

**Л. Рон Хаббард**

# ***САЕНТОЛОГИЯ 8 – 80***



## ПРЕДИСЛОВИЕ

### ЧТО ТАКОЕ САЕНТОЛОГИЯ?

**САЕНТОЛОГИЯ** – это новое слово, обозначающее новую науку. Оно образовалось от латинского слова *scio*, означающего "знать", или "различать", и связано со словом *scindo*, означающим *cleave* – раскалывать, рассекать. (Здесь, таким образом, недвусмысленно подразумевается идея дифференциации). Также оно образовано от греческого "логос", означающего МИР, или ВНЕШНЮЮ ФОРМУ, ПОСРЕДСТВОМ КОТОРОЙ ВНУТРЕННЕЕ МЫШЛЕНИЕ ВЫРАЖАЕТСЯ И СТАНОВИТСЯ ИЗВЕСТНЫМ; а также ВНУТРЕННЕЕ МЫШЛЕНИЕ, или РАЗУМ КАК ТАКОВОЙ. Таким образом, САЕНТОЛОГИЯ означает ЗНАНИЕ О ЗНАНИИ, или НАУКУ О ЗНАНИИ.

Наука – это не просто собрание фактов, точно подогнанных друг к другу. Суть науки заключена в том, что наблюдения дают импульс для роста теорий, которые, в свою очередь, предвосхищают новые наблюдения. После новых наблюдений появляются улучшения теории, которые предвосхищают дальнейшие наблюдения.

Наука растет. Самый важный показатель ее роста – не в количестве фактов, а в ясности и способности теории предсказывать. Во многих областях, называемых науками, теоретизирование подменяется собиранием фактов, или же наблюдение подменяется теоретизированием. Без обеих этих составляющих науки нет.

"Точные" науки каждый день противоречат друг другу. Не потому, что наблюдения неверны, а потому, что они цепляются за старые конфликтующие теории – вместо того, чтобы искать новые, более простые теории.

Саентология внесла новую простоту теории в область наук о человеческом мышлении и подняла науку изучения человеческого мышления до такого уровня, на котором она начинает охватывать все мышление и всю жизнь – не только человека, но и всех организмов.

Саентология – это не терапия для больных, хотя ее и можно создать, исходя из Саентологии.

Мышление – вот объект Саентологии. Мысль считается неким видом "энергии", которая не входит как составляющая в физическую Вселенную. Она управляет энергией, но у нее нет длины волны. Она использует материю, но у нее нет массы. Ее можно найти в пространстве, но у нее нет положения. Она помнит время, но она ему не подвержена. Греческое слово (и буква) ТЭТА используется в качестве символа, обозначающего мысль как "энергию".

**Техника 80** – это специализированная форма Саентологии. По сути это электроника человеческой мысли и бытия. Она является основой для ответа на загадки жизни и выяснения ее целей во вселенной MEST. Цель – это ВЫЖИВАНИЕ. Средство выживания жизни – это использование энергии и управление ею. Символ "8-8" означает "Бесконечность-Бесконечность" (символ бесконечности здесь поставлен прямо), а символ "0" относится к статике, т.е. ТЭТЕ. Мы отсылаем изучающего этот предмет к Logics (Логические Основания) и Аксиомам, а также к основным процессам, работающим с МЫШЛЕНИЕМ, ПРОТИВОМЫШЛЕНИЕМ, ЭМОЦИЕЙ, ПРОТИВОЭМОЦИЕЙ, УСИЛИЕМ, ПРОТИВОУСИЛИЕМ, ЕДИНИЦАМИ ВНИМАНИЯ и ПРОТИВОЕДИНИЦАМИ ВНИМАНИЯ. Техника 8-80 дополняет, но не замещает и не вытесняет собой более ранние материалы. Она делает то, что делает Саентология, быстрее, если понимать основной предмет.

## Глава 1

Эту книгу следует начинать с Кодекса Одитора, так как любые эксперименты с описываемыми явлениями надо проводить, полностью зная этот Кодекс. Одитор – это человек, который "слушает и рассчитывает" и практикует Саентологию. Эксперименты, проводимые без жесткой привязки к этому Кодексу, потерпят крах.

Одитор, не знающий или не всегда применяющий Кодекс Одитора, игнорирует одно из основных положений Саентологии. Этот Кодекс называют также "кодексом того, как быть цивилизованным". Хорошее знание отношения, которое должен показывать одитор к ПК – намного важнее, чем просто знание механических техник. Это нужно не для вежливости, а для эффективности. Ни один ПК не будет реагировать на одитора, не придерживающегося Кодекса Одитора (КО).

Нарушение КО, на первый взгляд – не столь большой грех. Однако одитор имеет намерение помочь товарищу, и его устремленность к достижению этой цели должна быть искренней, во имя мудрости.

Следующие условия, выбранные из книги "Наука выживания", должны быть частью мышления и отношения одитора в той же мере, в которой он умеет читать и говорить. До тех пор, пока человек не почувствует, что может придерживаться этого кодекса, он не должен пытаться кого-либо одитировать ни при каких обстоятельствах:

1. Одитор ведет себя так, чтобы поддерживать оптимальное Аффинити, Общение и Согласие с ПК.
2. Одитор заслуживает доверия. Он понимает, что ПК доверяет ему свою надежду на более высокую разумность и счастье, что это доверие священо и ему никогда нельзя изменять.
3. Одитор вежлив. Он уважает ПК как человека. Он уважает само-определение ПК. Он уважает свое положение как одитора. Он выражает это уважение в вежливом поведении.
4. Одитор смел. Он никогда не увиливает от своей ответственности и не ошибается в применении оптимального процесса – независимо от того, как бы странно не вел себя ПК!
5. Одитор никогда не дает оценок кейса самому ПК. Он воздерживается от этого, так как знает, что если его расчеты будет знать ПК, то это подавит собственные расчеты ПК. Он знает, что повторные рассказы преклиру о том, что было в сессиях, могут привести к тому, что ПК будет сильно зависеть от одитора, что, в свою очередь, подорвет само-определение ПК.
6. Одитор никогда не инвалидирует никаких данных или личность ПК. Он знает, что если будет так делать, то серьезно расстроит ПК, собьет его с толку. Он воздерживается от критики и инвалидации – независимо от того, насколько может быть извращено или поколеблено инцидентами ПК (опытом из прошлого) или его выражениями его собственное чувство реальности.
7. Одитор использует только техники, созданные для восстановления само-определения ПК. Он воздерживается от любого авторитарного или доминирующего поведения и должен всегда направлять, а не грубо вести ПК. Он воздерживается от применения гипноза или успокаивающих средств на ПК – неважно, насколько они нужны ПК, исходя из его аберраций. Он никогда не оставляет ПК из-за малодушия по поводу способности техники разрешить кейс, но продолжает и продолжает восстанавливать

само-определение ПК. Одитор постоянно информирован о любых новых приемах и навыках в своей науке.

