раз, когда одитор входит в кейс, он сначала сталкивается с зарядом, который выталкивает его из реальности кейса. Одитор отвергается, как «Я» отвергается каждый раз, когда оно пытается приблизиться к этому контуру. Контур говорит: «Ты должен защищать себя», «Ты должен помочь самому себе», «Я собираюсь сказать тебе, как это сделать». Одитор входит в этот контур, но он не сможет забраться в его ядро. Весь фокус в том, чтобы обнаружить расчет. Что это за фразы, которые можно обнаружить на дне контура? Он сможет снять некоторое напряжение с контура, как только получит эти фразы, даже если он находится через две или три инграммы от начала цепочки. В следующий раз, когда одитор пытается войти в кейс, этот заряд не защищает себя так сильно и будет удален.

В ту же секунду, как вы поймете, что человек не может контактировать с реальностью и общается с трудом, вы узнаете, что «Я» было ограблено контуром. И вы начинаете грабить контур. Вы начнете восстанавливать «Я» посредством прямой памяти. Продвигаясь дальше, вы получите воспоминания о том, кто и что обычно говорил.

Врежьте по контурной цепи методом репитера, доберитесь до самого ее дна, даже если вы должны проходить каждый инцидент по несколько раз на пути вниз. Вы ослабляете контуры даже вне вэйланса. Теперь вы можете пойти и снять немного заряда с кейса. Существует один центральный расчет, до которого вы должны добраться сначала.

Что не так с этим человеком? Вы должны немного прощупать то, что рядом, пока не обнаружите драматизации людей, которые окружали этого человека в пренатальной жизни и детстве. Добейтесь некоторого воспоминания об этом, и вы получите данные для обнаружения контуров. Какая часть этой драматизации наиболее близко соответствует поведению преклира?

Просто потому, что существуют сверхзаряженные *контуры*, существуют и кейсы с *заряженными вэйлансами*. Это дает еще один момент, с которым нужно работать.

Вэйланс – это подражание другому человеку, вещи или воображаемой сущности по приказу. Эти команды будут, конечно, в инграммах.

Вэйланс не содержится в контуре. Вэйланс и контур – это разные вещи. Вэйланс – это целая личность, целая вещь или большое число людей или вещей. Ни в одном контуре не сказано, что человек должен курить сигары, но если дедушка курит сигары, то и преклир будет, если он в вэйлансе деда. Возможно возникновение проблем с вэйлансом без каких-либо вэйлансных *утверждений*, заряда на смерти союзника будет достаточно.

Контур крадет у «Я» единицы внимания. Вэйланс переселяет «Я». Он берет «Я» и помещает его куда-то еще. Теперь «Я» становится дедом. Там может присутствовать переключатель вэйлансов: «Ты похож на любого из тех, с кем разговариваешь». Фраза: «Ты не можешь быть никем», – вышибает его из своего и любого другого вэйлансов. Это плохо для реальности.

Первое и самое главное – это контуры. Контуры наиболее важны. Их больше, чем вэйлансов. Если вы не можете убрать контуры, доберитесь до заряда вэйланса и переведите человека в его собственный вэйланс.

Одна девушка – психотик была в вэйлансе собаки-колли. Одитор должен был снять заряд со смерти и с некоторых других инцидентов, относящихся к этой колли. Это было очень трудно до тех пор, пока он не обнаружил, что колли была больна некоторое время. Одитор разгрузил этот вэйланс колли достаточно, чтобы покончить с переключением «Я». Эта девочка проходила, лая и тявкая. Она была настоящая крикунья, застряв также в

моменте рождения, когда кричала мама. Собаку задавили, и девочка драматизировала умирающую собаку, а потом и рожаящую женщину.

Страх за вэйланс. Боязнь, что что-то случится с дедушкой, состояние апатии по поводу того, что с ним происходит. Вы не должны обращаться к смерти, если преклир не может легко к этому подойти. Он страшится за вэйланс, страшится за деда. Поэтому этот вэйланс нужно разгрузить. В этом вэйлансе страх, апатия, печаль, горе. Посмотрите, можно ли убрать заряд горя. Кажется, что каждый вэйланс обладает своими собственными шкалой тонов и траком времени. Вы можете использовать их почти так же, как если бы вы проводили процессинг вэйлансу, – если нужно, то снять заряд с вэйланса с тем, чтобы преклир мог вернуться в свой собственный вэйланс.

Выбейте достаточно локов, сделайте доступной память, чтобы восстановить «Я» до степени, которая позволит ему выгнать дьявола из контуров. Иногда вы тратите 20-30-40 часов на прямой провод. На самом деле вы экономите время. Проверкой того, достигли вы чего-нибудь или нет, является ответ на вопрос: становится ли доступной память этого человека? По мере раскрытия памяти все больше и больше данных начинает выходить на свет. Иногда единственное, что можно сделать, это разгрузить кейс по прямому проводу.

Один парень застрял в инграмме кори, и у него появлялся жар, как только вы прикасались к инграмме. Вы могли внести туда больше единиц внимания, чем там прежде было, и у него возникал жар. При отправке соматической ленты ко времени, когда он выздоровел, или отсылке его в более раннее время, жар выключался.

Эта инграмма кори была пятой или шестой в цепочке болезней, поэтому она не ослабевала, и этот человек родился с очень серьезным заболеванием кожи. Основной в этой инграмме кори содержал холдер: «Не шуми», «Ничего не говори», – поэтому вы не получали мгновенных ответов о возрасте. Файл-клерк не работал. Прошли множество моментов удовольствия, но вспышки возраста показали, что он все еще застрявший. Старались пройти самые ранние моменты и перенести его по траку, перескакивая через инграмму.

Верный способ работы над подобным кейсом – это восстановить несколько единиц внимания для «Я», а не работать над инграммой, в которой он застрял. Застревание на траке – это симптом ограбленного «Я». «Я» удерживается в инграмме не обязательно из-за того, что в инграмме есть холдеры, а потому, что «Я» ослаблено.

Конечно, ослабление холдеров и отзывов, в которых застрял человек, все еще стандартная техника. Мы говорим о крайнем случае, когда файл-клерк не выдаст вам этих вещей, и у человека пустота на этом месте. Будучи слишком настойчивым и придумывая холдеры для этого человека, чтобы он их повторял, вы можете затащить его в четыре или пять других инграмм.

Теория единиц внимания заключается в том, что «Я» можно рассматривать как имеющую – потенциально или генетически – скажем, 1000 единиц. Каждое включение, лок и вторичная инграмма в этом кейсе ограбили «Я». Метод проработки кейса заключается в том, чтобы восстановить для «Я» единицы внимания. Чтобы быть заряженными, у инграмм должны быть включения, локи и вторичные инграммы.

Вы погружаетесь в банк и проходите инграмму. Эту инграмму никогда раньше не задевали. Она живехонька. Вы искусственно включаете ее, и она теперь активна. Вы можете уложить ее в могилу, проходя удовольствие. В настоящем времени позвольте этому человеку вспомнить процесс и удалить лок. Одитор не должен рестимулировать инграмму.

Взгляните на кейс с точки зрения механики вэйланса или ряда вэйлансов, и с точки зрения контуров. Этому «Я» постоянно наговаривают контуры или его сторожат другие контуры, и он то и дело переключается в другие вэйлансы. Ваш кейс тем легче для разрешения, чем меньше у него контуров и вэйлансов. Когда вы входите в кейс, обращайтесь очень серьезное внимание на чувство реальности, способность человека общаться, его способность проявлять аффинити. Оценивайте реальность индивидуума по его способности признавать инграммы.

Вы оцениваете чувство реальности, способность общаться. Вы оцениваете вэйлансы, контуры. Если АРО низко, то вы сразу же узнаете, что имеется большой заряд на вэйлансе и контурах. Чем сильнее заряжается вэйланс, тем сильнее и сильнее человек в нем фиксируется.

«Ваша мама была хорошей женщиной. *Вы никогда не станете похожей на вашу маму.* Она все отдавала, чтобы поднять семью». Дочь становится юной правонарушительницей потому, что она не может походить на ту модель хорошего человека, которая у нее есть, разрядите вэйланс матери, и она тотчас же сможет быть хорошей женщиной, потому что вэйланс, из которого она переключилась, теперь доступен ей для аналитического подражания. Каждый вэйланс может иметь свой собственный трак времени, и печали каждого вэйланса могут быть разряжены.

Техника Прямой Памяти

Кодификация материала и метод его применения: Первое, в чем вы заинтересованы с этой точки зрения, это треугольник аффинити, реальности и общения. Одитор пользуется этим следующим образом. В прямой памяти он начинает поиск с чего угодно, что могло бы разрушить *аффинити, реальность и общение*, переходя от одного к другому по треугольнику (см. диаграмму). Есть *сверх* или *недостаточное* общение. Существуют *разрывы* аффинити или *навязанное* аффинити, *принуждение* или *запрет*. Одитор поддерживает память преклира, чтобы она и грата с новыми объектами и новыми людьми. «Кто обычно говорил тебе, что ты должен говорить?» Это могло повлиять на общение. «Это мой отец, он обычно говорил мне, чтобы я говорил громко и отчетливо». Исследуйте драматизацию «говори громко» дальше.

Перейдите к аффинити. «Кто обычно говорил вам, что они вас ненавидят?» Если это сказала сестра, то будьте уверены, что это перенапрягло банк. Ко времени, когда появилось больше детей, мама имеет намного больше включенных инграмм. Третьему ребенку пойдет все, что было у второго ребенка, да еще плюс что-то. Мы собираем отметки об этом, как о потенциальных контурах. «Я не могу тебя услышать». «Ты должен сказать погромче». Это разрыв общения. Мы идем от одного к другому и смотрим на все вещи, которые вынуждают на слишком большую реальность, навязчивую реальность и все то, что отвергает реальность. Навязанное общение: «Ты должен сказать это», «Ты знаешь, что это очень просто». «Ты должен взглянуть на это». «Ты должен это почувствовать». «Ты должен это понюхать». «Ты должен поговорить». «Ты должен написать».

Мы отбираем *членов семьи*, которых мы знаем. Членов семью четверо. Мама, папа и два брата. Пока составляем список участников драмы, мы узнаем, что, возможно, были дедушка, родственники и няни. Вы должны пройти через весь этот состав в соответствии с вышеуказанной системой.

«Когда ваш старший брат сказал вам, что вы должны его любить?» Вы предлагаете это преклиру. Он возражает и говорит: «Он никогда ничего такого не говорил. Он сказал: «Никто меня не любит». Он совершил самоубийство, когда ему было 18 лет». У кого-то в этой семье была инграмма самоубийства.

Не концентрируйтесь сильно на одном из предметов слишком долго. Память можно метнуть к предмету, но если есть длительное давление, то она притупится. Заставьте его вспомнить предмет быстро. Сменяйте предмет и направляйте поток памяти туда-сюда. Если вам не удалось получить инцидент, вы можете вернуться к нему позже. «Что еще говорил ваш брат о любви к людям?» «Ну, его никто не любил. Он обычно говорил: «Все против меня». «Говорил ваш брат об этом как раз перед самоубийством?» «Я этого не помню». «Давайте возьмем вашего *младшего* брата. Были ли у него затруднения с тем, чтобы другие люди поняли его?» «Он часто валялся на полу и в гневе плакал: «Никто меня не понимает». «Что сказал ваш брат прямо накануне самоубийства?» «Он был крайне подавлен, его только что бросила девушка». У нас есть в цепи драматизация о девушке, которая ушла, и его угроза совершить самоубийство. Мы знаем, что папа и мама часто дрались, но все это закупорено. Он говорит, что папа и мама прекрасно ладили.

Если родители умирают рано, то драматизации последующей жизни не соответствуют пренатальным. Вам не следует подбирать ключи к пренатальному банку. В кейсе ребенка, покинутого сразу после рождения, ребенок, вероятно, был нежеланным во время пренатального периода, и вы можете ожидать наличие попыток абортов. Там были, вероятно, всякого рода вещи, которые сделали его несчастным: люди разорвали с ним аффинити, люди, которые общались с ним слишком много, и люди, которые общались с ним недостаточно. Заставьте его вспомнить всех окружающих людей, маму или приемную мать. Давайте отыщем в принудительном порядке, когда она настаивала на любви. Когда она была очень печальна? Когда она испытывала страх? «Ты должен быть осторожным». Инграммы озабоченности: «Ты должен верить старшим». Это *принуждает* индивидуума к нерациональному соглашению, разрушая его реальность.

Мы варьируем эти вопросы так, что преклир не видит механическую часть. После инвентаризации давайте примемся за его учителей, товарищей по играм, шофера. В этом кейсе есть возможность того, что семья распалась, когда ребенку было два года и его союзником мог оказаться шофер.

«*Отвергнутый*» всеми людьми в кейсе. Отвергнутые слезы, отвергнутый стыд, отвергнутый страх, отвергнутая любовь. «Реальности» этих людей. «Это неправда», «Ты не понимаешь», «Ты не знаешь фактов». Несогласие – «Кто обычно не соглашался?» Общение: «Ты не можешь ничего слышать», «Ты не знаешь», «Ты ничего не чувствуешь», «Это все твоё воображение».

Вы найдете кого-нибудь в семье, у кого были затруднения с личностью. Чьи *вэйлансы* были навязаны или отвергнуты? «Старался ли кто-нибудь сделать тебя лучше»? «Кого они выдвинули в качестве примера для тебя»? «Кто такой этот Герман кварталом ниже»? Мама все время говорила ему об этом. У мамы были затруднения с идентификацией. У нее самой были драматизации. Она старалась изменить людей вокруг себя. На кого она хотела чтобы был похож папа? Каким она хотела видеть деда? Это достаточно стимулирует, чтобы выявить переключатели *вэйлансов* и драматизации. «Ты должен быть как другие люди».

«Кто обычно говорил, что сам себе не нравится? Кто обычно говорил, что ты никто?» – переключающее вэйланс уничтожение. «Кто обычно говорил, что вы не можете быть самому себе советчиком?» Это все запреты по первой динамике.

Вторая динамика имеет два раздела: первый – секс, как акт. Второй – дети и семья, будущее. Вам интересны сексуальные aberrации окружавших его людей. Вас не очаровывают собственные aberrации преклира, его собственные драматизации. Он получил их от *кого-то еще*. Если со всеми ними не получается, только тогда вы интересуетесь тем, «что он делает».

«Что вы чувствуете по поводу детей?» «Должны ли дети быть на виду, но не слышны?» Вы разгружаете кейс. Вы снимаете заряд, стараясь раскрыть все закупоривания.

«Что вы чувствуете в отношении людей?» «Как вы относитесь к Клубу Вязов»? «Вы думаете, что правительства хорошо поступают с людьми?» «Кто в вашей семье считал людей в правительстве плохими?» *Группа* ужасно важна. У некоторых правительств разорвано аффинити со своими собственными людьми.

Некоторые религии лгут через четвертую динамику. «Человек есть зло, поэтому мы должны делать его хорошим». «Люди недобры». «Во всех людях сидит дьявол». «Все люди одинаковы».

Мы должны начать проверку по *принуждениям* к АРО. «Ты должен соглашаться с людьми». «Ты должен быть внимателен к людям». Это образует локи.

Вы можете разрушить локи прямым проводом. Вы можете убрать локи в ревери как будто это инграммы. *Вторичная инграмма* – это *сильно заряженный лок*, который *должен быть ослаблен как инграмма*. Степень интенсивности заряда и величина боли в инграмме физической боли, на которой покоится эта инграмма, определяет интенсивность лока.

Существует спектр заряженности локов:

Легкие локи

От середины спектра и до верха
проходить локи в ревери
необязательно, но с этой точки и до
низа их следует проходить как
инграммы.