8. Одитор заботится о себе как об одиторе. Работая с другими, он заботится о регулярном обеспечении процессинга самого себя – чтобы поддержать себя или поднять свое положение на Шкале Тонов, независимо от рестимуляции, которую он получает при процессе одитинга других. Он знает, что невозможность уделить внимание своему собственному процессингу – до тех пор, пока он сам не станет Релизом или Клиром в самом строгом смысле этих слов – будет стоять преклиру успеха в наилучшей работоспособности одитора.

Цель одитора – реабилитировать (восстановить) само-определение его ПК, вернуть ему надежду и силу и возвысить ПК до такого состояния, в котором ПК, вся его (ПК) сущность – ЗНАЕТ.

Преклиру не обязательно слишком доверять этим техникам. Он просто проходит то, что ему говорят.

Одитор не должен запугивать ПК или давать ему оценки.

И самое важное: одитор должен увидеть в ПК личность, достойную спасения, которая, в свою очередь, поможет другому. Нам надо так много сделать!

## Глава 2

Жизнь – это статика, в соответствии с Аксиомами [Дианетики и Саентологии, см. Scientology 0-8]. Статика не обладает движением. У нее нет длины волны. Доказательства и детали можно найти где угодно в Саентологии.

Эта статика обладает особенностью: она действует как "зеркало". Она записывает и хранит образы движения. Она даже может создать движение, записать и сохранить его образ. Она записывает также пространство (место) и время, чтобы записать движение – которое, в конечном счете, является всего лишь "изменением в пространстве через посредство времени". Статика, если ее направить на движение в качестве кинетики, может производить энергию жизни.

В уме – в любом уме – основная бытийность обнаруживается в виде статике, в которой можно записать движение, и которая, воздействуя на движение, производит энергию.

Память – это запись физической вселенной. Она – любая память – содержит метку времени (когда событие произошло) и контур движения. Как озеро отражает деревья и движущиеся облака, так же и память отражает физическую вселенную. Вид {взгляд}, звук, боль эмоция, усилие, выводы и многое другое записываются в этой статике, сколько бы это ни наблюдалось.

Такую память мы называем "факсимиле". Ум, исследуя факсимиле, может видеть его, чувствовать, слышать, заново переживать боль, усилие и эмоцию в нем.

В любом уме есть миллиарды факсимиле. Миллиарды миллиардов. Эти факсимиле можно перевести в настоящее время посредством окружающей среды, и так как они "не видны" и "не известны" для сознающего знание в уме, то они могут заново накладывать боли, усилия и абerrации на живое существо, и таким образом, делать его менее способным к выживанию. Все неизвестности, недоразумения, абerrации и психосоматические заболевания можно проследить вплоть до этих факсимиле.

Человек верит, что может использовать любое факсимиле, которое он когда-либо воспринял. Ему причиняют боль. Он использует факсимиле, в котором ему делают больно, чтобы сделать больно другому. Но поскольку он выживает только тогда, когда выживает все остальное, то это означает, что причинять боль другому – это неправильно. Он сожалеет (раскаивается) об этой боли и пытается вернуть время (которое и есть сожаление). Так факсимиле, которое он использовал, сцепляется с факсимиле, в котором он пытается его использовать, и в результате оба факсимиле "зависают" и идут вместе с настоящим временем. Человек даже получает боль, которую он пытается причинить другому, и отсюда он получает действие против себя того факсимиле, которое он хотел дать – через действие – другому. ПК поражается, когда он проходит драку в детстве, в которой он сам бьет другого мальчика в глаз – и чувствует боль в собственном глазу немедленно, в момент удара. Так и со всей причиненной болью.

Это простое объяснение взаимодействия энергетических картин.

Это и есть "может быть", нерешительность, бездействие. Это абerrация, когда пытаются сделать другим то, что было сделано вам – неважно, хорошее или плохое.

Взаимодействие между статикой и движением – либо между двумя классами движения, когда одно из них относительно статично по отношению к другому – может, и действительно производит активную электрическую энергию в живых существах, и эта энергия имеет различные характеристики и потенциалы (возможности). Этот факт делает живое существо

электрическим полем, причем оно более способно производить высокий потенциал и различные волны, чем все известное ядерной физике, и основа для этого – Саентология.

Эта созданная энергия, слегка "поигрывая" на факсимиле, реактивирует его и приводит к тому, что оно еще раз "касается" живого существа. Это и есть деятельность, называемая Мышлением.

Факсимиле, введенное в игру в момент интенсивной деятельности, может после этого – когда живое существо вновь производит только обычную энергию – "отказаться" и не будет обрабатываться с помощью более низкой (слабой) энергии. Это факсимиле затем может запереть энергию живого существа и направить против него боль, эмоцию и все остальное, записанное в факсимиле. Факсимиле, таким образом, способно впитывать энергию и давать боль, особенно когда живое существо, которое его держит у себя, забывает или не воспринимает его. Это рестимуляция.

Концентрируя поток жизненной энергии прямо на факсимиле, живое существо может стереть, уничтожить или "взорвать" либо "захлопнуть" его.

Так как тяжелые факсимиле – это скрытый источник человеческой аберрации и психосоматических болезней, то для живого существа исключительно желательно было бы стереть их или просто лучше работать с ними. Излечение человеческой аберрации и болезней – это минимальная цель Саентологии. Ее открытия предоставляют эту возможность.

## Глава 3

Если Жизнь – или тэта, как ее называют в Саентологии – это зеркало и творец движения, которое можно отобразить, то, следовательно, она ведет себя неким "зеркальным образом", и все законы движения, магнетизма, энергии, материи, пространства и времени можно найти и в мышлении – и поведение и даже мышление подчиняются законам физической вселенной, касающихся материи, энергии, пространства и времени. Таким образом, в мышлении можно обнаружить даже законы Ньютона. К счастью, все это находится за пределами того, что остро необходимо одитору для познания этого предмета, так как, если бы это было не так, то одитору нужно было бы в первую очередь стать физиком-ядерщиком – прежде чем он мог бы начать делать хромого здоровым, а способного – еще более способным.