Сверхзаряженные
Вторичные Инграммы

Потеря союзника или близкого друга была бы у низа шкалы, сорвавшееся свидание – у вершины.

Если бы вы смогли удалить все эти вторичные инграммы, вы автоматически получили бы Релиза.

Используйте факторы таблицы прямого провода (плюс другие, подходящие кейсу), чтобы подобрать все те вопросы, которые вы должны задать преклиру. Используйте эти вопросы, чтобы прорваться через локи, восстановить его «Я» до уровня, когда он сможет проходить вторичные инграммы и ослаблять их, или до уровня, где вы можете поохотиться за контурами, если вторичные инграммы не ослабляются.

Конечный анализ. Вы стараетесь вернуть «Я» все те единицы внимания, которые были потеряны. Чтобы поднять человека до уровня, где ничего не может случиться, необходимо пройти инграммы физической боли. Причина в них, но к одной инграмме физической боли могут быть прикреплены 2000 локов. Эти локи начнут исчезать. Когда вы окончательно вытащите из-под низу физическую боль, им не на чем станет жить. Иногда глубочайшие заряды ждут до последнего, такие, например, как мамина смерть.

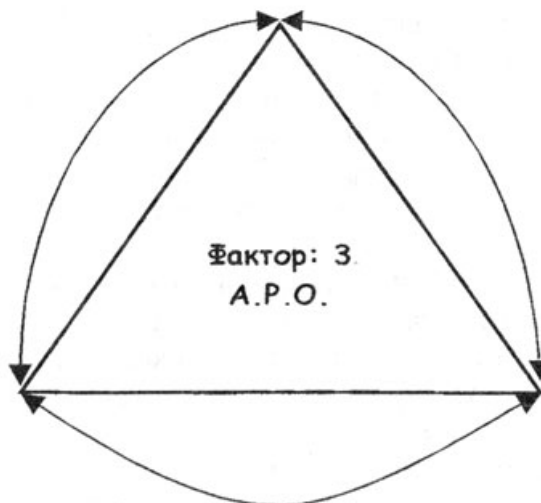
Следует ожидать, что такой закупоренный материал, как смерти, держится крепко. Однажды файл-клерк кое-что выдаст, и в следующий момент вы окажетесь в инграмме, которая это породила. Вы заставили это произойти разгрузкой кейса. Файл-клерк – это предохранительный клапан. Он знает, сколько может вынести этот кейс. Он не склонен выдавать то, что тот не может вынести. Требуется искусство одитинга. Кейс труднее всего в начале и сразу после начала. Он смягчается по мере продвижения.

ДИАГРАММА ПРЯМОЙ ПАМЯТИ

Фактор: 2
принужденный
отвергнутый

Фактор: X
люди в кейсе

Фактор: 4
динамики



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

В: Является ли расчет на союзника или инграмма сочувствия абсолютно необходимым условием, чтобы вызвать хроническую соматику или психосоматическое заболевание?

О: Нет, но перевес падает на эту категорию. На них требуется много времени потому, что расчет обычно выявляется последним и может подняться только после 200 часов процессинга.

В: Возможно ли рестимулировать преклира при использовании прямой памяти для разбивания локов и нахождения контуров?

О: Используя прямую память, вы не рестимулируете кейс. Все, что человек вспоминает, явно ослабляется самим актом вспоминания. Пятьдесят процентов доступных единиц внимания «Я» отсылаются назад во время возвращения, но только два процента отсылаются назад во время вспоминания. Вы проходите моменты удовольствия и используете прямой провод, чтобы помочь человеку стабилизироваться в настоящем времени, а также чтобы вернуть ему навык вспоминать, если он возвращается слишком сильно. Убедитесь, что вы используете прямую память, а не файл-клерк для мгновенного ответа. Некоторые люди будут использовать файл-клерк для получения мгновенных ответов вместо памяти. Файл-клерк не является нормальной системой для вспоминания. Кейсы с тяжелыми контурами будут погружаться и смотреть вместо вспоминания. Прямой провод требует вспоминания.

В: Может ли процессинг, проводимый с женщиной на последних месяцах беременности, быть вредным для ребенка?

О: Если мать испытывает ужасную тошноту по утрам или настолько сильно аберрирована по второй динамике, что чувствует себя несчастной, то лучше ее одитировать. Но если мать в состоянии голодать во время беременности, развеселиться с помощью прямого провода и доносить ребенка до конца, то процессинг нужно делать позже. Заряды горя, страха или ужаса перенесутся посредством слов и сокращений брюшных мышц, и это будет тяжело для ребенка. Вы должны задаться вопросом: «Исходит ли большая опасность от мамы или от процессинга?»

В: Допустим, преклир обладает достаточным «Я» в настоящем времени. Может ли он входить в инциденты предыдущей жизни без одитора? Делать самоодитинг?

О: Любой, кто одитирует сам себя, имеет столько управляющих контуров, что, на самом деле, себя не одитирует. Никогда не бывает достаточно «Я», чтобы удалить инграмму без одитора. Его аналитический ум переживает аналаб³⁴, когда он входит в инграмму. Без одитора на подхвате это приведет только к срабатыванию баунсера или рестимуляции других инграмм. Человека можно научить делать самостоятельно прямой провод, здесь принцип в том, чтобы полностью воздерживаться от техники репитера.

В: Можно ли добиться удовлетворительного сокращения в контурном кейсе, если человек не получает соматик?

О: У такого человека отключены боль и ощущения, и он вне вэйланса. Весь кейс очень сильно заряжен вторичными инграммами и локами. С таким кейсом вам не попасть в пренатальную область. Вам нужно использовать прямой провод.

В: Расскажите, пожалуйста, каков подход к хроническим соматикам.

О: Ни при каких обстоятельствах не ищите конкретные болезни или aberrации, применяйте стандартные процедуры. Файл-клерк выдаст их вам, когда они будут готовы.

³⁴ АНАЛАБ: сокращение из двух слов: аналитическое ослабление – уменьшение или ослабление аналитического осознания индивидуума на короткий или значительный период времени. Если он достаточно велик, то может привести в бессознательное состояние. Он происходит от рестимуляции инграммы, которая содержит боль и бессознательность.

При работе по прямому проводу кейс освободится от достаточного количества напряжения, так, что хронические соматики часто начнут сворачиваться, даже если вы не коснулись инграммы, которая их вызвала.

В: Если заряд горя длится день или два, уменьшится ли он?

О: Если вы затанули преклира в заряд горя, то вас следует расстрелять, если вы не сотрете все до конца. Если вы получили заряд ужаса, то уберите его, не то будет очень трудно ввести преклира в него еще раз. Очень трудно вывести преклира в настоящее время. Великими преступлениями в процессинге являются *обесценивание* данных и *неудача в прохождении* каждой встреченной инграммы. Это относится и ко вторичным инграммам.

В: Абсолютно ли необходимо для инграммы горя основываться на инграмме физической боли?

О: Это происходит именно так. Существует область турбулентности между мыслью и материей. К этой зоне турбулентности вновь нужно адресоваться мыслью прежде, чем она что-то будет значить. Вторичная инграмма имеет место, *только* когда на аналитический ум влияют эти беспорядок и турбулентность. Человек проходит через всю шкалу тонов, реагирует и восстанавливается. Если у человека умирает его ребенок, то даже клир ощутит горе, но это не зафиксирует его настолько, что всю оставшуюся жизнь с его ногой будет какой-то кошмар.

В: Когда следует проходить инциденты прошлой жизни или инграммы физической боли прошлой жизни?

О: Избегайте их как чумы, пока файл-клерк не выдаст один из них. Если файл-клерк выдал его, значит, человек в нем застрял. Пройдите его и ослабьте. Если он не поддается, то идите к основе на его цепи.

ДИНАМИКИ – ЗАМЕТКИ О ГРУППАХ

Динамика – это импульс энергии внутри нас, которая стремится поддерживать выживание чего-либо. Существует семь динамик.

Первая Динамика	Собственная личность
Вторая Динамика	Секс и семья
Третья Динамика	Группа
Четвертая Динамика	Человечество
Пятая Динамика	Жизнь: у жизни гораздо больше аффинити для живых объектов, чем для МЭСТ, неживых объектов
Шестая Динамика	МЭСТ, Материальная Вселенная. Кто-то выходит и смотрит на звезды – это МЭСТ. Ветер, дождь, снег, голубое небо, все эти вещи являются МЭСТ. Капли росы на кусте роз существовали, когда мы были детьми, а мир казался добрым, солнце ярким и теплым – была определенная протяженность вовне, аффинити. И вдруг эта динамика притупляется, а МЭСТ становится все

менее и менее дружественной. В конце концов, однажды утром человек встает, выходит из своего дома, а роса на розовом кусте – это просто что-то, что делает его рубашку мокрой.

Седьмая Динамика Тэта – Существование основной, целостной части энергии мысли. Мы обнаруживаем пример великого стимула Седьмой Динамики в Крестовых Походах.

У любой существующей проблемы есть оптимальное решение: решение, которое приносит наибольшую пользу наибольшему числу динамик. Бесконечно совершенным решением будет то, которое приведет к бесконечному выживанию по всем динамикам. В нашем конечном мире мы считаем необходимым подавлять некоторые динамики, чтобы продвинуть другие, при принятии решений в наших повседневных делах. Но любое длительное подавление динамики (особенно одной из первых трех) быстро приводит к разрушительным результатам.

Третья Динамика

Группу можно рассматривать с нескольких точек зрения: одна из них эволюционная, другая мистическая.

С эволюционной точки зрения человек развился и эволюционировал через различные стадии путем естественного отбора, и в этой эволюции изменения регулировались выживанием. Он развил несколько методов жизни. Группа является одним методом – человек, как охотящаяся стая. Человек достигал лучших результатов в группе или стае. До определенной степени выживание человека взаимозависимо в пределах группы.

Если бы законы зубов и когтей или самосохранения были основными законами, то к настоящему времени на земле никого бы не осталось. Теория Канта заключалась в том, что группа состояла из *индивидуумов*, заботящихся *только* о самосохранении. Но чем аналитичнее зверь, тем больше сотрудничества в группе.

Золотой Век человека существует в момент, когда сам человек, группа и будущее, – все имеют относительно равное значение. Потом, когда накапливается слишком много силы или войны, одна или более динамик притупляется этой силой и возникает нисходящая спираль.

Убийство религиозных мучеников Римским государством заложило инграммы. Христианство развилось внутри Римской Империи. Христиане атаковали Римскую Империю, а Римская Империя атаковала христиан, и каждая группа была обеспечена инграммами.

Раннехристианская церковь восстала против Римской Империи, отрицая купание, отрицая занятия спортом, отвергая римский тип правления и отвергая тело. Христианство свергло Римскую Империю как группу, но не сумело учредить другую группу. Поэтому последовали Темные Века. Прошло много времени, пока церковь решила, что группа должна быть, и должна быть хорошая группа, Католическая Церковь. После этого, с созданием группы со строгими принципами, Европа вышла из Темных Веков.

Группа живет прекрасно, пока она действует по первой, второй и третьей динамике. Когда одна из этих динамик исключается, тогда группа начинает свой распад. Человек процветал прямо пропорционально рациональности и разумности объяснения того, что делала группа.

Индивидуум говорит: «Что я стремлюсь получить от этой группы? Что эта группа значит для меня как для индивидуума?» А группа должна сказать: «Что мы можем получить от тебя для группы?» Эти вещи взаимодействуют. Группа должна способствовать выживанию первой и второй динамик. Прогноз ее выживания может быть сделан с этой точки зрения. Каждая динамика будет выживать столько, сколько она будет улучшать выживание всех других динамик.

В одной из общин юга Тихого океана умерщвление младенцев стало главной страстью. У них были ограниченные запасы продовольствия, и они хотели удержать низкий уровень рождаемости. Они стали использовать аборт, и если это не срабатывало, они убивали детей. Их вторая динамика свернулась. Эта община почти исчезла.

За последние несколько десятилетий индивидуум стал обесцениваться. Первая динамика ослаблена. В коллективистских государствах идея состоит в том, что все созданы равными. Это уничтожает личность. Недооценка значимости индивидуума в группе вызовет много странных вещей. Сталин говорит, что существует только *один* индивидуум в его системе, а все остальные есть коллективное государство. Коллективное государство держится на плечах немногих людей. Они сильно зависят от своих лидеров, которые и являются индивидуумами.

Группа существует как целостная группа сама по себе, и не является просто совокупностью первых динамик или индивидуумов. Но все же должен существовать правильный баланс между ценностью *индивидуума* в системе, ценностью *секса и семьи* в системе и ценностью *группы как целого*.

В группе должны быть определенные факторы. Группа распадется, если не сможет потребовать от составляющих ее людей что-то вкладывать в ее выживание, а индивидуумы в группе имеют право вносить свой вклад в эту группу.

Основная часть идей останется живой до тех пор, пока в нее делаются вклады. Дианетика, например, – это система мышления и способ рассмотрения вещей, это способ упорядочивания новых ответов, которые хороши настолько, насколько они работоспособны. Но она должна прогрессировать в соответствии с поведением относительно твердой идеи – растущей идеи. Это наука *мышления*, а не наука удаления аберраций.

Группа есть мысль, а ее основа состоит из вечных идей, этики и понимания своих собственных целей. Малые идеи, взаимодействие мысли внутри группы – это биение ее сердца.

Состояние аберрированного индивидуума влияет на группу весьма незначительно. Групповое же влияние на индивидуума огромно.

ШКАЛА ТОНОВ

Шкала тонов определяет способность человеческого существа справляться с возникающими перед ним проблемами. Как таковая, она показывает также его эмоциональное ощущение и тон.

Когда индивидуум действует оптимально, он обладает почти полной свободой действий в любой ситуации или решении возникающей проблемы. Он легко преодолеет, с ощущением успеха и удовлетворением, любое усилие, направленное против деятельности, которой он хочет заниматься.

Но как только усиливается фактор, подавляющий какое-либо определенное направление деятельности, человек будет на него реагировать и его тон пойдет вниз. Если в какой-либо момент он преодолеет подавляющий фактор, его тон вновь поднимется. Но если он не способен преодолеть это подавление, то его тон будет неуклонно становиться ниже и при этом поле его деятельности все более и более сужаться.

Понижение по шкале тонов отражается на поведении индивидуума, его физиологической реакции, его эмоциональной реакции, и на его триаде аффинити – обещание – реальность. Общий принцип во всех этих областях одинаков.

Тон 4 – Энергичное ведение деятельности с полной свободой выбора других видов деятельности по желанию.

Заинтересованное ведение деятельности, некоторое сомнение в отношении полной свободы в других видах деятельности, некоторое сомнение в отношении способности преодолевать подавляющий фактор в той деятельности, которой он занимается.

Нерешительное ведение деятельности, большие сомнения в преодолении подавляющего фактора или нахождении других направлений деятельности.

Тон 3 – Длительное, упорное ведение деятельности, надежда преодолеть подавляющий фактор только усилием.

Безразличие к деятельности – слабые попытки найти другие области деятельности.

Уход от деятельности, которая подавляется, направление внимания на другие направления деятельности, остающиеся открытыми.

Тон 2 – Если это невозможно, ситуация внезапно меняется, поэтому индивидуум должен найти выход из этой конкретной деятельности прежде, чем у него вновь будет свобода выбора. Решение как таковое принимается за него запретом, накладываемым подавляющим фактором. В этот момент он начинает пытаться разрушить подавляющий фактор, поначалу относительно умеренными усилиями.

Если они безуспешны, то он прилагает отчаянные усилия, чтобы разрушить подавляющий фактор.

Если подавляющий фактор все еще не покорен, то поле его деятельности еще более сужается, теперь он даже не может действовать напрямую против подавляющего фактора, и он входит в уровень тона, где старается найти пути разрушения подавителя с помощью замедленного действия. Страх начинается здесь, с этого момента существует сильное сомнение в том, что подавитель вообще можно разрушить.

Тон 1 – По мере того, как страх возрастает и возможность разрушения подавляющего фактора становится все более и более отдаленной, индивидуум предпринимает отчаянные усилия, чтобы спастись любым возможным способом.

Если он не может этого сделать, то его последнее прибежище – это неистовая мольба о помощи. Такой мольбой могут быть горе, рыдания, слезы. В малых детях это особенно заметно. Из закона аффинити следует, что такая реакция была бы логичной

реакцией индивидуума, доведенного до крайности. Поскольку он не может преодолеть подавляющий фактор самостоятельно, он требует от других ему помочь. В случае потери союзника горе похоже на отчаянную попытку вернуть союзника, требование помощи у союзника.

Если это не удастся и его мольба о помощи не находит ответа, то индивидуум больше ничего не может поделать и входит в тон апатии, окончательно покоровшись подавителю.

Тон 0 – Если подавление продолжается, апатия возрастает, становясь полным бессилием, бессознательностью и, в конце концов, смертью.

Примечание: Понижающаяся спираль может возникнуть в результате любого подавления: психического, реактивного или физического. Часто вся шкала может быть пройдена за несколько секунд, особенно при физическом ранении, и реакции из средней части шкалы будут почти незаметны. Но при любом ощутимом времени все прохождение вниз может быть прослежено везде, где действует подавляющий фактор. Конечно, шкала тонов непрерывна, и одна реакция будет перетекать в другую без резкого перехода.

Но есть одно определенное исключение: когда индивидуум входит в тон 2, он внезапно переходит от отступления к атаке. Это отмечает точку, в которой реактивный ум начинает брать контроль, а также точку, в которой индивидуум становится зафиксированным на одном виде деятельности. После этого он должен преодолеть этот конкретный подавитель прежде, чем станет свободным выбирать другие сферы деятельности или подниматься выше по шкале тонов. Ниже этого идет определенная вспомогательная реакция.

Шкала эмоций и аффинити

Эмоциональная шкала имеет отношение к субъективным чувствам индивидуума; шкала аффинити касается его отношения к другим людям. Шкала аффинити может затрагивать – в любой отдельно взятый отрезок времени – отношение только к одному человеку либо к небольшой группе людей. Но, поскольку аффинити часто подавляется, индивидуум качнет приобретать свой привычный тон на шкале аффинити, свою привычную реакцию почти на всех людей подряд.

	<i>Эмоция</i>	<i>Аффинити</i>
Тон 4		
	Энергичность – Энтузиазм	Любовь – сильная, идущая вовне
3.5	Сильный интерес	Дружелюбие
	Умеренный интерес	Пробные попытки завязать дружбу
Тон 3		
	Удовлетворенность	Терпеливость, не очень много направленного вовне действия – одобрение предложенного сближения
2.5	Безразличие	Пренебрежение человеком или людьми
	Скука	Неприязнь, попытки отделаться от других

Тон 2	Выраженное негодование	Антагонизм
1.5	Гнев	Ненависть, сильная и выраженная
	Невыраженное негодование	Скрытая враждебность
Тон 1	Страх	Обостренная стеснительность, задабривание, избегание людей
0.5	Горе	Мольба, упование на жалость, отчаянные попытки получить поддержку
	Апатия	Полный выход из связи с человеком или людьми – никаких попыток контакта

Шкала реальности и общения

Шкала реальности касается того, насколько индивидуум придерживается реальности, и она также относится к его соглашениям с другими о том, что же является реальным. Разрывы реальности – это, по существу, несогласия по поводу реальности, которые обычно происходят только из-за различия точек зрения, а не от действительных отличий в самой этой реальности. Шкала общения затрагивает способность индивидуума общаться с другими людьми.

Тон	Реальность	Общение
4.0	Поиск иных точек зрения и изменения в реальности для того, чтобы расширить собственную реальность, – совершенная гибкость в понимании, сопоставлении и оценке разнообразных реальностей.	Способность вести общение в полной мере , не избегая никакой тематики; способность творить и созидать при помощи общения.
3.5	Способность понимать, сопоставлять и оценивать реальности , независимо от изменения или различия в точке зрения, умеренная гибкость в реальностях, попавших в поле зрения – энергичный поиск новых реальностей не ведется.	Стремительный взаимообмен глубокими, хорошо прочувствованными убеждениями и идеями.
	Попытки примирить собственную реальность с противоречащей ей реальностью – ограниченная гибкость.	Пробное выражение ограниченного числа личных убеждений и идей.
3.0	Осознание возможной истинности другой реальности (точки зрения, без ее сопоставления с собственной реальностью)	Случайный обмен поверхностной болтовней.
2.5	Безразличие к противоречащей реальности – отношение типа: “Может оно	Безразличие к сообщениям других – отношение типа: “Давай не будем

и так – кому до этого есть дело?”

Отказ согласовывать две реальности, отвержение противоречащей реальности, отношение типа: “Ну и что с того?”

2.0 **Сомнения вслух** – защита собственной реальности, попытки подорвать иные реальности.

1.5 **Разрушение противостоящей реальности,** ее разрушение или изменение, выбивание опор из-под реальности другого, – отношение: “Ты не прав!” Если реальность принадлежит окружающей среде – разрушение совершается только посредством изменений.

Сомнение в противостоящей реальности, невысказанное неверие, отказ принять неверие, отказ принять противоречащую реальность без попытки сопротивляться.

1.0 **Сомнение в собственной реальности,** – небезопасность; попытки перестраховаться; если реальность принадлежит окружающей среде – умиротворение богов или стихии.

0.5 **Стыд, беспокойство, сильное сомнение** в собственной реальности с вытекающей отсюда неспособностью действовать в ее рамках – ему нужно говорить, что делать, если он вообще будет что-то делать; боится действовать самостоятельно, так как не имеет возможности оценить последствия.

Полный уход от противоречащей реальности; отказ опробовать собственную реальность по отношению к противоречащей ей; заперт внутри своей окостеневшей реальности – психотик.

0.0

спорить об этом”; уклонение от общения; по отношению к окружающей среде – не пытается получить ясные восприятия.

Отказ принять общение другого человека (или от окружающей среды) – отворачивается к другим источникам общения.

Непрямые критические замечания, придирки, едкие шуточки, обесценивание другого человека или положения дел.

Запрещение другому человеку производить общение, его уничтожение – “Заткнись!”, “Прекрати!”

Упрямое молчание, насупленность, отказ от дальнейшего общения, отвержение попыток к общению, предпринятых другими.

Ложь ради избежания действительного общения; общение может принять форму притворного соглашения, лести или уступки на словах; или просто ложная картина чувств и идей; фальшивый фасад, искусственная личность.

Неискренность в целях избежания общения; сокрытие своих собственных мыслей и чувств, поверхностное общение, основанное на принятых стандартах, без связи с подлинными чувствами человека; или шизофреническая секретность.

Неспособность к общению, совершенно не реагирует.

Поведение и физиологическая шкала

Это относится к объективным событиям, которые могут быть оценены.

	<i>Поведение</i>	<i>Физиология</i>
Тон 4	Движение навстречу. Быстрое приближение	Полный контроль вегетативной нервной системы (ВНС) корой головного мозга. Парасимпатическая (черепнокрестцовая) и симпатическая (пояснично-грудная) системы вегетативной нервной системы функционируют оптимально под управлением коры головного мозга. Мышечный тонус отличный. Реакции отличные. Уровень энергии высокий.
3.5	Движение навстречу. Приближение	Умеренный контроль ВНС корой головного мозга. Парасимпатическая система функционирует хорошо, симпатическая система слегка подавлена. Мышечный тонус хороший. Реакции хорошие. Уровень энергии умеренный.
	Движение к цели. Медленное приближение	ВНС функционирует независимо от коры мозга. Парасимпатическая система функционирует хорошо. Невысокая активность симпатической системы. Мышечный тонус неплохой. Уровень энергии неплохой.
Тон 3	Нет движения. Остановка.	ВНС независима от коры. Парасимпатическая система функционирует хорошо, но отсутствует активность симпатической системы. Мышечный тонус, время реакции и уровень энергии низкие.
2.5	Движение прочь. Медленное отступление.	ВНС начинает перехватывать контроль. Парасимпатическая система подавлена, симпатическая возбуждена. Легкая беспокойность, повышенная активность, неустойчивое внимание.
	Движение прочь. Быстрое отступление.	Повышенная активность симпатической системы, парасимпатическая еще более подавлена, повышенная беспокойность, непостоянство внимания, неспособность сконцентрироваться.
Тон 2	Движение навстречу. Медленная атака.	Повышенная активность симпатической системы, подавление парасимпатической. Раздражительность. Деятельность сердца повышена. Судорожные сокращения желудочно-кишечного тракта, дыхание учащенное.
	Движение навстречу. Яростная атака	Полная мобилизация ВНС для яростной атаки. Полное торможение парасимпатической системы, симпатическая система полностью действует.

		Дыхание и пульс быстрые и глубокие. Стаз ³⁵ желудочно-кишечного тракта. Кровь в периферической части сосудистой системы.
	Движение от цели. Медленное отступление.	ВНС приспосабливается к хроническим яростным реакциям, подавление парасимпатической системы. Дефектная работа желудочно-кишечного тракта. Повышенное кровообращение в периферийной части сосудистой системы. Учащенные пульс и дыхание.
Тон 1	Движение прочь. Отчаянное бегство.	Мобилизация ВНС для реакции поспешным бегством. Вялость желудочно-кишечного тракта. Вся кровь в периферийной сосудистой системе, особенно в мышцах для быстрого бегства. Дыхание и пульс быстрые и неглубокие.
0.5	Слабое движение и тревога одновременно. Страдание.	ВНС мобилизована для взывания о помощи. Горе. Парасимпатическая система полностью работает. Симпатическая нервная система подавлена, глубокое, всхлипывающее дыхание. Пульс жесткий и неравномерный. Выделение слез и другие телесные выделения.
	Нет движения. Смерть.	Шоковая реакция. Симпатическая система подавлена. Парасимпатическая система постепенно угасает, по мере того, как организм приближается к смерти. Дыхание неглубокое и неравномерное. Пульс нитевидный, кровь наполняет внутренние органы. Мышцы размягченные, недостаточно тонуса. Бледность.
Тон 0		

В каждой конкретной ситуации две или три из вышеуказанных моделей будут преобладать. Обычно поведение и физиологические модели будут связаны с действием любого подавляющего фактора. Скорость, с которой организм снижается по шкале тонов, изменяется в широких пределах. Организм может быть остановлен в любой точке, может оставаться на одном уровне на длительный период времени перед снижением или процесс может идти настолько быстро, что индивидуум почти падает в обморок, прежде чем поймет, что действует подавляющий фактор.

ЗАСТРЯВШИЕ КЕЙСЫ

Самое главное, что нужно знать о застрявшем кейсе, – это то, что он застрял. Много чего может произойти. Иногда люди входят в маниакальное состояние. Мания – довольно плохое слово из-за того, что подразумевается состояние психоза. Будет полнейшее

³⁵ СТАЗ: (от греч. *stasis* – неподвижность), застой, остановка движения физиологического содержимого, например крови, лимфы и т.п. в трубчатых органах (капиллярах, венах и др.)

подчинение фразе в инграмме. Иногда вы обнаружите, что люди вдруг излечиваются другим терапевтическим воздействием. Маник был рестимулирован.

Требуется от трех до десяти дней на то, чтобы кейс успокоился. Если инграмма задета и рестимулирована, то потребуется примерно столько времени, чтобы она успокоилась. Если преклиру будет разрешено заниматься своими делами, то кейс уравновесится. Вы можете уравновесить кейс приблизительно за десять дней. Если вы будете давить, то вы вызовете рестимуляцию, и что-то может произойти. Итак, если кейс вам не поддается, дайте ему успокоиться.

Самое главное в прохождении кейсов, пока вы используете Стандартную Процедуру, – это то, что у вас не будет ничего, что не успокоилось бы за три – десять дней. Трехдневный период – это своего рода стандартный период. Через четыре дня после терапии кейс успокоится. Если вы хотите работать над кейсом каждые четыре дня, это каждый раз будет как будто новое начало. Но если вы работаете над кейсом каждые три дня, он будет оставаться под напряжением. Трак времени смазан, как и был. Двигаясь туда-сюда по какой-то области, вы постепенно получите от кейса то, что вам нужно. Просто продолжайте прорабатывать его, и вы получите результаты. Происходит то, что вы приучаете его двигаться вверх-вниз по траку. Потом становятся доступными единицы внимания, но если вы ждете четыре дня между сессиями, то у вас будут затруднения.

Может возникнуть еще одно состояние. Вы можете обнаружить, что попали на некую легкую инграммку и она не поднимается; вы еще раз проходите ее, после чего она исчезает. Это рецессия³⁶. Вы можете это сделать, и через три дня получите на руки застрявший кейс. Эта инграмма, которую вы приглушили, возвращается к вам в полной силе через три дня.

Очень легко объяснить разницу между рецессией, сокращением и стиранием. Если инграмма не вызывает заметных изменений по мере вашего продвижения, то что-то с этой инграммой не так. Поэтому вы должны опробовать начало инграммы прежде, чем проходить всю инграмму целиком.

Например, при прохождении родов пройдите первые схватки. Вы можете заняться сокращением одной части инграммы, а потом сказать, будет ли сокращаться и вся инграмма. Нам не нужно, чтобы произошла рецессия.

Еще одно предупреждение – никогда не спрашивайте преклира, стерлась инграмма или нет. Он вам скажет: «Да». Если этой штуке суждено быть стертой, то в ней появится новый материал, а старый исчезнет. После десяти пересказов она начнет исчезать. Часто проявляется зевота, с ней выводится бессознательность, и назад она не вернется. Чтобы добиться стирания, вы должны проникнуть в бейсик-область и пройти его. Вы пропустили инграммы, если вы их только сократили, а не стерли. Иногда они удерживаются поздними зарядами горя. В последнем заключается самая главная причина застревания кейсов.

Иногда вы прикасаетесь к инграмме, и она исчезает, а человек начинает пробуксовывать. Где-то выше этого есть инграмма горя. Что вы должны делать, так это стирать, а там, где стирание приостановилось, постарайтесь найти горе. Это работает и по-другому. Снимите весь заряд горя и затем входите в бейсик-область. Туда и сюда: бейсик-область – горе, бейсик-область – горе.

³⁶ РЕЦЕССИЯ: исчезновение инграммы, без полного ее сокращения. От англ. *recess* – делать перерыв, отсрочивать; отодвигать назад.

Один из моментов состоит в том, что должна быть физическая боль, чтобы начать формирование заряда горя. Она засела там, в раннем пренатальном периоде. После того, как пройдете горе, вы можете найти физическую боль. Вы можете найти физическую боль, на которой оно сидит. Это один из инструментов, применяемых для завязших кейсов. Это его техническая сторона.

Существуют еще две причины застревания кейсов. Первоочередная – плохой одитинг. Другая – плохое окружение.

При плохом одитинге одитор или нарушил Кодекс Одитора, или совершил какую-либо фундаментальную ошибку. Неудача при извлечении инграммы и неудача при ее сокращении – вот две фундаментальные ошибки.