Однако, все же желательное некоторое понимание предмета – в противном случае появляются некоторые очень странные философии, которые не приносят никакого выигрыша. Человека подталкивают к смерти именно такие философии, которые, будучи недоказанными ни одним результатом, все же заняли достаточно видное положение, чтобы испортить общество (к примеру, Шопенгауэр или Ницше). И многие усилия ученых пользуются дурной репутацией именно из-за неверного изображения их философии.

Кант и Гегель почти разрушили все надежды, которые были у ядерной физики или у человечества, своими дикими и неверными интерпретациями отзвука индийской философии и других ранних попыток разрешить загадку бытия.

Давайте теперь посмотрим, почему же настолько просты и фундаментальны те причины, по которым мы одитируем именно то, что одитируем.

Жизнь может создавать движение, использовать его или отражать его. Движение – это изменение в пространстве. Любое изменение включает в себя время. И наоборот – если должно быть время, то должно быть и изменение. Если нет изменения, у нас опять появляется иллюзия статики (статичности).

Основная неприятность факсимиле заключена в том, что они "зависают" во времени, после чего становятся безвременными, а затем порождают концепцию типа "нет изменения". Наш ПК, который желает измениться к лучшему, не может измениться, так как он "завис" в памяти, которую он "не может" изменить. Одитор хочет изменения. Безвременье или вечность предотвращают изменение, и эти нежелательные состояния появляются тогда, когда факсимиле "зависают" в настоящем времени. Это и заставляет ПК чувствовать, что он не способен изменяться. Что бы вы ни делали для него, вы не добьетесь изменений, если вы не приведете его в настоящее время или (что то же самое) не выведете факсимиле из настоящего времени.

Поэтому нам надо лучше знать, что заставляет факсимиле "зависать", а после этого, уже в "подвешенном" состоянии, воздействовать на ПК.

Мы видим, что факсимиле – это зеркало {отражение} движений в прошлом. Оно отменяется и выводится из настоящего времени, если отсеять из него "движение".

Только разум может переместить "движение" из факсимиле обратно в движение в физической вселенной.

Факсимиле "создается" благодаря способности разума дублировать волну или контуры движения в физической вселенной.

Единица внимания "жизни" работает только в настоящем времени. Факсимиле состоит из "мертвых" единиц внимания, и является контуром, созданным однажды в некотором



миновавшем "настоящем времени" единицами "жизни". К примеру, человек видит другого человека. Его единицы внимания в этот момент, можно сказать, создают контур того, что он видит. Через мгновение у него уже есть факсимиле, сделанное из "мертвых" единиц внимания. Он может "видеть" этого человека снова, если он просто перебросит единицы жизни на контуры мертвых единиц. Факсимиле может "ожить" и активизироваться только тогда, когда оно просматривается единицами жизни. А затем оно может "жить" дальше до тех пор, пока единицы жизни будут на нем зафиксированы. Оно не "выйдет" и не распадется до тех пор, пока на него не удастся направить большое количество единиц жизни. Итак, факсимиле может "зависнуть". Это аналогия, но она будет полезна одитору.

Одитор может "увидеть" своего ПК в виде ума, окруженного прошлыми факсимиле, которым уделяется достаточно внимания для того, чтобы удерживать их "в настоящем времени". Задача одитора – перевести все факсимиле в неактивное состояние. Весьма жесток тот факт, что человек на самом деле не думает с помощью этих тяжелых факсимиле. **ЧЕЛОВЕК МОГ БЫ ХОРОШО ВЫЖИВАТЬ, ЕСЛИ БЫ У НЕГО НЕ БЫЛО ФАКСИМИЛЕ!**

Мысль может проникать определенную область или приближать ситуацию – и знать. Ум думает легкими факсимиле, или вообще без них.

Поэтому в ранней части трака существует компульсия (принуждение) иметь факсимиле. Затем, по мере того, как человек все меньше "знает", он по меньшей мере уже не управляет своими факсимиле – он уже их жертва. Человек умирает, когда получает достаточно количество факсимиле; эта деградирует до такой степени, что она уже даже не может быть человеком.

Как же тогда факсимиле удаляются из настоящего времени у ПК? Одитору нужно было бы одитировать их миллиардами, чтобы стереть все факсимиле, которые есть у ПК или которые он "позаимствовал", и которые теперь тяжело воздействуют на него, вызывая болезнь деградацию и аберрацию – в том числе и забывание своего реального прошлого.

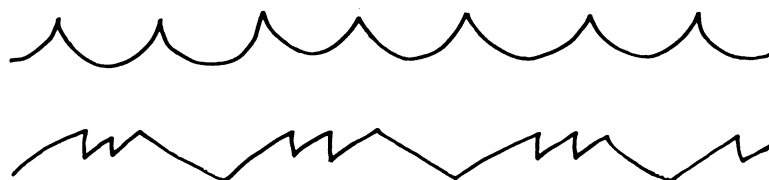
Мы можем восстановить способности ПК, подняв его способность создавать энергию, и таким образом довести его до "скорости" ("энергичности"), мощность которой достаточна для него, чтобы преодолеть факсимиле. Мы делаем это, стирая или сокращая определенные факсимиле и по мере выполнения этого заново учим ПК производить более высокий энергетический потенциал.

## Глава 4

Длина волны – это характерная особенность движения. Многие движения слишком произвольны, слишком хаотичны, чтобы обладать точными длинами волн. Точная длина волны – это поток движения. У нее есть постоянно повторяющееся расстояние между ее гребнями. Возьмите бечевку или садовый шланг и слегка ударьте. Вы увидите, как вдоль него пойдет волна. Энергия – электрическая, световая или звуковая – обладает контуром такого типа:



Это гладко текущая волна. Ее длина измеряется между гребнями. Ее измеряют в единицах длины – в сантиметрах, дюймах или футах. У потока (течения) может быть много контуров (графиков).



Эти течения тоже обладают длиной волны. Нас здесь мало интересуют их графики или характерные особенности. Нас интересуют длины их волн.

Вот несколько грубых оценок длин волн, которые производят реакции на ум – как бы шкала тонов в длинах волн. (Точных длин волн мы здесь не даем).

Тон	Длина Волны
☉	$\infty$ или 0.0
39.0	.00000000000000000000000002 см.
8.0	.00000002 см.
1.5	.024 см.

Обратите внимание, как велика эмоция и как крошечна длина волны, порождающей эстетику (искусство).

Длина волны – это не мощность волны. Малая длина в достаточном количестве – более смертельна, более сильна, чем большая длина волны.