При прохождении инграммы в первый раз все ее содержимое будет в наличии, но если в ней есть баунсер, то преклир окажется позже на траке. Проходите такую инграмму весьма по особенному – пошлите соматическую ленту в первую часть инграммы. Соматическая лента постарается попасть в самый ранний момент инграммы. Иногда это не удастся. Иногда ранее располагаются четыре-пять фраз с такой сильной болью и бессознательностью в них, что перед тем, как соматическая лента их коснется, напряжение должно быть снято. Поэтому идите в самую раннюю доступную часть инграммы. Соматическая лента сделает это наилучшим образом. Начинайте оттуда, и начинайте проходить инграмму. А теперь, если вы начали ее проходить, вы получите много неаберрирующих утверждений.

Заставьте преклира по несколько раз пройти каждую из этих фраз. Потом пройдите чуть дальше – возможно, вы попали на холдер. Если вы попытаетесь пройти за него, то у вас не получится. Преклир застрял. И соник склонен выключаться, когда вы давите на него. Там связаны единицы внимания, и поэтому трудно продолжать. То же самое и с другими аберрирующими фразами.

Как только происходит что-то странное, сразу же обращайтесь к файл-клерку. «Файл-клерк выдаст ответ «да» или «нет»: Баунсер? Переключатель вэйлансов?»... или все, что там может быть еще.

Может быть, вы не всегда получите ответ. Им может быть любая направляющая фраза действия. Фразы, в которых сказано: «Иди наверх». Собственно, там также может быть фраза, типа: «Иди вниз».

Фраза является мисдиректором, если она похожа на: «Не знаю, то ли я прихожу, то ли ухожу».

В холдере направления не указывается. Переключателем вэйлансов является все что угодно, указывающее, что человек должен быть кем-то еще. По такой фразе человек склонен немедленно переключаться в другой вэйланс. Его собственные соматики тогда отключаются. Вы можете работать с ним в другом вэйлансе и чего-то добиться, но это совсем не то, что работа в его собственном вэйлансе. Следите за такими фразами, поскольку они заставляют человека автоматически менять вэйланс. Каждый раз, когда вы попадаете на такую фразу, независимо от того, видите вы ее действие или нет, такое оно или иное, вам лучше предположить, что такое действие может иметь место и немедленно заставить преклира повторять фразу снова и снова, до тех пор, пока она не будет ослаблена.

Ослабляйте любую фразу действия как только вы на нее попали.

Вы можете обнаружить, что возникли боли. Идите вперед, пройдите через них и ослабьте их. Затем идите к более ранней части инграммы и постарайтесь пройти ее снова. «Соматическая лента пойдет в момент запясть минут до удара», – или что там еще было. «Сейчас соматическая лента продвинется вперед на одну минуту; две минуты; три минуты. Сейчас она идет к моменту прыжка (или что там еще)».

Работайте над начальной частью инграммы, потому что все остальное зависит от боли или действия начальной части инграммы. Проработайте ее действительно хорошо, а затем пройдите по остальной части инграммы, и работа будет прекрасно сделана. Если вы не пройдете ее таким способом, то вы будете причиной застревания кейса.

Теперь предположим, что преклир разрешено пройти через инграмму, – он попал на баунсер и выброшен им, а одитор не понял, что тот выброшен. Положим, он был отброшен от чего-то, а весь обратный путь усеян холдерами. Тогда вы не сможете вернуть его в настоящее время.

Могло случиться так: в первый раз вы получили множество действий, но в следующий раз вдруг их не получаете. Вы могли бы предположить, что инграмма сокращена. Но ни одна инграмма не сократится на первом прослушивании. Когда вы идете через нее во второй раз, вы получаете пару зевков, если она стирается. В подобном случае выключения действий что-то, должно быть, возвращает преклира в инграмму. Должно быть, там есть и холдер, и баунсер, и они заставляют его немедленно отдаляться от инграммы. Поэтому вы запрашиваете файл-клерка: «Скажи мне «Да» или «Нет». Баунсер?» – «Да». «Как только я сосчитаю от одного до пяти, фраза вспыхнет в твоей голове». – «Уходи, убирайся».

Вы переходите к ней и вдруг вновь получаете все проявления. Теперь не останавливайтесь. Пройдите инграмму снова и ослабьте ее. Позволить войти в инграмму и не вернуть после того, как преклира отбросил баунсер, – нехорошо.

Ключевыми вещами, которые вы ищете, являются инграммы, на которые вы попали и из которых преклир был выкинут баунсерами. Предположите, что у вас преклир, который ранее получал плохой одитинг. Пройдите одитинг, проведенный предыдущим одитором. Вы можете обнаружить разного рода нарушения Кодекса Одитора. Поэтому проходите одитинг как инграммы. Вернитесь ко времени, когда он одитировался в первый раз. «Что говорилось?» Начните с вычищения этого. Поработайте с этим материалом некоторое время, и вы найдете, что было попадание в инграммы, и в какие конкретно инграммы. Потом вернитесь назад и посмотрите, что можно сделать с преклиром, пользуясь Стандартной Процедурой. Если инграммы в состоянии рецессии, то контактируйте бейсик-область.

Оказалось, что нарушение Кодекса Одитора не успокоится. Оно должно быть пройдено, и вы можете потратить достаточно времени, залатывая кейс. Начните с проработки плохого одитинга, если сможете до него добраться. Обычно вы можете. Дианетика может исправить затруднения, вызванные плохим одитингом.

Проблема окружения может быть очень серьезной. Может быть так, что окружение преклира является настолько рестимулирующим, что заставляет кейс увязнуть. Вы можете ожидать, что преклир будет расстроен такими вещами. Это обесценивание данных в его окружении. В таких случаях старайтесь проработать локи.

Иногда по прямой памяти можно выполнить работу лучше. Вы можете заставить его пройти назад через все, пока он окончательно не получит этот момент. Старайтесь добраться до первого лока на инграмме вместо попыток добраться до самой инграммы. У

вас может быть инграмма, которую нельзя трогать. Используйте прямую память или пройдите лок в реверси, и вы сможете приняться за кейс. В любом случае подождите несколько дней, а потом возобновите попытки работы по прямой памяти. Он почувствует себя лучше.

Или можно попробовать пройти ряд приятных моментов. Перетащите единицы внимания из лока в моменты удовольствия, а затем переходите к прямой памяти.

Проблема окружения очень серьезна потому, что одитор не может привести это окружение в порядок. Иногда необходимо вывести преклира из его окружения.

Общим для всех этих увязших кейсов является тот факт, что кто-то застрял на траке времени. Это их общий знаменатель. Никогда не чувствуйте вину за то, что привели кого-то в настоящее время, а затем не проверили это. Конечно, если он был и остается хронически застрявшим, вы не сможете многого с этим сделать. Но работать продолжайте. Во время попыток вернуть его в настоящее время вы можете случайно приклеить человека к траку. Всегда старайтесь привести его в настоящее время и всегда проверяйте это. Вы можете вызвать застревание кейса, пренебрегая этим.

Когда дело доходит до приведения кейса в движение, первоначально у вас есть Стандартная Процедура. Вы должны придерживаться ее очень точно. Начиная кейс, используйте Шаг 1, Шаг 2 и проходите инграммы. В любой момент, когда вы вдруг вылетаете неизвестно в какое место, используйте Шаг 3. Используйте линию прямой памяти.

Если вы считаете, что кейс движется несколько медленно, используйте линию прямой памяти. Аберрированный человек никогда ничего не говорит один раз. Он будет драматизировать то, что говорит, более чем один раз. Он будет делать то, что делает, много, много раз. И если вы находите, что один из родителей что-то говорит, вы можете быть уверены – это также находится в пренатальном банке в инграмме. Поэтому ищите драматизации.

Беритесь за линию прямой памяти, и вы найдете переключенные вэйлансы и т. п. Вы получите радость, когда попадете на что-либо. Когда вы заденете это как следует, вы получите улыбку или ликование. Если вы не попали в цель, вы их не получите. Вот материал, который вы должны обнаружить. Когда вы выключите лок, вы получите улыбку. Тогда оставьте эту тему и продолжайте с чем-либо еще. Вы можете выбить контурные локи и вернуться в настоящее время, а потом двинуться обратно к инграмме.

При использовании линии прямой памяти не помещайте преклира в реверси, оставьте его в покое. Не позволяйте ему закрывать глаза. В ту же секунду, как вы поместите его на трак в реверси, будет рестимулирована инграмма.

Вы можете придерживаться техники прямой памяти в течение долгого времени. Вы можете вылечить человека путем вспоминания о приятных вещах в прошлом. Вы хотите, чтобы он вспомнил не только идею, но точный момент. Таким образом, сначала вы имеете идею, а затем точный момент. Это память по прямой линии. Позвольте им рассказать о моментах, когда о них говорили, что они похожи на других людей. Если человек находится в другом вэйлансе, тогда смерть этого другого человека фиксирует его в этом вэйлансе более крепко.

Вы можете применить прямой провод как вспомогательный ускоритель или можете вернуть человека к некоторому инциденту, используя прямой провод. Заставьте человека вспомнить что-то приятное или более раннее в жизни, а затем верните его назад в настоящее время. Вы можете взять психотика и сделать это. Но не работайте с этим

слишком подолгу каждый раз – пятнадцати минут достаточно. Иногда, чтобы выдвинуть «ящички», требуется некоторое время. Если вы хотите что-то вспомнить, попросите, чтобы это появилось послезавтра. На то, чтобы что-то забытое всплыло в памяти, требуется три дня. Требуется три дня, чтобы данные появились на виду.

При таком методе вы получите работающий файл-клерка и т.д. Другой способ – это сесть и пройти приятные моменты. Если вы можете подвести его к моментам удовольствия, проведите его через весь инцидент и действительно коснитесь удовольствия. Одна из функций аналитического ума – испытывать удовольствие. Иногда при попытках пройти момент удовольствия случается что-то ужасное — смерть вспыхивает в поле зрения, и вы удаляете огромный заряд...

КОДЕКС ОДИТОРА

Если кто-то чувствует, что он не сможет придерживаться Кодекса одитора целиком и полностью, то он ни при каких обстоятельствах не должен никого одитировать и не должен позволять убеждать себя одитировать кого-либо. Любой преклир должен быть очень осторожен, позволяя одитировать себя тому, кто потенциально способен нарушить кодекс одитора. Преклир, который понял, что столкнулся с нарушением кодекса одитора, должен немедленно и окончательно прекратить процессинг с этим одитором и найти другого, который может соблюдать кодекс. Человек, который нарушит кодекс один раз, нарушит его много раз, и преклир никогда не должен настаивать на соглашении о том, что у него может быть лишь один одитор. Всякий, кто нарушает кодекс, находится ниже 2.5 на таблице и не должен одитировать, а должен быть сам проодитирован.

Одитор ведет себя таким образом, чтобы поддерживать оптимальные аффинити, общение и согласие с преклиром.

Одитор надежен. Он понимает, что преклир отдал на попечение одитору свою надежду на более высокие душевное здоровье и счастье, и это доверие священно и никогда не может быть предано.

Одитор вежлив. Он уважает преклира как человеческое существо. Он уважает самоопределение преклира. Он уважает свое собственное положение одитора. Он выражает свое уважение вежливым поведением.

Одитор отважен. Он никогда не отступает от своего долга перед кейсом. Он никогда не потерпит неудачу в использовании оптимальной процедуры, несмотря на тревожащее поведение со стороны преклира.

Одитор никогда не оценивает кейс для преклира. Он воздерживается от этого, зная, что рассчитывать за преклира означает не дать ему провести его собственные расчеты. Одитор знает, что напоминать преклиру о том, что произошло прежде, значит заставлять его сильно от себя зависеть и, таким образом, подрывать самоопределение преклира.

Одитор никогда не обесценивает ни данные, ни личность преклира. Он знает, что, делая так, он может серьезно энтурбулировать преклира. Он воздерживается от критики и обесценивания независимо от того, насколько его собственное ощущение реальности искажено или потрясено инцидентами или высказываниями преклира.

Одитор применяет лишь методики, предназначенные для восстановления самоопределения преклира. Он воздерживается от авторитарного или главенствующего

поведения, всегда больше направляя, чем управляя. Он воздерживается от применения на преклире гипноза или успокоительных, как бы преклир их не требовал из-за своих аберраций. Он никогда не бросает преклира из-за неверия в способность методик разрешить кейс, но настойчиво продолжает восстанавливать самоопределение преклира. Одитор постоянно информирован обо всех новых достижениях в своей науке.

Одитор заботится о себе как об одиторе. Работая с другими, он регулярно проводит собственный процессинг, чтобы удержать или поднять свое положение на шкале тонов, несмотря на рестимуляцию в процессе одитирования других. Он знает, что невнимание к своему собственному процессингу до тех пор, пока он не стал релизом или клиром в самом строгом смысле этих слов, будет стоить его преклиру преимуществ наилучших действий одитора.

Это кодекс одитора. Было обнаружено, что двумя важнейшими аспектами кодекса являются сохранение у преклира ощущения реальности и доверия к одитору. Обесценивание данных преклира, независимо от того, насколько ужасно эти данные могут атаковать собственное чувство реальности одитора, может быть жестоким и доходить до того, что моментально отключит соник и визио преклира. Большинство преклиров недостаточно уверены в наличии своего собственного прошлого. Обычно они сами обесценивают себя, отчего и удручены. Когда же данные преклира обесценивает одитор, преклир бывает очень сильно шокирован. Что касается доверия, одитор никогда не должен пользоваться преимуществом над преклиром, используя его данные либо воспользовавшись его временной апатией, умиротворением или рестимуляцией, чтобы обладать им сексуально или получить материальную выгоду.

Два любых постоянно связанных человека, которые будут вести себя в соответствии с кодексом одитора, вскоре обнаружат, что они, как группа из двух человек, не только Клиры или почти Клиры но также и то, что их знание и радость человеческих отношений неизмеримо возросли.

Существует три уровня лечения: один – быть эффективным и что-то делать. Второй – утешить пациента, если не можешь поделаться ничем другим. Третий – если ты не можешь успокоить его, то сиди и держи его за руку. Существует огромное число кейсов, которые не продвигаются потому, что люди держатся за руки.

Возможно, это очень грубо, но конец – это полное спокойствие. Если вы можете убрать из кейса линейный заряд, если можете вызвать слезы, действительно проходя инграмму, то вы получите результаты от этого преклира. Но если вы обнаруживаете, что устраняетесь от кейса, потому что кейс может взорваться вам в лицо, то вы не добьетесь результатов.

Поэтому будьте отважны, когда входите в один из этих кейсов. Не бросайте его и не позволяйте кому-либо дурачить вас. Из сессии в сессию он избегает всего, что могло бы принести ему какую-то пользу. Пусть одитор поймет, что он собирается делать, а затем доведет дело до конца.

Если человек одитирует, он может подняться над своими собственными инграммами. Люди делают это. Они проводят преклира по инграммам, похожим на их собственные, и готовы умереть, но все же они продолжают.

Другой жизненно важный момент: не оценивайте кейс преклира за него. В сущности, это полное перекрытие. И, фактически, из такого оценивания самое важное – НЕ ОБЕСЦЕНИВАТЬ ЕГО ДАННЫЕ. Вы приведете его в весьма печальное состояние, если так сделаете.

Не важно, что он проходит. Никаких намеков – словом или жестом – на то, что вам кажется, будто это даб-ин. Обращайтесь с ним очень спокойно, позвольте ему пройти через это, а затем посмотрите, не сможете ли вы найти действительную инграмму или не присутствуют ли здесь какие-либо соматики, потому что они могут превратиться в настоящую инграмму. Позвольте ему прийти к своим собственным решениям.

Если вы обесцениваете данные преклира, это остановит его кейс. Это самый тяжкий грех в Дианетике. Совсем рядом с ним – это оставить инграмму несокращенной. То есть здесь два смертельных греха. Но обесценивание данных может запутать преклира и привести его в очень, очень плохую форму.

Общение, реальность и аффинити – это жизненно важное трио. Аффинити является той частью живой материи, которая объединяет, связывает людей. Можно назвать это любовью. Аффинити – это термин, возможно, более выразительный, чем любовь. Эта сила – своего рода качественный показатель притяжения, любви человека к человеку, аффинити между членами социальной группы. И это социальное чувство должно быть очень сильным, иначе вы не были бы здесь сегодня. Разрушение тогда попало бы эту силу, и это был бы конец.

Давайте посмотрим, как человек ощущает реальность. Если мы рассмотрим функцию реальности, то увидим, что некоторые вещи кажутся весьма реальными, а другие – не очень. Но физик никогда бы не сказал, что существует абсолютная реальность. Он говорит в терминах времени, пространства, энергии. Было много написано и сказано об этих вещах, но что мы знаем о них? Мы знаем только то, что видим, чувствуем, слышим, пробуем на вкус, касаемся и т.д. Наше общение. Вот наше соприкосновение с реальностью. Мы называем человека сумасшедшим только потому, что он не соглашается с нами. Так мы естественно выбраковываем несогласия. У нас нет бракованной реальности.

Мы знаем, что материя состоит из энергии, а энергия кажется созданной из движения. Но энергия состоит из взаимосвязи. Здесь наше аффинити, наше согласие, наше аффинити к реальности, с которой мы находимся в общении через наши органы восприятия. Если мы разрываем что-то одно из этих трех – аффинити, общение или реальность, то мы разрываем и два других.

Вы можете использовать эти факты в вашем одитинге. Вы разрываете аффинити с преклиром, и его ощущение реальности снижается. Нарушите его реальность, и его способность контактировать со своими инграммами исчезнет. Вы можете по чуть-чуть разрушать все это до тех пор, пока он совсем не потеряет веру во что-либо. Он не будет верить в существование мира вокруг него или чего-либо еще.

Память по прямой линии очень важна. Она зависит от выбора определенных точек, освобождения единиц внимания, так же как и от нахождения данных, которые будут ценными для вас. У тех, чьи риколы плохи, очень плохое ощущение реальности. Человек может быть в контакте с инграммами, но будет говорить: «Я не верю, что это происходит со мной», – и т.п. Такой человек действительно аберрирован до некоторой степени. Ищите момент, когда кто-то разорвал с ним аффинити.

Потеря союзника фактически вызывает горе, а это разрыв аффинити. Самый грязный трюк, который может сыграть с преклиром союзник, – это умереть. Если вы находите некоторые из таких смертей, разрядите их как инграммы горя. Соник этого человек может улучшиться, возрастет тон и его ощущение реальности.

Иногда, когда вы беретесь за так называемый момент удовольствия и снова переживаете его, заряд на нем становится болью. Как раз там есть потеря, удовольствие повернулось обратной стороной. Когда кто-то разрывает аффинити, так или иначе вы получаете боль. Любой ужас, на самом деле, есть чувство потери, страха потери. Малодушный страх – это страх потери своей собственной жизни.

Мы падаем по шкале тонов с бесконечного выживания до смерти. Бесконечное выживание было бы бесконечным удовольствием. Опускаясь по направлению к смерти, мы попадаем в область, которая затрудняет способность воспринимать. Общение обрезается. Разрыв аффинити, разрыв общения. Человек будто бы говорит: «Что касается меня, то такой ситуации не существует». Именно это вы стараетесь выправить, когда клируете человека. Вы стараетесь вытащить боль. К реальным разрывам можно подступиться через физическую боль.

Вот все утверждение: общение, аффинити, реальность работают при использовании прямого провода. У преклира отсутствует соник и нет чувства реальности потому, что они были разорваны. Доберитесь до этих инцидентов его жизни и освободите единицы внимания. Это ослабит гнет его жизни, и потом его можно одитировать. Вы можете атаковать эти инциденты где угодно и достичь результатов. Если вы найдете такие инциденты на траке в прошлом, то вам предстоит иметь дело с жестокими разрывами аффинити и с человеком, чье ощущение реальности не слишком велико. Его восприятия отключены.

Что касается Стандартной Процедуры, то это более или менее подводит нас к последним усовершенствованиям.

В Стандартной Процедуре инвентаризация – это начало. Вы хотите установить с преклиром аффинити. Проводя инвентаризацию, вы выглядите заинтересованным в нем. Он начинает рассказывать вам о себе. Вы уже начинаете работу по прямому проводу. Задайте немного базовых вопросов. Вы хотите узнать, подвергался ли он раньше каким-либо терапевтическим процедурам. Вы хотите знать это потому, что вам, может быть, придется справляться с некоторыми внушенными идеями. Вы хотите знать, какие *трудности* вам встретятся.

Психоаналитического релиза можно вывести из равновесия довольно быстро. Любая прежняя терапия может разрушиться, поскольку вы беретесь за причину, кроющуюся за проявлением. Люди, занимающиеся Дианетикой, должны понимать некоторые из этих шагов.

Итак, драматизации. Вы хотите узнать, как драматизирует этот человек. Таким способом мы вытаскиваем управляющие контуры. Излюбленными драматизациями являются драматизации тех людей, что его окружают. Из этих драматизаций можно выбрать фразы-репитеры. Обнаруживая все драматизации, проходя их и используя их содержимое, зная, что преклир драматизирует инграмму, вы знаете, что он будет использовать точные слова из нее – мамины, папины или дедушкины, и шансы нахождения точной формы выражений в основной инграмме таким способом очень, очень велики.

Переходя к следующему пункту, вы интересуетесь закисью азота³⁷, потому что она блокирует реактивный инграммный банк. Другая вещь, которая делает то же самое, – это электрический шок. Удалите его, и вы найдете там данные.

Следующее, составьте список людей, которые умерли или покинули этого человека в течение его жизни. Затем спросите его: «О чем вы беспокоитесь?» – «О, я не беспокоюсь». «Вы любите своего отца?» – «Нет» – «Любите ли вы свою мать?» – «Я очень ее люблю».

Поищите нескольких союзников – ребенок стремится где-то найти любовь. А союзники стареют и умирают, и с ними случается все что угодно. Самые важные союзники будут настолько тщательно сокрыты, что иногда вы можете обнаружить их лишь случайно. Иногда вы доходите с человеком до похорон, а все остается пустым. Там точно есть союзник.

Очень важно, чтобы вы получили длинный список таких людей. Вы получаете данные и вносите в список. Пусть у вас будет книга кейса для каждого преклира. Если кейс уйдет от вас, то другой одитор сможет узнать, что вы делали, если эти данные есть в книге. Особенно записывайте союзников, и когда вы снимете заряд горя с одного из них, отметьте это в этой инвентарной книге. Сокращайте союзников, и это простой метод ведения учета.

Союзники могут затеряться, могут быть стерты. Предположим, кажется, что кейс не идет правильно, уходит в сторону. Вы находитесь прямо над смертью. Это неразряженное горе может преспокойно лежать в глубине банка и все затемнять.

Теперь заметьте, что реверс не является ни гипнотическим трансом, ни сном, ни еще чем-то подобным. Вам нужно, чтобы единицы внимания спустились на трак времени. Все, что разбудит преклира, поможет ему попасть на трак времени. Вы стараетесь пробудить человека везде, где он спал всю свою жизнь. Чем ближе вы подходите к состоянию типа сна с преклиром, тем очевиднее высвобождение инграммы, и, однако, когда он пробуждается, она будет в полной рестимуляции.

Иногда вы заметите дрожание век. Это означает, что преклир углубился в состояние сна и где-то оставил несколько своих единиц внимания. Это самая ранняя стадия гипноза. Будьте осторожны с таким преклиром.

Следующее: проверьте, движется ли преклир по тракту. Сделайте это, отправляя его к инциденту его поздней жизни. Иногда он не сумеет поднять весь инцидент полностью. Пройдите его четыре или пять раз, и преклир начнет получать данные. Инцидент становится более доступным, более живым по мере его прохождения. Соматическая лента идет туда нормально, файл-клерк точно выбрал инцидент. Иногда люди не добиваются хороших результатов потому, что они не верят этому феномену. Такой человек может на мгновение подвиснуть на траке времени. Если одитор не рассчитывает на файл-клерка и сомневается в нем, то первое, что он знает, – что у преклира будут рестимулированные инграммы. Если они не позволяют человеку легко подойти к нужному моменту, то это потому, что он в это не верит. Вот здесь-то вера и входит в Дианетику. Вы можете не верить ни во что другое, но не сомневайтесь в файл-клерке. Это одна из форм нарушения Кодекса Одитора.

³⁷ ЗАКИСЬ АЗОТА: бесцветный сладковатый газ, при вдыхании иногда вызывающий веселье. Используется, главным образом, как обезболивающее средство в стоматологии и хирургии, при производстве химикатов и как аэрозоль. Также называется «веселящий газ».

Вы командуете соматической лентой, вы просите сотрудничества у файл-клерка. Отдавайте лишь одно распоряжение. Переходите к чему-либо еще, когда оно выполнено.

Итак, надеюсь, вы пока прослеживаете мою мысль. Вы говорите файл-клерку, чтобы он дал вам инцидент. «Выдай нам приятный инцидент в возрасте пяти лет». «Соматическая лента передвинется в начало и пройдет его». Прохождение этих моментов удовольствия является необходимым шагом, и вы таким способом действительно можете поднять тон. Вы хотите, чтобы кейс заработал сам. Не валяйте дурака – убирайте управляющие контуры. Вы можете сказать человеку: «Файл-клерк выдаст инграмму, необходимую, чтобы разрешить кейс. Соматическая лента пойдет в начало инграммы. Когда я сосчитаю от одного до пяти, – первая фраза инграммы вспыхнет в вашем уме. 1-2-3-4-5, – щелк».

Пройдите по первой фразе три или четыре раза. Это поможет там закрепиться. Теперь преклир находится в начале инграммы, и вы направляете его через нее, сокращая все баунсеры и т.д.

Файл-клерк не работает только тогда, когда вы начинаете ему приказывать. Поэтому вы говорите: «Файл-клерк выдаст нам инграмму, нужную для разрешения кейса» – и т.д. ...

Покончите с ней. Он работает очень гладко и очень легко. Файл-клерк – очень сообразительный парень. Работайте с файл-клерком.

Иногда очень рано в кейсе он может выдать момент рождения. Если он сделал это, то это может быть стерто. Работайте с файл-клерком, управляйте соматической лентой. Вот как вы работаете. Вы ЗНАЕТЕ, что соматическая лента идет туда, куда вы ей скажете, чтобы она шла.

Прямой провод – это процесс, используемый, когда преклир находится в бодрствующем состоянии. Инвентаризация проводится так же. Прямой провод, фактическая память. Прямой провод применяется в начале кейса. После того, как вы вошли в кейс, причин для его использования нет, если преклир в порядке и с ним хорошо работается.

Прямой провод – довольно старая методика, и она оставалась неиспользованной до тех пор, пока нам не понадобилось добраться до управляющих контуров. У нас должен был быть некоторый метод доступа к управляющим контурам. Их было легко обнаружить через драматизации, содержащие управляющие формулировки.

Итак, нашей целью является, во-первых, разрядить болезненную эмоцию, и, во-вторых, добраться до инграмм бейсик-области. Мы хотим удалить бессознательность из начала кейса, чтобы начать стирание. Но очень важно, чтобы кейс двигался, и двигался с максимально возможным количеством единиц внимания в действии. Поэтому сначала избавьтесь от болезненных эмоций. Иногда, по молчаливому согласию, болезненных эмоций избегают. Но важно, чтобы именно болезненная эмоция была поднята. Просто начинайте разговаривать и, обычно, даже прежде, чем это осознается, преклир начнет двигаться назад по тракту.

РАЗЛИЧНЫЕ ТИПЫ КЕЙСОВ И МЕТОДОВ

Нормальный человек обычно имеет несколько тысяч инграмм. Основное отличие в кейсах – количество инграмм. Кейс, в котором большое количество инграмм поздней

жизни, содержит инграмм несколько больше, чем нормальный. После получения бейсик-бейсик вы можете начинать процессинг почти в любом месте. После того, как бейсик-область очищена, остальная часть трака готова.

Все кейсы в своей основе одинаковы: у них инграммы в зоне бейсик – бейсик-бейсик или рождение – и сейчас найдена аберрирующая последовательность спермы и яйцеклетки. Обычно, однако, самая ранняя инграмма образуется через день после зачатия.

Зигота повреждается очень легко. Каждое давление на брюшную полость влияет на нее очень сильно. Однако одитор должен проходить последовательность спермы-яйцеклетки за три или четыре дня до зачатия. Кейсы лучше всего отзываются, если вы получили эту последовательность. Рестимуляция последовательности спермы-яйцеклетки приводит человека в очень, очень беспокойное состояние. Она может спровоцировать психотику, поэтому проходите ее с великой осторожностью. Из спермы и клеток сделан весь организм. Все тело развивается из этих двух клеток, и каждая клетка содержит любое повреждение, полученное в это начальное время. Таким образом, основная инграмма, возможно, содержится в каждой клетке организма. Содержимое того, что будет целым организмом, известно, следовательно, всему этому организму. Если это биологическое объяснение истинно, значит, весь организм будет пропитан данными из базовых инграмм.

Чем раньше на траке вы находите инграмму, тем более она аберрирует. Две причины этого таковы: она имеет преимущество с точки зрения времени, и более ранняя инграмма действует на душу сильнее, чем более поздняя. Если более ранняя говорит: «Я ненавижу мужчин», – а более поздняя инграмма говорит что-то другое, то человек будет следовать первой фразе. Так что будьте весьма аккуратны в том, чтобы стирать все, с чем входите в контакт.

Другой момент – никогда не спрашивайте у файл-клерка: «Эта инграмма стерта?» Никогда не спрашивайте у файл-клерка, стерто ли это. Никогда не спрашивайте у файл-клерка *ничего* о состоянии дел. Файл-клерк никогда не думает – он просто выдает данные.

Вот эти важные правила: 1) Не обесценивайте данные преклира и 2) Сокращайте все, что ни попадется вам под руку.

Вам предстоит встретить людей, которые говорят, что у них нет пренатальных записей. Это один из случаев игры, и весьма обычный случай! Преклир будет там лежать и не соприкасаться с болью. Так, все самые ранние инграммы находятся более или менее вне трака. Спросите у файл-клерка об одной из них, и вы сможете получить ее. Но часто, даже при наличии соника, первые слова инграммы не проходят. У преклира нет мгновенного звукового ответа. Его можно вернуть прямо в середину, и когда вы спрашиваете: «Вы что-нибудь слышите?», «Вы что-нибудь чувствуете?» – он отвечает: «Нет». На самом деле, инграмма может начинаться не в аналитических границах.

Способ получения данных следующий: «Файл-клерк выдаст нам инграмму, необходимую для разрешения этого кейса. Соматическая лента направится в начало инграммы».

Итак, там может быть что-то вроде завесы между содержимым инграммы и аналитическим умом. Способ, которым вы убираете эту завесу, следующий. Вы говорите: «Когда я сосчитаю от 1 до 5, первая фраза вспыхнет в вашем уме». Первыми словами в ней могут быть: «Не отпускай ее», – и соматика включается. Если уж он получает

представление о словах, то уж точно поймет содержание, а потом вы сможете пройти инграмму, какой бы она ни была. Но вы обязательно должны привести его в контакт с инграммой перед тем, как проходить ее.