Теперь мы видим, что в факсимиле может быть отражен набор длин волн, соответствующих любой волне в физической вселенной. На самом деле тэта способна создавать волны. Поэтому в факсимиле может содержаться большое усилие или тяжелая эмоция, которые могут "наброситься" обратно на ПК. Факсимиле, рестимулированное единицами внимания ПК, может содержать такую силу, которая достаточна для того, чтобы неестественно изогнуть его спину, покрыть тело шрамами, заставить его пережить реальный электрошок, либо повысить его температуру до того, чтобы его бросило в жар – не говоря уже об изменении его идей.

Тэту можно заставить иметь факсимиле, которого она не создавала. Ударьте человека, проведите на нем операцию, поколотите его, дайте ему шок – и у него после этого будет факсимиле, которое способно реактивироваться, если его единицы внимания, когда-нибудь позже, случайно пройдутся по нему.

Однако тэта – чтобы заставить ее иметь и держать [в себе] любое факсимиле – должна быть built down (встроена). *Единственная причина, по которой тэта будет удерживать факсимиле, и единственный механический способ, с помощью которого она может удерживать любое факсимиле, таков: прикрепить (привязать) его к самой тэте.*

Мы можем видеть, что факсимиле необязательны, ограничительны, и, говоря коротко – являются механизмами управления. Чтобы управлять кем-то, необходимо сделать одно из двух:

- 1) Дать ему бэйсик-факсимиле, достаточно сильное для того, чтобы ему было больно, если он без этого не сможет ему повиноваться;
- 2) Build on such heavy facsimiles (Настроить на него такие тяжелые факсимиле).

К примеру, собаку бьют за то, что она лает, и приказывают ей вести себя тихо. Позже необходимо только сказать ей вести себя тихо. Здесь в одном примере работают обе операции.

Для человека – сделанного из гораздо более крепкого вещества, чем собака – требуется в качестве бэйсика очень тяжелое факсимиле, и такие факсимиле, как операции, несчастные случаи, избиения, должны иметь настолько сильные бэйсик-факсимиле, что их дубликат не может быть до сих пор воспроизведен на земле. Бэйсик-факсимиле должно отвечать очень важному условию: его длины волн должны, хотя бы частично, быть близким к тэте как таковой (то есть к длине ее волны).

Что лучше всего приближает тэту? Это была бы волна неограниченно малой величины, и такая волна существует – это волна эстетики, то есть длина волны искусств. Волны разума, то есть аналитической волны – слишком грубы, чтобы быть близкими к нулю тэты или неограниченной "длины волны". Одного только искусства может быть достаточно, чтобы достигнуть этого. Доказательством этой теории является ее работоспособность. Это работает. Вот что у нас есть:

### ***Эстетика***

### ***Разум***

### ***Эмоция***

### ***Усилие***

Чтобы принудить тэту удерживать факсимиле с эмоцией или усилием, или даже с разумом, в самом факсимиле должна содержаться волна эстетики. Эта волна сама по себе может удерживать записи боли, горя, истощения, аберрации и силой загонять их в тэту.

Если бы нам надо было удалить эмоцию, усилие и разум или неразумность с полного трака, то наша задача была бы долгой! Если же мы удалим *компульсию* (принуждение) к эстетике, то мы разрушим единственный мост, с помощью которого можно прикрепить к тэте тяжелые факсимиле. Тэта *производит* эстетику. Введенные (внедренные) волны эстетики – если они достаточно сильны – затем могут навязать тэте действия на основе принудительной эстетики.

Это *не означает*, что эстетика – это плохо. Это означает *только*, что плоха навязанная силой эстетика. Невозможно забить женщину до того, чтобы она была красивой. Можно забить ее до состояния одержимости красотой.

То, что вы видите как красоту с точки зрения вашего свободного желания – радует вас. Если же она исходит из навязчивой аберрации, то вся красота становится отвратительной, даже когда аберрация кричит, как она прекрасна.

Как мы навязали и подавили АРК (аффинити, реальность, коммуникация), так и эстетику мы тоже навязали и подавили. Эти вещи при процессинге открепляют тяжелые факсимиле, которые, таким образом, привязаны к тэте. Работайте с эстетикой, и закупоренность исчезнет, а текущую жизнь можно прояснить (клировать) за несколько часов.

Но какие же инциденты удерживаются волной эстетики, и как работать с ними? Это так просто.

## Глава 5

Ни вам, ни ПК не обязательно принимать идею "полного трака" или тэтана в том виде, как это полностью описано в книге "История человека". Эта книга не для начинающего. Вы очень быстро составите собственное мнение об этом, когда начнете процесс "Черное и Белое".

Если нужно сделать ассист, проодитировать заряд горя или инграмму, то смотрите более ранние работы. Эти понятия остаются с нами. Тот факт, что "Черное и Белое" (далее Ч и Б) разрешает инграммы и локи "оптом", не означает, что работа с одиночными инцидентами неэффективна и что этого не нужно знать. Но этих техник нет здесь, в "8-80".

Одитинг единичных инцидентов, процессинг усилий, работа с вторичными инграммами – все это заменяется Ч и Б. "Прямой провод", сканирование локов, сдвиг вэйлансов – все это заменяется "процессингом концепций". Незащищенный кейс, однако, надо одитировать по единичным инцидентам и по необходимости по концепциям, так как незащищенный кейс не видит белого, кроме как в реальной электронике.

Причина этого заключается в том, что Ч и Б и "процессинг концепций" делают клиров – и тэта-клиров, и MEST-клиров, причем за очень короткое время, и к тому же они настолько простые, что одитор не может ошибиться ни в одном своем движении. Одитор может достичь полных результатов при их использовании, и к тому же они не ставят его в тупик.

Это процессы типа "раз, два, три!" (очень простые).

Процессинг концепций и Ч и Б означают, что цели Саентологии будут очень скоро достигнуты. Это означает, что каждый в Саентологии должен быть не менее, чем MEST-клиром.

Что касается "полного трака" и тэтанов, то я, пожалуй, не скажу ни слова, если выяснится, что Ч и Б не изобличит (не раскроет) эти вещи, да еще с потрясающей быстротой. ПК может так воспарить в тоне на "полном траке" с помощью Ч и Б, что его возможностями, приобретенными таким образом, не сможет пренебречь даже самый злобный враг истины и свободы.

Существует много электронных "внедрений" на полном траке – это изложено в книге "История человека". Иными словами, любой ПК за последние несколько тысяч лет попадал в электронное поле, лишался силы, опустошался и преследовался этими сильными "электрическими" токами.

Целью было рабство, навязываемое принуждение быть хорошим и послушным, а также обладания телом MEST.

Как человек приручает собаку, когда бьет ее – точно так же его заставляют быть послушным, избивая его силовыми полями.