Если вы следуете этой процедуре, то получите пренатальные записи.

Если человек застрял, то он не будет двигаться по тракту времени. Человек не может застрять в настоящем времени. Инграмма может дать ему иллюзию того, что он застрял в настоящем времени, но на самом деле он застрял в инграмме, и нужно до нее добраться. Вам не найти кейса, застрявшего в настоящем времени, – он всегда застревает на траке времени. Вы делаете вот что: получаете мгновенную вспышку возраста, чтобы протестировать человека, увидеть, движется ли он по тракту. Если человек выдает вам число, отличающееся от его настоящего возраста, то он застрял где-то на траке времени. Заметьте также, что некоторые люди могут путешествовать вперед-назад по тракту с каким-то одним восприятием, в то время как другие восприятия застряли.

Закупоренный кейс склонен выкипать на вас. Настоящее выкипание ясно различимо. Человек может галлюцинировать и спать в середине него, с иллюзиями как мираж. Затем у вас будет выкипание³⁸ в сочетании с управляющими контурами. Все, что вам нужно сделать, – позволить этому кипеть. Будьте терпеливы. Преклир в любой момент может свалиться в инграмму. Там, где есть бессознательность, под ней есть и соматика.

Кейс другого типа проходит по всему тракту – визио, соник и т.п., – все даб-ины. У этого кейса много управляющих контуров. Он очень легко движется по тракту, и вы можете проходить инграммы, но вы, как правило, находите, что у этого человека нет соматик. Человек с самоконтролем может проходить инграммы, но не иметь соматик. Проведите с ним прямой провод, удалите управляющие контуры.

Человек начинает входить в инграмму, а у него нет соматик. Он пройдет по всему банку. У него есть демонский контур, захватывающий часть аналитического ума – за него фактически думает инграмма, что-то вроде внутреннего аудитора. Эти люди не будут делать то, что вы им говорите – они не позволят соматике проявиться. Им покажется, что вы недостаточно квалифицированы, чтобы одитировать. На самом деле, у человека самоконтроль лучше, когда управляющих контуров нет. Это ответ людям, которые, возможно, думают, что уничтожение управляющих контуров было бы опасно. Контуры, в действительности, мешают «Я».

Иногда, когда вы будете одитировать кого-либо, он придет к вам и скажет: «Сегодня я проходил эту инграмму». Вы спросите: «Вы что делали?» «О, я прошел через нее, и почувствовал себя очень плохо, и я до сих пор себя плохо чувствую».

Не пытайтесь добраться до этой инграммы. Оставьте ее в покое потому, что эта инграмма не готова к поднятию. Если с вами когда-либо случится что-либо подобное, не пытайтесь ничего с ней делать – она может быть из пренатальной или поздней жизни, но это не значит, что она готова к стиранию. Поэтому, если вы попытаетесь добраться до этой инграммы, то попадете в осиное гнездо со все большей и большей рестимуляцией.

То, что вам нужно, – это первый момент боли или бессознательности, заряды горя или самый ранний момент боли или бессознательности – действуйте отсюда. «Дай нам следующую по очереди инграмму, следующую самую раннюю инграмму», – и т.д. «Файл-

³⁸ ВЫКИПАНИЕ: состояние сонливости, которое иногда неотличимо от сна.

клерк выдаст нам следующую инграмму, нужную для разрешения этого кейса». Заставляйте файл-клерка двигаться раньше и раньше.

Теперь переходим к прямой памяти. Вспоминание – это такой же процесс, как и запоминание. При вспоминании просто могут быть одна или две единицы внимания,двигающиеся вниз по траку, и они попадают в определенные, так сказать, отсеки. Вы можете войти в контакт лишь с несколькими единицами. Человек, вспоминая очень глубоко, все больше и больше входит в инцидент, входит глубже и глубже, попадает очень глубоко и мыслит все более и более усиленно. Он действительно возвращается в инцидент. Это память. Человек может вспомнить и вернуться, а если все его существо погружается в инцидент, он оживляет его, и он там весь целиком.

Это зависит от того, сколько единиц внимания возвращаются по траку, как бы вы это ни называли – воспоминанием или перепроживанием. При вспоминании происходит некоторый возврат, а возврат – это частично оживление, а оживление – это когда вы целиком там.

Психотики всегда живут в инграмме, под действием управляющих и демонских контуров. Они не в контакте с реальностью, поэтому у вас тот тип кейса, который называется кейсом «управляющих контуров». В кейсе «не могу этому поверить» ум преклира пытался вернуться назад и верить, но все его данные однообразны – все и вся имеет одинаковую ценность.

Итак, не навязывайте ему это силой. Вы должны энергично взяться за кейс и определить, что за человек в его прошлой жизни был очень скептичен. Вы стараетесь пройти кейс, у которого нет чувства реальности. Если у него плохо с общением, то его будет трудно полюбить или работать с ним. Будет трудно установить аффинити. С ним очень тяжело работать. Таким образом, он является особым типом кейса.

Используйте терминологию Дианетики. Этот язык был выбран потому, что аберрирует меньше всего. Он был разработан таким образом – мы говорим «соматика» вместо, например, «боль», потому, что слова «соматика» обычно нет в банке. Вы спрашиваете у файл-клерка: «Баунсер?» «Когда я сосчитаю от одного до пяти, то фраза вспыхнет у вас в уме. 1-2-3-4-5, – щелк». – «Пошел вон». Прокрутите фразу и входите в инграмму.

Это очень важно знать потому, что когда у вас в кейсе обнаружилось существование цени без инцидентов совокупления, есть вероятность, что в бейсик-области существует ряд баунсеров и денайеров³⁹. Это верно, если у вас кейс, который проходит часы и часы и все же не попадает в пренатальную область. Принимайтесь за прямой провод. Чтобы освободить ваш кейс, просто следуйте Стандартной Процедуре.

ГРУППОВАЯ ДИАНЕТИКА

Постоянно задается вопрос о том, как группа получает свои инграммы и каков процесс клирования группы от инграмм.

Никакое количество правил или указаний не может создать группу. Группа состоит из вечно сохраняющихся и увековеченных идей, составленных в главные нравственные

³⁹ ДЕНАЙЕР: любая инграммная команда, которая заставляет преклира верить, что инграммы не существуют. От англ. *deny* – отрицать.

принципы и этику, другими словами, в культуру. Эта культура имеет свою собственную индивидуальность. В своей высшей сути ее можно было бы сравнить с частью чистой тэты. Она видоизменяется под действием МЭСТ, которая атакует ее всегда, когда в результате неблагоприятной атаки группы на МЭСТ, которой группа стремится управлять, возникает зона турбулентности. Группа эффективна настолько, насколько разумны ее идеи и высока ее этика, плюс ее энергичность в атаке и управлении МЭСТ.

Сохранение разумности основной части групповых идей – дело первостепенной важности, и группа становится аберрированной и требующей клирования каждый раз, когда в разумность основной части групповых идей вторгается иррациональность.

Проблемой здесь является проблема введения случайностей. Каждый раз, когда случайное правило вводится в групповые идеи и рациональность, тон группы ухудшается. Групповой тон зависит от соглашения (реальности) между членами группы по групповым идеям, идеалам и рациональным основам, от общения членов группы друг с другом и от понимания ими базовых принципов и проблем группы. Чрезвычайная ситуация, встающая перед группой, может случайно сделать невозможным для некоторых членов группы довести все причины их действий до остальных членов группы. В такие моменты группу призывают заместить общение и понимание безотлагательным согласием. Группа делает это инстинктивно только тогда, когда она доверяет и верит в разумность и идеалы тех членов, которые требуют немедленных действий. Однако, как только чрезвычайное действие прекращено, все такие правила и приказы должны быть открыты, объяснены и обсуждены всей группой для ее понимания и дальнейшего общения.

Затем, здесь есть цикл группового получения инграммы – групповые идеалы и рациональность в урегулировании или атаке МЭСТ получают удар от атакуемой группой МЭСТ, что приводит к возникновению чрезвычайной ситуации. Между идеалами, рациональными мотивами группы и МЭСТ создается турбулентная зона. Чрезвычайность ситуации заключается в сжатости времени – очевидно, что-то происходит настолько быстро, что полностью использовать общение невозможно, и общение должно быть замещено принудительными правилами или командами. Как только опасность миновала, должно быть отмечено, что в группу была имплантирована инграмма. Клирование инграммы заключается в изучении всей группой случайностей, то есть приказов и команд, которые выдавались без объяснения и требовали немедленного исполнения со стороны других членов группы. Человек или люди, издающие эти приказы, должны показать, какова была ситуация, а также почему и для чего издавались эти приказы. Таким способом инграмма вычищается из группы. Разумное обсуждение ситуации и полное общение об этой ситуации восстанавливает идеалы и этику группы.

Затем можно видеть, что у группы есть два типа действий. Первое – это обдуманное действие, которое предпринимается с ведома и при понимании большинства членов группы. Это соглашение о действии предохраняет группу от опрометчивого или импульсивного действия по отношению к какой-либо конкретной цели. Более того, это закрепляет ответственность за действие за теми, кому она принадлежит – за самой группой. Другой вид действия – это тот, в который группа вовлекается только в чрезвычайные моменты. Обычно группа готовит себя (и это применимо к любой группе) для таких чрезвычайных моментов, тщательно отбирая из своих членов людей, на чьи суждения, интеллект и способность действовать она может положиться. Она отбирает людей, в чьи руки можно передать всю рациональность, идеалы и этику группы во время подобного чрезвычайного момента. Тогда вторым видом действия, который может предпринять группа, является действие, управляемое человеком, избранным для того,

чтобы издавать такие команды в моменты чрезвычайности. Оба типа действий необходимы для функционирования группы как группы.

Те принципы, которые обрисованы здесь, фактически составляют открытие о группах, сравнимое с открытием инграмм в индивидуумах. Каждый раз, когда от группы требуется немедленное действие в срочной ситуации, и выбранным индивидуумом или индивидуумами выдаются команды, предназначенные для того, чтобы справиться с такими чрезвычайными моментами, можно наблюдать, что в группу имплантируется инграмма. Чрезвычайные приказы и команды являются индикаторами инграмм. В действительности инграмма получена в момент шока, когда идеалы, этика, разумность и общие мысль и энергия группы сильно сталкиваются с МЭСТ. Как и в инграмме индивидуума, МЭСТ проникает в идеалы и этику группы, а идеалы и этика группы, проникающие в МЭСТ, являются точкой турбулентности, в которой физическая сила смешивается с тэтой. Обычно группы отвечают на такие чрезвычайные ситуации мгновенными приказами и командами без обсуждения всей группой, но которые принимаются всей группой как необходимые для выживания в чрезвычайных обстоятельствах.

Клирование такого момента турбулентности осуществляется просто раскрытием всех его аспектов для всеобщего обозрения каждым из индивидуумов, составляющих группу. Время само подавляет зону турбулентности – т.е. недостаток времени, в которое события могут быть объяснены и обсуждены. Существует реальная боль в группе, поскольку в идеалы и этику группы просочилась МЭСТ. Если такие чрезвычайные моменты остаются необъясненными, то члены группы их не понимают аналитически, и, как и инграммы, такие моменты искажают идеалы, этику и рациональность группы.

При процессинге группы для удаления этих инграмм избранные члены самой группы должны иметь особые ответственность и доверие. Процессинг осуществляется путем исследования чрезвычайных ситуаций и всех их деталей этой частью группы. Такое исследование, публикации и обсуждение этих моментов не должны ни в малейшей степени быть окрашены намерением защитить общественную идею, затрагивающую этические принципы одитируемой группы. Информация не должна замаскироваться как от индивидуумов группы, так и от других групп, исследующих данную группу, лишь за исключением случаев, когда эта информация может повлиять на чрезвычайное состояние той ситуации, которая все еще может существовать, как, например, расположение войск генералом во время сражения.

Человек или люди, избранные группой быть одитором или одиторами группы, раскрывают существование инграмм по наличию принуждающих команд. Затем они приступают к раскрытию бейсик-бейсик в цепочке инграмм (беспорядков), и, после соответствующего исследования не только принудительных указов, но и полного состояния беспорядка, публикуют для обсуждения и информирования всех членов группы все, что может обнаружиться о ситуации, со всеми доказательствами, которые могут быть собраны. Это не делается с целью введения карательных действий. Это делается с целью ознакомления членов группы с тем, каковы были эти ситуации. Процессинг берет, можно сказать, скомканный трак времени (скомканный моментом опасности или моментом воображаемой опасности) и выравнивает его упорядочиванием всех данных на нем. Эти усилия при процессинге потерпят полное фиаско, стоит лишь одитору группы обратить хоть какое-то внимание на мнение публики или других групп об этой группе, на репутацию кого-либо из людей, связанных с опасным периодом, или на любую идею, что члены самой группы могли бы быть сильно расстроены открытием определенных фактов о своих членах.

Характерным моментом этого беспорядка, или турбулентности, групповой инграммы является то, что она содержит скрытую или невидимую информацию. Если в какой-либо момент одитор группы скрыл информацию или как-то приукрасил ее, то часть этой инграммы будет сохранена, и в действительности возникает ситуация, когда инграмма остается в состоянии рестимуляции и может нанести больший вред, чем если бы ее не проходили вовсе. Одиторы группы должны состоять из людей, полностью сведущих в идеалах, основных мотивах и этике группы, людей чья честность не вызывает сомнений у группы. Вся главная идея группового одитора – это честность и правдивость: неприкрашенные и нескрываемые данные. Только таким способом можно провести хороший одитинг. Групповой одитор обнаруживает, что делалось по отношению к группе, и прорабатывает эти ситуации. Нет необходимости снова и снова проходить одну из этих инграмм, делая что-то сверх тщательного и полного раскрытия информации для всеобщего обозрения и позволения всем членам группы обсуждать эту информацию как они хотят. Потом сама группа может принять решение об определенных действиях, но, пока сама группа, а не один или несколько человек, принимает решения, никаких инграмм не создается.

Нельзя сказать, что карательная акция, проведенная с ведома и согласия всей группы и продиктованная ею, создает инграммы, пока она не выходит за пределы рациональности, идеалов и этики самой группы. Другими словами, карательная акция, предпринятая всеми членами группы и понятная всем ее членам, не создает инграммы. Действие карательного типа, предпринятое одним или несколькими людьми из группы без понимания или указания, а также согласия других членов группы, создаст лок или инграмму.

Прочность и гибкость идеалов, этики и рациональных основ группы, т.е. того, что и составляет группу, огромны и не должны ни в малейшей степени недооцениваться. Любая группа может пуститься в самые тяжкие предприятия, которые могут показаться наполненными всеми возможностями создания моментов боли. Но если понятно, что чрезвычайные ситуации случаются и избранный член группы выдает произвольные приказы для срочного урегулирования этих ситуаций, а также понятно, что такой выпуск приказов должен быть прослежен с тем, чтобы найти и проработать инграмму, то группа потом ни при каких обстоятельствах не пострадает от длительного ущерба, за исключением ущерба, который мог быть нанесен непосредственно в самом конфликте. Этот ущерб будет относиться не к идеалам и этическим принципам, а к отдельным людям или МЭСТ группы.

Группа состоит из тэты и МЭСТ. У нее есть аналитический ум и реактивный ум. Тэта группы состоит из идеалов, рациональности и этики группы. МЭСТ группы состоит не из умов, а из тел членов группы, имущества, пространства и времени, находящихся во владении или под управлением группы. Аналитический ум состоит из продуманного, всестороннего мнения всех членов группы, а также их усилий и действий этих членов по приведению и поддержанию группы в рабочем состоянии. Можно считать, что реактивный ум группы заключается в действиях тех людей, выдвинутых для действий в условиях сжатых сроков чрезвычайных ситуаций, то есть, реактивный ум состоит, так сказать, из смеси инграмм самой группы.

Группа будет расти и процветать лишь настолько, насколько у нее нет инграмм. Она не должна бояться инграмм – она должна опасаться лишь того, что инграммы могут быть не обнаружены и не проработаны полностью.

Группа должна полностью и основательно понять принцип введения произвольности. Из-за опасности или каких-то прошлых инграмм в группе или вокруг нее могут существовать источники постоянных произвольных приказов. Произвольность – это приказ или команда, вводимая в группу в усилиях отвести определенный ущерб, который может быть нанесен группе, или с целью пройти через период нехватки времени, вымышленной или реальной.

Последующие произвольности, вводимые любым членом группы вне периодов опасности, можно считать локами или драматизациями групповых инграмм. Каждый раз, когда вводится произвольность, она имеет результатом снижение рациональности и тона группы в целом, а также приводит к необходимости введения двух или трех дополнительных произвольностей, каждая из которых, в свою очередь, приведет к необходимости еще нескольких произвольностей, пока не возникнет целая сеть произвольностей, призванных скорректировать некую центральную турбулентность. Спустя малое время сложность ситуации делает трудным распознавание центральной точки отклонения. Любой произвольный приказ можно не только посчитать локом или драматизацией групповой инграммы, но это на самом деле является локом или драматизацией групповой инграммы. Чтобы это стало более понятным – любой продолжительный поток произвольностей является драматизацией групповой инграммы, а лок – это та турбулентность, что создана введением произвольностей. Другими словами, инграмма драматизируется, заставляя человека выпускать произвольность, и выпуск этих произвольностей создает лок на вершине исходной инграммы. И, конечно, такие выпуски сверхзаряжают эту инграмму.

Настоящая группа та, у которой есть идеалы, этика, рациональные начала и динамика, чтобы воплощать эти идеалы, этику и рациональность по стандартам, которые она выбрала.

Точно так же, как аналитический ум охраняет индивидуальные клетки в своем теле, так и группа охраняет индивидуумов внутри своего состава. Индивидуумы группы поддерживают ее так же, как и клетки работают для поддержки тела и аналитического ума. Истинный аналитический ум группы является соединением аналитических умов членов группы, ведомых рациональными началами и этикой, которые изначально основали группу или которые она превратила в культуру. Индивидуальные аберрации членов группы не складываются в аберрации самой группы. Другими словами, нет необходимости клировать всех членов группы, чтобы ее очистить. Однако группа может подвергаться влиянию индивидуальных аберраций ее членов. Оптимальная группа могла бы получиться только тогда, когда все индивидуумы в ней отклированы, но группа могла бы действовать как великолепный релиз, могла бы быть полностью эффективной и могла бы быть почти клиром, даже если каждый индивидуум в ней был бы аберрирован.

Первым правом любой настоящей группы является выживание. Цель группы – завоевать и использовать МЭСТ, а также заставить МЭСТ работать против МЭСТ.

Группа имеет полное право требовать помощи, жизни или, в продолжительном смысле, энергии и преданности любого члена группы. Любой из членов группы имеет право требовать наивысшего уровня идеалов, рациональности и этики от группы, а также того, чтобы они сохранялись. Настоящая группа обязана предоставить своим индивидуальным членам средства к жизни и шанс обзавестись будущим поколением. Члены не должны отвергать право группы на расширение и сохранение себя, но должны целиком и полностью вносить в это свой вклад.

Индивидуум имеет право вносить вклад в группу, а группа имеет право ожидать от каждого индивидуума содействия по максимуму его способностей и энергии. Индивидуум имеет право ожидать от группы сотрудничества и защиты, насколько это возможно, при поддержании группы и достижении группой своих целей.

Группа будет вырождаться в точном соответствии с количеством получаемых инграмм и локов, и будет воскресать в соответствии с числом инграмм и локов, вычищенных из нее.

Еще никогда в истории мира не было для групп возможности – поскольку они не знали о таких вещах – реабилитировать себя и освободиться от непрерывной цепи произвольностей. Так, каждая группа, однажды инициированная, должна впоследствии испытывать только нисходящую спираль. В соответствии с этими принципами нет причин для того, чтобы тон группы не мог бы постоянно расти или всякий раз, когда он подавлен, не мог вновь вернуться на верх шкалы тонов. Один из писателей прошлого утверждал, что высший момент в жизни группы – это момент, когда она была сформирована, поскольку в этот момент ее этика, идеалы и рациональность были невредимы. Можно легко увидеть, что идеалы, этика и рациональные основы группы могут быть улучшены, хотя в прошлом этого не поняли. Следовательно, ее тон на шкале теперь может подниматься от точки формирования. Далее, могут возникнуть и встретиться чрезвычайные положения, во время этих чрезвычайных ситуаций индивидуумы могут взять управление различными функциями группы, и впоследствии инграммы могут быть улажены и разрешены – другими словами, пройдены.

Сейчас у нас есть возможность иметь группу, которая может быть легко клирована, поскольку она очень молода, и впоследствии может оставаться чистой просто благодаря процессингу группового одитора. Тогда уровень этой группы не может ухудшиться. Группа не может опуститься в состояние, которое мы наблюдаем у других групп и наций.

Способность группы завоевывать МЭСТ измеряется суммой аналитической мысли, присутствующей в группе, идеалами, рационализмом, этикой и движущими силами группы. Это – функции тэты. Они являются функциями аналитического ума. Группа, основанная на таких принципах и получающая клирование, представляла бы то же самое в сравнении с другими группами людей, что и клир по отношению к психотику, поскольку почти все группы в мире крайне психотичны. Чтобы достичь клированного мира, дианетической группе первым делом необходимо назначить себя или добиться назначения себя одитором других групп в мире. В этом случае успех обеспечен.

Простота введения этих принципов в действие должна сама по себе гарантировать выживание и завоевание этой группой остальной МЭСТ, поскольку эта группа не стремится управлять или иметь господствующее положение над другими группами мира. Она просто хочет, чтобы они были чисты, – с тем, чтобы потом все человечество могло реализовать свое право продолжать назначенные ему завоевания.

На основе постулата, что первейшей миссией тэты является завоевание МЭСТ, мы сразу же видим, что индивидуум должен иметь его во всех своих четырех динамиках. По первой динамике первичной целью индивидуума является завоевание МЭСТ им самим как отдельной личностью. Он покоряет МЭСТ для себя как для индивидуума. Тэта, имея эту цель и приходя к гармоничному согласию и партнерству с МЭСТ, завоевывает больше МЭСТ. Легко увидеть, что при такой цели скорее МЭСТ начинает преобладать над индивидуумом, чем тэта – над МЭСТ. Происходит быстрый вход в нисходящую спираль, и, наконец, тэта вытесняется из организма, и наступает смерть. При этом существует огромное сопротивление индивидуума его покорению со стороны МЭСТ, или тому, чтобы

его принимали за МЭСТ или использовали как МЭСТ, поскольку очевидно, что это смерть полностью или частично. Можно сказать, что покорение индивидуума со стороны МЭСТ склонно приводить к смерти индивидуума. Чтобы прийти к успеху, индивидуум должен чувствовать, что он завоевывает МЭСТ или что он потенциально может покорить МЭСТ. Когда он убежден в обратном, он входит в нисходящую спираль из-за покоряющей его МЭСТ, и это вытесняет из него много тэты.

По второй динамике индивидуум завоевывает будущую МЭСТ там, где тэта обеспечивается линией завоевания, уходящей в будущее. Для этого требуются и сексуальный акт, и дети. Если человеку необходимо будущее завоевание МЭСТ, тогда необходимо гарантировать, чтобы его дети могли завоевать МЭСТ.

По третьей динамике индивидуум чувствует, что он помогает в покорении МЭСТ. Очень быстрый обзор этого в достаточной мере продемонстрирует, что, возможно, ни один индивидуум сам по себе, без помощи со стороны других форм жизни, не мог бы завоевать никакой МЭСТ. Устройство жизни таково, что необходимо постепенное завоевание – сначала лишайник и мох, затем другая клеточная жизнь, потом клетки формируются в организмы и т.д., создают цепочку завоевания до настоящего времени, которая позволяет отдельному человеку завоевывать МЭСТ. Вот ваша эволюционная цепочка. Она не движется со временем МЭСТ – она в настоящем и продолжается в настоящем постоянно. Вместо эволюции мы имеем постепенную шкалу тэты, завоевывающей МЭСТ в настоящем. Вплоть до момента достижения аналитического уровня система организована так, чтобы сделать аналитический уровень способным к намного большим завоеваниям МЭСТ. Имеется постепенная шкала завоеваний в настоящем, посредством которой отдельный человек способен получать поддержку от низших форм тэты плюс МЭСТ, что и является жизнью, для завоевания гораздо более широких сфер. Здесь мы видим реальный план действий, разработанный тэтой, взаимодействующей с МЭСТ. Поэтому можно видеть, что индивидуум не может завоевывать МЭСТ без значительной помощи со стороны других жизненных форм и без помощи других индивидуумов своего биологического вида.

Следовательно, на этом уровне завоевание МЭСТ является групповым действием.

По четвертой динамике видно, что, поскольку человечество как биологический вид вовлечено в завоевание МЭСТ, оно может оказывать взаимопомощь. Как только замечаешь взаимопоток идей от группы к группе среди человечества, то легко видишь, что каждой группе человечества время от времени помогает другая группа. Следовательно, существует всеобщее завоевание МЭСТ человечеством.

В пятой динамике видно, что жизнь вовлечена в завоевание МЭСТ и что индивидуум не сможет добиться успеха в этом деле, если он не осознает свою часть завоевания как помощь всей жизни в ее завоевании МЭСТ, а завоевания всей жизни как помощь ему в его собственных завоеваниях. Это справедливо для группы и для человечества в целом, а также для будущего.

По шестой динамике завоевание МЭСТ находит в качестве одного из своих факторов необходимость иметь МЭСТ. Поэтому сохранение самой МЭСТ в некоторой степени необходимо в завоевании МЭСТ.

В седьмой динамике обнаруживается, что тэта необходима в завоевании МЭСТ. Человек без тэты и без соблюдения требований и нужд тэты – другими словами, без соблюдения естественных законов тэты – не способен значительно преуспеть ни по одной из динамик. Не только возможно, но и вероятно, что у самой тэты существует полный

набор восприятий, схожих с человеческими восприятиями МЭСТ. Можно предположить, что у человека есть ряд восприятий тэты, так как нам уже известно, что у него есть восприятия МЭСТ. Таким образом, можно посчитать, что раз существует тэта, то значит есть и Лямбда (которая есть сама жизнь), следовательно есть и Фи, которой является МЭСТ. У человека, стоящего в центре между тэтой и Фи, как у воплощения жизни должно, конечно, быть почтение к МЭСТ. Человек соблюдает естественные законы МЭСТ. Сейчас он открывает некоторые из естественных законов тэты. Таким образом, он является средством завоеваний. Можно даже предположить или привести как пример, что тэта, которая содержится в нем, является тем, что называли человеческой душой, и что в момент смерти она уходит, поскольку, вероятно, существует сохранение тэты, так же, как и сохранение МЭСТ.

Затем можно также видеть, что здесь мы имеем взаимодействие между тэтой и МЭСТ. МЭСТ естественным образом противодействует тэте – вовлечение и запутывание тэты, – поскольку сама МЭСТ, какими бы ни были ее естественные законы, является хаосом. Следовательно, МЭСТ может без оглядки и с недовольным видом вытеснять тэту из жизни. Затем МЭСТ, внося физическую силу в дело существования, может достичь, как инграмма, слишком большой силы внутри человека и этим нарушить естественные законы МЭСТ, замещая ими естественные законы тэты, которые основаны, главным образом, на разумности.

Значит, благодаря этому мы можем видеть, что как только индивидуум перестает действовать заодно с другими динамиками, то на него слишком сильно влияет МЭСТ, которая ошибочно воспринимается им как тэта (как в инграммах), хотя на самом деле это сила МЭСТ. Следовательно, индивидуум будет стараться управлять собой скорее силой, чем разумом. К тому же, он будет стараться скорее владеть и покорять своих детей вместо того, чтобы установить их как точки завоевания будущего. Если он очень сильно аберрирован, то он будет саму группу принимать за МЭСТ и стремиться ее покорить, чему будут активно сопротивляться члены группы, поскольку покорение приведет их по нисходящей спирали к смерти. Точно так же и усилия человечества могут быть разрушены всякий раз, как только индивидуум из числа человечества настолько подвергается влиянию МЭСТ и настолько разбалансирован этой МЭСТ, что он принимает человечество или какую либо группу человечества за МЭСТ и покоряет часть этой группы. К тому же покорение МЭСТ, как в пятой динамике, является главной целью, но также возможно, что сама МЭСТ может настолько внедриться в индивидуума, или группу, или человечество, что МЭСТ не завоевывает МЭСТ, а просто производит больше хаоса. Завоевание МЭСТ должно происходить в гармонии с законами самой МЭСТ. Оно может быть произведено только при надлежащем соблюдении законов МЭСТ. Таким образом, нельзя отбросить МЭСТ к более хаотичному состоянию и ожидать от человека покорения этого более хаотичного состояния, поскольку он сделал его более хаотичным и менее способным покориться.

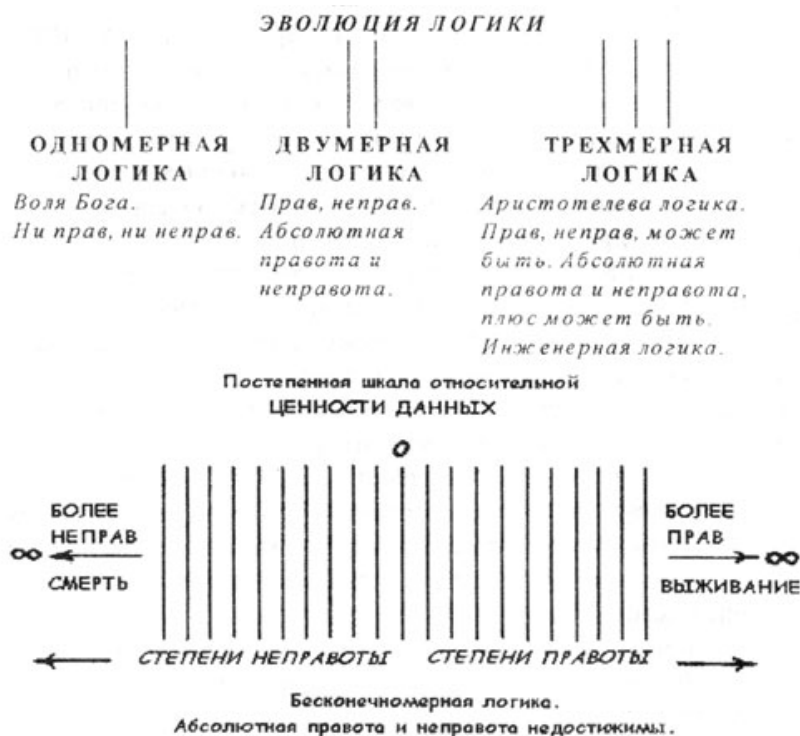
Доказательство всего этого относительно простое, поскольку простое наблюдение человека за работой, наблюдение затем, где у него неудачи, а где успехи, служит для того, чтобы дать нам множество примеров относительной истинности этих постулатов.

Применение этих постулатов предоставляет человеку больше этики, разумных основ и идеалов. Они постулируют идеальное политическое устройство и будущее покорение МЭСТ в гораздо большей степени, чем ожидалось когда-либо прежде.