Тяжелый удар приводит к забвению (амнезии). Мощное силовое поле может неузнаваемо и гадко уничтожить всю индивидуальность живого существа.

Вам потребуется немного времени процессинга, прежде чем вы в конце концов обнаружите – к вашей радости – что Вы и есть Вы, а не брeнное тело MEST.

Вы обнаружите, что электронные инциденты очень жестоки и настолько тяжелы, что они швыряют человека в самый низ Шкалы Тонов, в небытие, которое можно обобщить словами "Меня нет" и "Я не знаю". Неверие, "безответственность", а также многие другие концепции на дне Шкалы Тонов всплывают по мере того, как вы проходите эти тяжелые инциденты.

Тяжелейшие соматики, однако, ожидают вашего первого контакта с Ч и Б.

Электронные поля готовы к тому, чтобы их проходить. Они в "настоящем времени". В них содержится мощное усилие и эмоция. Но в них также есть и эстетика. Только волны эстетики привязывают эти факсимиле к тэте. Как только вы стираете волну эстетики, вы стираете и инцидент.

## Глава 6.

Одитинг Ч и Б очень прост: просто делать, легко одитировать.

Самый лучший одитинг – и самый быстрый – в любом случае проводится с помощью Э-метра. Э-метр практически и управляет кейсом. И самое важное в том, что он оберегает одитора от слишком пристального сосредоточения на реактивном уме его ПК. Это единственный аберрирующий фактор в одитинге.

Ч и Б можно проходить и при самоодитинге, но в этом случае Э-метр становится жизненно необходим.

Попросите любого ПК "посмотреть", может ли он найти "белую область" вокруг себя. Он будет ощущать – ясно или слабо – черноту или черноту, перемежающуюся с белизной, или серость, или белизну вокруг него, выше него или ниже. Это могут быть какие-то контуры, или же это может быть цветным.

Вам ничего не надо, кроме белизны.

Попросите ПК "сделать все белым". Он обнаружит, что если он соберет внимание в центре сферы или же если он толкнет (надавит) или потянет (потащит) немного [pushes or pulls a little], то он сможет сделать поле белым.

Push – 1) толкать, подвигать;  
2) нажимать;  
3) продвигать(ся), проталкивать(ся).

Pull – 1) тянуть, тащить, натягивать;  
2) надвигать;  
3) вытаскивать, выдергивать.

Попросите его удерживать все белым. Ему придется изменять и смещать внимание по всему полю, но он это может сделать. Если его внимание все время рассеивается, ускользает, то поле станет черным для него. Продолжайте говорить ему, чтобы он концентрировал внимание на том месте, которое превращает область вокруг него в белую.

Если вы одитируете его с помощью Э-метра – как вы и должны – то вы сможете точно "читать", что происходит.

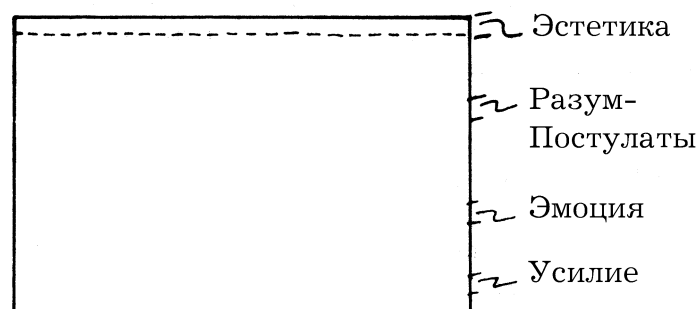
Если стрелка устойчиво поднимается влево, то он держит поле белым. Инцидент выходит.

Если стрелка останавливается или "застревает", то у него в поле много черноты, которую он должен сделать белой. Инцидент с чернотой не выходит.

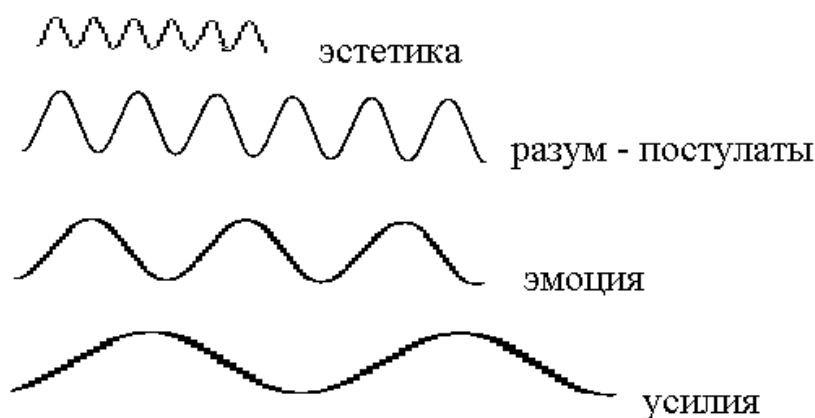
Если стрелка поднимается и внезапно прыгает вправо (падает), то это значит, что он только что получил соматику, а внезапность и величина падения является мерой боли.

Все, что вам нужно делать, чтобы одитировать – это удерживать поле белым. Черные места появляются как раз перед ударом соматики. Теоретически весь инцидент можно "выгнать" без соматики, если просто держать поле белым.

Все, что вам нужно в инциденте убрать – это волна эстетики. Как только она уходит, остальное исчезает. Это похоже на то, как тяжелая занавеска держится на тонкой веревочке. Обрежьте веревочку – и вы сдернете всю занавеску.



Работайте только в диапазоне эстетики. Инцидент удаляется. Удалите тяжелые электронные инциденты, и все тяжелые факсимиле уйдут, так как только электроника может удерживать тэтана в состоянии аберрации и образует основу, которая достаточно "липкая" для того, чтобы другие инциденты и локи оставались в настоящем времени или рестимулировались.



Если ПК не может найти поля, то электронное течение выталкивает его. Направьте его внимание на источник течения и возвращайте его туда каждый раз, когда оно вышвыривает его — до тех пор, пока он не сможет им управлять. Или же разгрузите кейс с помощью процессинга, так как, если он не может получить белизну, то вы должны снять часть "верхней" ноши локов с помощью процессинга концепций.

А как там насчет бойл-оффа???

Бойл-офф, как погружение в слабость или даже в бессознательность, нельзя допускать. Он только тратит время зря, а ничего хорошего не делает.

Как его остановить? Ваш ПК посылает или принимает белое течение. Если он остается в нем дольше того момента, когда он должен изменить поток на противоположный, то оно становится черным, и он начинает выкипать. При быстром сдвиге потока внимания или направления движения в инциденте белизна возвращается, и склонность к бойл-оффу исчезает.

Таким образом, обнаружив источник бойл-оффа и способ его останавливать, мы экономим много времени.



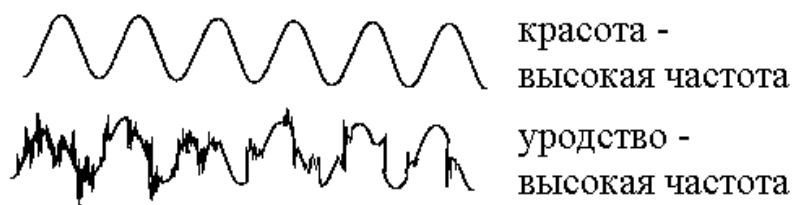
## Глава 7

Что мы понимаем под эстетикой?

Мы подразумеваем исключительно и только красоту.

Красота – это тэта. Любую волну, близкую к тэте, она берет себе из-за красоты. Гармония волнового движения – это, в конечном счете, более низкая гармония красоты. Дисгармоничность волнового движения – независимо от того, насколько высока длина волны – это уродливо.

Но уродство – это тоже волна; это дисгармония с присутствующей в ней волной красоты, но очень близкой по длине волны к ней. (Честь, храбрость, непорочность – это волны более грубого диапазона. Их можно проходить, пока не обнаружится красота). Светлые и темные волны – в том виде, в каком они видны единицам внимания – расположены по шкале гармонии начиная с 0.000000000000000000000002 см и ниже.



Необходимо заметить, что это приближенная, грубая аналогия для одитора, а не для инженера.

Не путайте здесь красоту с любовью или с чем-то еще, кроме красоты. Красота имеет длину волны, близкую к самой тэте; это гармония, приближающая тэту. Уродство – это дисгармония в волне, диссонирующая с тэтой.

Тэта остановит уродство или дисгармонию, или попытается остановить ее; иначе говоря, волна уродства разрывает тэту.

Это, может быть, звучит слишком поэтично. На самом деле это очень "крутокипящая" инженерия. Это, по-видимому, и есть как раз суть в длинах волн.

Поэтому в инциденте должен быть фактор красоты, если он должен прикрепиться к тэте. Либо под ним должен быть еще инцидент с таким фактором красоты.

"Красота" в таком случае – там, где мы ее будем одитировать – на самом деле является подделкой тэты, или навязанной красотой, которая насильно вводит красоту и запрещает уродство. Тэта, оставленная наедине с собой, будет искать красоту и будет остерегаться уродства или бороться с ним. Она должна была бы обладать такой способностью, если бы ее можно было аберрировать до навязчивой идеи о красоте. Проверка в одитинге не оставляет сомнений, что такая навязчивая идея существует.

Если ваш ПК будет проходить концепцию [понятие, представление] красоты в белизне в электронном инциденте, и понятие уродства в черном поле – при условии, что оно настаивает на том, чтобы появиться – то инцидент сотрется.

Направьте внимание ПК на белое и попросите его представить, что это красиво. Ему не придется затратить много усилий, чтобы держать его белым, если он будет продолжать представлять его таким же образом.

Если черное продолжает вторгаться, то попросите его пройти представление о его уродстве. Оно потеряет силу.

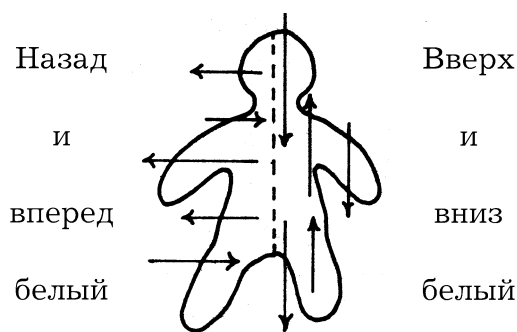
Некоторые ПК настолько сильно аберрированы, что черное стало единственным оттенком. Это преступник. ПК может проходить представление о том, как красива чернота. Он не будет делать это долго.

Истинные инциденты в тот момент, когда они были внедрены, были "сконструированы" так, чтобы быть навязчивыми. У большинства есть мотивы [противопоставления типа] "красивое-уродливое". Это заставляет жертву с силой навязчивой идеи поддерживать спокойствие и не бороться. Существуют даже зрелища-картинки, называемые hot facsimile (горячие факсимиле) и сделанные из грубой сырой энергии, – в которых ему показывают красоту. Как если бы у тэты не было бы представления об этом.

Есть и другая пара (дихотомия), которую ПК получает в некоторых инцидентах – это добро и зло. Добро – это волна на уровне рациональности, которая является намного более грубой гармоникой красоты. Оно разворачивается в красоте, когда ее проходят, и должно освободить от инцидента. Зло, конечно, также черно, как бело добро. Навязчивые религиозные инциденты (вместе с религиозными сценами) легко приходят и проходят, когда белое проходит с представлением о его "доброте". Это вскоре поднимается по шкале до красоты.

Все электронные инциденты стираются по методу Ч и Б вместе с представлением о красоте и с одновременной концентрацией внимания таким образом, чтобы белое становилось таким ярким, насколько это возможно.

Эти инциденты были предназначены для того, чтобы сбивать с толку, чтобы легче сделать послушного раба (они так думали). Был создан конфликт "красота-уродство" при прохождении одной половины волн одним способом, а другой половины – другим.



Одна сторона кажется черной, когда проходится другая. Просто составьте представление о красоте, следуйте этим волнам, и это представление сотрет путаницу.

## Глава 8

Процессинг представлений (концепций) проводится просто. ПК "составляет идею" о знании или небытии и удерживает ее, одновременно просматривая свой трак времени. Представление стирается, либо соматика, которую оно включает, исчезает, и после этого сама о себе концепция считается пройденной. Эта технология направлена не на отдельные инциденты, а на сотни инцидентов.

Представление (концепция) – это мышление с высокой частотой волны, которое по шкале выше восприятия разума или единичных инцидентов. Поэтому при прохождении концепций могут всплыть многие инциденты.

Концепции можно проходить двумя способами: "в" и "из", то есть: либо кто-нибудь имеет представление о ПК, либо ПК сам обладает этим представлением. Если ПК проходит концепцию и начинает бойл-офф, то попросите его изменить течение на противоположное ["в" на "из" или наоборот]. Если он проходил ее как свою собственную, то попросите его проходить ее в качестве чужой, и он немедленно перестанет бойл-офф.

Вы можете иметь представление о чем угодно, даже представление о беспорядке. Высшие и низшие точки на шкале в таблице Отношений (см. *Handbook for Preclear*) дают хороший материал для примеров концепций.