Индивидуум, ребенок, группа, человечество и жизнь – каждый из них должны считать себя способными делать то, что делают, в своем завоевании МЭСТ. Существует

соответствие между суждением и действительностью. Именно в этой сфере, как отмечено в этом предложении, мы находим глубочайшее значение реальности. Суждение должно соответствовать естественным законам не только тэты, но и МЭСТ, и в этом заключена величайшая рациональность.

Можно было бы увидеть, что авторитаризм в таком случае тотчас же рухнул бы, и было бы видно, как совместные старания тотчас привели бы к полному триумфу. Верится, что здесь мы обладаем такими инструментами достижения высочайшего величия, которого когда-либо достигал человек.



ГЛОССАРИЙ

АБРЕАКЦИЯ: освобождение от напряжения, вызванного подавляемыми эмоциями, при помощи проигрывания (устного или ролевого) конфликтной ситуации.

АМНЕЗИЯ: отсутствие воспоминаний или неполные воспоминания о событиях или переживаниях определенного периода. От *a* – отрицательная частица, и греч. *mneme* – память, воспоминание.

АНАЛАБ: сокращение из двух слов: аналитическое ослабление – уменьшение или ослабление аналитического осознания индивидуума на короткий или значительный период времени. Если он достаточно велик, то может привести в бессознательное состояние. Он происходит от рестимуляции инграммы, которая содержит боль и бессознательность.

АНАЛИТИЧЕСКИЙ УМ: ум, который рассчитывает; “Я” и его сознание.

АРО: слово, составленное из начальных букв слов Аффинити, Реальность, Общение, которые вместе равны Пониманию. (Есть три вещи, необходимые для понимания чего-либо: человеку необходимо иметь аффинити к этому, это должно быть реальным для него и ему необходимо некоторое общение с этим, прежде чем он сможет понять это).

АРО, РАЗРЫВ: неожиданное падение или разрушение Аффинити, Реальности или Общения с кем-то или чем-то, что часто сопровождается отрицательными эмоциями или драматизацией. Разрыв АРО очевиден, когда человек совершенно не желает или считает невозможным для себя общаться с кем-либо или чем-либо.

АРО, ТРЕУГОЛЬНИК: он называется треугольником, потому что у него есть три взаимосвязанные точки: Аффинити, Реальность и, наиболее важная, Общение. Без реальности, или некоторого согласия, аффинити и общение отсутствуют. Без общения не может быть никаких аффинити и реальности. Нужно только улучшить один угол этого очень ценного треугольника, чтобы улучшить остальные два угла. (Легче всего улучшать Общение: улучшение способности человека общаться увеличивает, в это же время, его аффинити к другим и к жизни, а также расширяет границы его согласия).

АФФИНИТИ: эмоциональный отклик: чувство любви, привязанности или отсутствие этого, чувство эмоции или отрицательной эмоции, связанных с жизнью.

БАУНСЕР: Любая инграммная команда, которая при приближении к ней аналитического ума по траку времени, заставляет человека двигаться в направлении настоящего времени. От англ. *bounce* – отскакивать, вышвыривать.

БЕЙСИК-БЕЙСИК: первая инграмма после зачатия — основной всех цепей. Является таковым по той единственной причине, что является первым моментом боли. См. основной в этом глоссарии.

ВИЗИО: воспоминание путем просмотра картинок прошлых событий “мысленным взором”.

ВКЛЮЧЕНИЕ: первый раз, когда инграмма была рестимулирована, называется включение. Включение – это просто особый вид лока: первый лок на конкретной инграмме.

ВОСПРИЯТИЕ: любое сообщение от органов чувств, такие как зрительные ощущения, звук, запах, и т.д.

ВТОРИЧНАЯ: умственный образ-картинка, содержащая мисэмоцию (закапсулированные горе, гнев, апатию и т.п.) и реальную или воображаемую потерю. Она не содержит физической боли. Это момент шока и стресса, сила которых зависит от более ранних инграмм, рестимулированных обстоятельствами, при которых получена вторичная.

ВЫКИПАНИЕ: состояние сонливости, которое иногда неотличимо от сна.

ВЭЙЛАНС: непредумышленное присвоение себе характеристик одного индивидуума другим индивидуумом.

ГРУППЕР: инграммная команда, которая заставляет трак времени или инциденты на нем сплутываться так, что трак выглядит укороченным. От англ. *group* — группировать.

ДАБ-ИН: Неосознанно созданная умственная картинка, которая кажется частью физической вселенной, но в действительности является искаженной копией трака времени. Это воображаемый рикол, в даб-ине отсутствует боль.

ДЕМОН: Рестимулированным контур в уме. Называется “демоном” потому, что его очень долго принимали за демона. Вероятно, является электронным механизмом.

ДЕНАЕР: любая инграммная команда, которая заставляет преклира верить, что инграммы не существует. От англ. *deny* – отрицать.

ДИАНЕТИКА: означает посредством мысли, или разума. Как предмет, – это те данные, которые охватываются только с Первой по Четвертую Динамиками.

ДИНАМИКА: побуждение, стремление и цель жизни — ВЫЖИВАНИЕ! – в ее восьми проявлениях.

ДИНАМИКА, ПЕРВАЯ: побуждение к своему собственному выживанию.

ДИНАМИКА, ВТОРАЯ: побуждение к выживанию посредством секса или детей. В действительности, у этой динамики имеется два подраздела. Вторая динамика а) – это сам сексуальный акт и Вторая динамика б) – это семья как целое, включая воспитание детей.

ДИНАМИКА, ТРЕТЬЯ: побуждение к выживанию посредством группы индивидуумов или как группа. Любая группа или часть целого класса могут рассматриваться как часть Третьей динамики. Школа, клуб, команда, город, нация являются примерами групп.

ДИНАМИКА, ЧЕТВЕРТАЯ: побуждение к выживанию посредством всего человечества или как все человечества.

ДИНАМИКА, ПЯТАЯ: побуждение к выживанию посредством живых форм, таких как животные, птицы, насекомые, рыбы и растительность; и это побуждение выживать как часть этого.

ДИНАМИКА, ШЕСТАЯ: побуждение к выживанию как физическая вселенная, она имеет своими составляющими Материю, Энергию, Пространство (*Space*) и Время (*Time*), из которых мы выводим слово МЭСТ.

ДИНАМИКА, СЕДЬМАЯ: побуждение к выживанию посредством духа или как дух. Все духовное, личностное или безличное, относится к Седьмой динамике. Подразделом этой динамики являются идеи и концепты, такие как красота, и стремление выживать посредством их.

ДИНАМИКА, ВОСЬМАЯ: побуждение выживать посредством Верховного Существа, или, более точно, Бесконечности.

ДОСТУПНОСТЬ: готовность преклира принимать одитинг, и способность одитора и преклира работать как команда для поднятия уровня преклира на шкале тонов.

ДРАМАТИЗАЦИЯ: воспроизведение содержимого инграммы, полное или частичное, аберрированным человеком в окружении настоящего времени.

ЗАКИСЬ АЗОТА: бесцветный сладковатый газ, при вдыхании иногда вызывающий веселье. Используется, главным образом, как обезболивающее средство в стоматологии и хирургии, при производстве химикатов и как аэрозоль. Также называется «веселящий газ».

ЗАРЯД: вредная энергия или сила, накопленная и хранимая в реактивном уме. Она возникает из-за столкновений и неприятных переживаний, которые были у человека.

ИНГРАММА: любой момент большей или меньшей “бессознательности” части аналитического ума, которая позволяет реактивному уму производить запись; полное содержание такого момента со всеми восприятиями. Умственный образ-картинка переживания, содержащего боль, бессознательность и реальную или воображаемую угрозу выживанию.

ИНГРАММНАЯ КОМАНДА: любая фраза, содержащаяся в инграмме.

ИНГРАММНЫЙ БАНК: хранилище в теле, где записываются и накапливаются инграммы со всеми своими восприятиями, и откуда инграммы воздействуют на аналитический ум и тело.

ИПОХОНДРИК: человек, страдающий излишним беспокойством и тревогой о здоровье.

КАТАТОНИЯ: кататония означает, что человек находится неподвижно в апатии и не достигает ничего.

КЕЙС: общий термин для человека, получающего процессинг. Кейс – это также слово для обозначения его состояния. Кейс человека – это то, как он реагирует на окружающий мир из-за своей аберрации.

КЕЙС-ПИАНОЛА: кейс, который широко открыт, у него есть соник и визио, нет отключений из-за боли или чего-то подобного. Вы просто говорите: «Иди в самый ранний момент боли или бессознательности», – и он идет. Вы проходите это и оно стирается. Ну, это и стали называть кейс-пианола, потому что он «играет» сам.

КЛИР: Дианетического Клира теперь называют Релизом ввиду того, что полный (Саентологический) Клир намного выше. И полные клиры, которых мы сейчас создаем в Саентологии, не идет ни в какое сравнение с тем, что пыталась делать Дианетика. Дианетический Клир был наилучшим индивидуумом, больше не имевшим никаких инграмм. Саентологический Клир – это личность, которая может сознательно и по желанию быть причиной над умственными массой, энергией, пространством и временем, относящимися к первой динамике (свое собственное выживание). Саентологический Клир – это существо, достигшее этого посредством завершения Курса Клирования и объявленное Клиром Квалификационным Отделением.

Дианетика была маршрутом от аберрированного или аберрированного и больного человеческого существа к способному существу. Саентология является маршрутом от человеческого существа к полной свободе и совершенной полноте существования.

КНОПКИ: слова, фразы или предметы, которые вызывают отрицательную реакцию человека на речь или действия других людей, и которые причиняют ему неудобства, вызывают стеснительность, расстройство или заставляют его бесконтрольно смеяться.

КОДЕКС ОДИТОРА: собрание правил (предписаний и запретов), которым одитор следует во время одитинга, обеспечивающих получение преклиром наибольших из возможных достижений от процессинга, который он получает.

КОНТУР: часть банка индивидуума, которая ведет себя так, как если бы она была кем-то или чем-то отдельным от него, и она или говорит что-то человеку, или начинать работать по своему собственному решению. Если контур достаточно силен, он во время своего действия даже может управлять человеком. (Мелодия, которая крутится в голове, может служить примером контура).

КРИКУН: человек, который обычно “проходит” (получает процессинг) в Дианетике весьма шумно.

МАНИК: чрезвычайно «хвалебная» инграмма, способствующая выживанию.

МИСДИРЕКТОР: Любая инграммная команда, которая заставляет преклира двигаться в том направлении по траку, которое противоположно командам одитора или пожеланиям аналитического ума преклира. От англ. *mis* – приставка со значением неправильно, ложно, плохо, и *direct* – направлять, указывать дорогу.

ОДИТОР: индивидуум, который проводит дианетическую процедуру. Одитировать означает “слушать”, а также “рассчитывать”.

ОСНОВНОЙ (БЕЙСИК): первая инграмма на любой цепи инграмм, подобных друг другу.

ОТЗЫВ: тип фразы действия, которая в настоящем времени заставляет ПК пятиться в иное положение в пространстве. Когда она содержится в инграмме, она стягивает ПК из настоящего времени в эту инграмму.

ПАМЯТЬ: все что угодно, что, будучи воспринятым, сохраняется в стандартном банке памяти и может быть вызвано обратно аналитическим умом.

ПОДАВИТЕЛЬ: внешняя сила, вызывающая снижение шансов на выживание в любой форме.

ПРЕКЛИР: любой человек, получающий Дианетический процессинг.

ПРОЦЕССИНГ: действие или действия, обусловленные техническими дисциплинами и кодексами Саентологии и Дианетики, проводимые преклиру в целях его освобождения или избавления от чего-либо.

РЕАКТИВНЫЙ УМ: та часть человеческого ума, которая работает на основе принципа стимул-реакция (получив конкретный стимул, он выдает конкретную реакцию). Он не находится под волевым контролем человека и оказывает воздействие силой и властью команд на его сознание, намерения, мысли, тело и действия. Он содержит инграммы, вторичные и локи.

РЕВЕРИ: состояние, созданное в преклире одитором, как способ концентрации преклира на его собственных беспокойствах и на одиторе. Преклира удобно усаживают в тихой комнате, при минимальном отвлечении его восприятий.

РЕЛИЗ: человек, освобожденный от реактивного ума и не находящийся под его воздействием. Существует несколько Ступеней Релиза. Каждая из них – это четкий и отдельный шаг к полной свободе и более высокому уровню осознания и способностей.

РЕЦЕССИЯ: исчезновение инграммы, без полного ее сокращения. От англ. *recess* – делать перерыв, отсрочивать; отодвигать назад.

РИКОЛ: воспоминание в настоящем времени того, что произошло в прошлом. Это не перепроживание, не испытание заново. Рикол не предполагает возвращения во время, когда это произошло. Он просто означает, что вы находитесь в настоящем времени, думаете, вспоминаете, направляете ваше внимание на что-то, что произошло в прошлом. Все делается из настоящего времени. От англ. *recall* — вспоминать, вызывать в памяти.

СОКРАЩАТЬ: освобождать инграмму от соматик или эмоций путем пересказывания.

СОМАТИКА: новое дианетическое слово для боли; любое состояние тела, испытываемое во время контакта с инграммой; боль, испытываемая из-за психосоматического заболевания.

СОМАТИЧЕСКАЯ ЛЕНТА: последовательная физическая запись боли или любого дискомфорта от зачатия до настоящего времени.

СОНИК: воспоминание путем восприятия прошлых звуков “умственным слухом”.

СТАЗ: (от греч. *stasis* – неподвижность), застой, остановка движения физиологического содержимого, например крови, лимфы и т.п. в трубчатых органах (капиллярах, венах и др.)

СТАНДАРТНЫЙ БАНК ПАМЯТИ: хранилище в уме, где записываются и накапливаются все сознательно воспринятые данные (зрительные данные, звук, запах, органические ощущения, мышечные ощущения, осязание, а также прошлые умственные расчеты) и откуда они посылаются реактивному уму. Содержит все данные сознательной природы от зачатия до “сейчас”.

СТЕРЕТЬ: посредством пересказывания заставить инграмму “исчезнуть”, в этот момент она сохраняется как память или опыт.

ТЕХНИКА РЕПИТЕРА: повторение слова или фразы с целью вызвать движение по траку времени в инграмму, содержащую это слово или фразу. (Повторение или “прокручивание” фразы в инграмме для того, чтобы ослабить эту фразу или сократить инграмму не является техникой репитера. От repeat – повторять.

ТРАК ВРЕМЕНИ: период времени от зачатия индивидуума до настоящего времени, на котором располагается последовательность событий его жизни.

ФАЙЛ-КЛЕРК: ум – это хороший компьютер и он выполняет разнообразные функции, одна из которых называется “файл-клерк”. Файл-клерк – это банковое контролирующее устройство, обслуживающее и реактивный инграммный банк, и стандартные банки. Когда одитор или “Я” запрашивает у файл-клерка данное, он выдает его одитору через “Я”.

ФОРГЕТТЕР: Инграммная команда, заставляющая индивидуума верить в то, что он неспособен вспомнить. От англ. *forget* – забывать.

ХОЛДЕР: любая инграммная команда, которая заставляет индивидуума оставаться в инграмме, сознательно или бессознательно. От англ. *hold* — держать, удерживать.

ЦЕПИ: любые серии инцидентов в инграммном банке, имеющих сходное содержание.

ЭКТЕРИЗАЦИЯ: состояние тэтана, находящегося вне своего тела. Когда это происходит, человек достигает уверенности, что он является самим собой, а не своим телом.