**Но** нам нужно при прохождении и стирании локов или целых жизней проходить только эти концепции – они отключают целые десятки инцидентов одновременно:

- \* Красота
- \* Уродство
- \* Причина уродства
- \* Причина красоты
- \* Отсутствие сочувствия
- \* Сочувствие
- \* Добро
- \* Зло

где \* – это Начало, Остановка, Изменение, Достижение, Неспособность достичь.

Везде, где есть закупорка кейса, попросите ПК проходить эти концепции. Всегда, когда виды (пейзажи) или люди слишком яркие или зафиксированные, попросите его проходить эти концепции!

Это все.

## Глава 9

Вы можете проходить красоту и уродство и по отношению к частям тела, людям в прошлом прекира, а также по отношению к телам ПК в этой жизни и к бывшим телам.

Когда вы делаете последнее, то вы обнаружите, что в его теле в текущей жизни проявляется такой контур:



*Каждая линия по вертикали – это ridge ("спайка"), оставленная каким-то телом в прошлом. Через спайки, если их сделать белыми, можно увидеть изображение тела. в прошлом.*

ПК – как тэтан – уменьшался в размерах в ходе времени. Первое впечатление таково, что человек как будто очень мал и по отношению к уровню рта его тело растет.

У ПК были тела, сильно непохожие на это.



*Уменьшение расстояния управления [телом]*

Если, № 2, как инграмма, находится в рестимуляции, то ПК будет думать, что он находится в Позиции А за собой – в то время, как он довольно сильно "заморожен" аберрацией в собственном теле MEST.

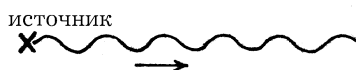
Чтобы отделить ПК от тел и обнаружить, почему он думает, что он является только современным телом, следует проходить следующие концепции по отношению к телам в прошлом – в особенности в старых факсимиле тел на расстоянии нескольких футов перед ним:

1. Отсутствие сочувствия к телу
2. Сочувствие к телу
3. Благосклонный (примилившийся) с телом
4. Бытие в качестве тела.

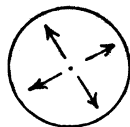
Тут он быстро восстановит ощущение, как он становится ничем, а тело – всем. Проходите красоту и уродство по всем телам, которые он когда-либо имел.

## Глава 10

Контуры течений внимания, или соответствующей волны, таковы:



Простой поток. Фиксируйте внимание на источнике.



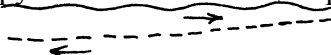
Расширение.

Сфера или диск. Из центра. Фиксируйте внимание на центре, затем на поверхности, разрушая ее.



Схлопывание.

Движение к центру. Фиксируйте внимание на центре, затем на поверхности – выходя из нее.



Ретракторная волна.

Уделяйте внимание обоим направлениям одновременно.

Работайте по всем течениям до тех пор, пока они не станут белыми.

Когда вы обнаруживаете, что нечто происходило с ПК, то нечто подобное он сам делал другому.

Проходите любой инцидент, пока он не начнет казаться "липким" (застывшим). Затем проходите его "противоположность". Инциденты затем проходятся так: вначале Мотиватор или DEDEX, а затем оверт, или DED.

Для каждого притока [inflow] существует исток [outflow] во всех факсимиле, застрявших в настоящем времени. Любое течение, проходимое до тех пор, пока оно не станет черным, станет белым или сотрется, когда направления течения изменяются на противоположные.

Если какая-то часть тела выходит только в одном направлении – или слишком долго – то она аберрирует.

Тэтан вкладывает волну красоты в тела, а обратно получает волны низкого уровня или секс (как раз ниже красоты). Тэтан не получает волну красоты от тел обратно. Если он "выплескивает" это слишком долго, то тэтан кий-ин подделку "красоты" в факсимиле. Так входят в игру электронные инциденты. Проходите тэтана, выплескивающего [putting out] или терпящего неудачу при выплескивании красоты в тела и ситуации.

## Глава 11

Хотя одитор может добиться многого исключительно с помощью сокращения факсимиле, он вскоре обнаружит, что его ПК не всегда способны с легкостью стирать факсимиле. Он иногда будет обнаруживать, что ему часто бывает нелегко, когда особенно тяжелое факсимиле находится в рестимуляции и, что бы ни делал одитор, он может обнаружить, что тон ПК не изменяется, и что отношение ПК не меняется в лучшую сторону.

Мы теперь подходим к "The Governor" [Правитель, Хозяин], о котором было упомянуто в лекции осенью 1951 года. Скоростность ПК – это скорость производства им энергии.

Самый важный этап, при восстановлении само-определения ПК, главная цель одитора – это реабилитация способности ПК производить энергию.

Живое существо – это, по-видимому, источник, производящий энергию. Как он производит энергию жизни без механических средств, клеточной активности или пищи?

Основной принцип производства энергии живым существом скопирован в электронике. Он очень прост. Разница между потенциалами двух областей может создать энергетический поток между ними. Угольные батареи, электрические генераторы и другие источники электрических течений работают на принципе, что разница энергетических потенциалов двух или большего количества областей может вызвать электрический импульс, который будет протекать между ними или среди них.

ПК – это статика и кинетика, что означает, что он является и движением и отсутствием движения. Эти два фактора при взаимодействии порождают электрический ток.

ПК в качестве статики может удерживать два или более энергетических потока с различными длинами волн поблизости друг от друга, и между ними будет получать течение.

ПК может поддерживать различие потоков между двумя волнами и статикой настолько долго (и с определенным трудом), что можно получить эффект разряжающегося конденсатора. Это может "взорвать" факсимиле.

ПК вызывает электрические токи как команды к телу. Они разрушают ранее образованные спайки (области плотных волн), и это приводит к тому, что тело воспринимает или действует. ПК берет из тела восприятие с помощью тянущих (тракторных) пучков. Он держит тело неподвижным или скрепляет себя с ним, оборачивая тракторный (тянущий) пучок вокруг него (тела), и в то же время помещает давящий (толкающий) пучок на свою спину, чтобы дать себе команду к действию. (Можно почти сломать позвоночник ПК, если попросить его сократить собственный трактор вокруг тела и в то же время удерживать давящий пучок на позвоночный столб).

Все, что одитору реально необходимо знать об этом – это элементарный метод использования разницы потенциалов. Это создает энергию.

Единственная беда ПК со старым телом MEST заключена в том, что у него слишком много факсимиле со своими тракторами и прессорами, которые воздействуют на его тело MEST, и рахитичное состояние тела воздает ему "медленностью" – так что он думает, что у его мало энергии – и до тех пор, пока он не поработает с каким-нибудь подобным этому методом, факсимиле не сотрется.

Любая разность потенциалов, которые взаимодействуют один с другим, создает энергию. Эстетические волны, взаимодействуя со статикой, производят энергию. Эстетические волны во взаимодействии с аналитическими производят энергию. Аналитические волны, взаимодействуя с эмоциональными, производят энергию. Эмоциональные волны,

воздействуя на волны усилия, производят энергию. Усилие, взаимодействуя с материей, производит энергию.

Последний метод используется на Земле в генерировании электрического тока для энергии. Остальные так же законны и производят даже еще более сильные течения. Это шкала бытия, от нуля-бесконечности тэты, и до твердости материи.

Самые полезные разницы потенциалов легко проходить.

Это на самом деле – перемена направления тока. Можно проходить постоянный ток или цепную реакцию, но эти вещи пока – в момент написания – еще на уровне эксперимента.

Переменный ток создается так: статика удерживает первый, а затем второй потенциал из дихотомии двух разностей потенциалов. Течение проходят в одном направлении с одним из пары, а затем в другом – с другим. Дихотомии таковы:

1. Выживать Жертвовать	12. Доверие Недоверие	23. Разум Эмоция
2. Аффинити Нет аффинити	13. Воображение Истина	24. Эмоция Усилие
3. Коммуникация Нет коммуникации	14. Верить Не верить	25. Усилие Апатия
4. Соглашаться Не соглашаться	15. Всегда Никогда	26. Принятие Отвержение
5. Начало Остановка	16. Будущее Прошлое	27. Разумный Безумный
6. Быть Не быть	17. Каждый Никто	28. Нет симпатии Симпатия
7. Знать Не знать	18. Владеть всем Не владеть ничем	29. Симпатия Примирение
8. Причина Следствие	19. Ответственный Безответственный	
9. Изменение Нет изменения	20. Правый Неправый	А также состояние Статики, или Бытия в Неподвижности, которое иногда необходимо проходить.
10. Выигрыш Потеря	21. Остаться Выйти	
11. Я есть Я не есть	22. Красота Уродство	

Как это использовать?

Преклира просят проходить течение Согласия, а затем Несогласия. Он проходит чувство, мышление (никогда не фразу!), мысль о согласии "в" или "из" себя – в направлении, которое он выберет по отношению к себе. Он позволяет этому протекать до тех пор, пока оно не становится дымчато-серым или белым, затем черным. После этого он изменяет направление течения и представляет мысль или эмоцию Несогласия. Он проходит это до тех пор, пока оно не станет серым или белым, затем черным. Когда оно стало черным или темным, он снова проходит Согласие в этом же направлении, пока оно не станет серым или белым, а



затем опять черным. Теперь он изменяет направление на противоположное и проходит мысль Несогласия, пока не получит серость или белизну, затем черноту. И так далее.

Необходимо заметить, во-первых, что может потребоваться некоторое время, чтобы течение превратилось из черного через белое к черному. По мере того, как ПК продолжает проходить, после нескольких минут или нескольких часов. Он начинает работать быстрее, затем еще быстрее и быстрее и быстрее – пока, наконец, он сможет удерживать течение пылающим и "поджаристым".

Вот способ аберрации живых существ: дать им источники белой и черной энергии поблизости от них. Это проявляется в очень закупоренном кейсе низкого тона в виде пылающего и сверкающего (сияющего) белого (поля). Это электронный инцидент, а не собственный поток энергии ПК. Эти инциденты проходят в пылающем белом цвете в одном направлении в течение минут или целых часов – прежде, чем они становятся черными. Затем их проходят другим способом – с пылающим белым – почти столько же времени.

***Когда черное преобладает в таких инцидентах, то они не ослабляются и не сокращаются. Попросите ПК в этом случае сделать то, что "ему надо сделать", чтобы весь инцидент стал белым.***

По мере того, как ПК работает, он обнаруживает, что скорость изменения потоков все более возрастает, пока он не проходит это как вибрацию. Эта вибрация теоретически может возрасти до сильного тока, который становится настолько большим, что лучше заземлить вашего ПК, используя Э-метр, или попросить его держать в каждой руке провод, присоединенный к голой водопроводной трубе или радиатору. Иначе его тело MEST может быть повреждено током.

Проходите дихотомию только до ее конца. Проходите в изменяющихся направлениях, пока течение не станет черным.

Не проходите черный "поток". Он не течет и не выходит.

## Глава 12

Само-определение – это белизна и энергия, сотворенная самим ПК. Энергия для него выглядит белой.

Само-определение

Ино-определение

– вот основная дихотомия. Само-определение выглядит белым, а Ино-определение (детерминизм другого) выглядит черным.

Электронные инциденты – насмешка над этим. Они заставляют ПК думать, что в его собственном детерминизме был другой детерминизм, с которым он должен сражаться. Белая красота должна бороться с черной уродливостью. Белое добро должно бороться с черным злом.

Иногда вы будете видеть, как ваш ПК борется, толкает, сражается – вместо того, чтобы работать с течениями. Он встречает черный мок-ап, с которым, по его мнению, он должен бороться. Это аберрация – это не Причина Восьмой Динамики, а всего лишь Причина Первой Динамики. Чтобы стать свободным, он должен быть Причиной в возможно большей степени по восьми динамикам. Он не может быть полностью ответственен – следовательно, ответственен и за свое факсимиле – до тех пор, пока он не стал Причиной. Если он не отвечает за свои факсимиле, то, следовательно, они могут нанести ему вред, и он может стать их Следствием, но они – Причины.

Одитор должен потребовать, чтобы ПК – если он так борется – проходил дихотомию, а не просто напрягался на черном. Он может протестовать и говорить, что "он не может это принять"; попросите его проходить принятие этого в любом случае, либо работайте с чем-нибудь полегче.

Вначале ваш ПК может быть неспособен даже найти серое. В этом случае пусть он представит, что перед ним есть кто-то и говорит ему что-то. Попросите его проходить поток его собственного согласия. Затем попросите его проходить его собственный поток несогласия. Довольно быстро он научится чувствовать, сколько времени он должен проходить каждое течение. Даже если он работает только на этом концептуальном уровне, он значительно повысится в тоне и, конечно, по уровню энергетического потенциала.

Ваш ПК должен быть в состоянии распознать трактор, то есть тянущую волну, и осознать, что у нее есть два направления течения (распространения). Как только вы укажете ему на то, что здесь у него присутствует сочетание "трактор-прессор", воздействующее на его тело MEST, он, вероятно, сможет это найти. Вы можете указать ему, что другие люди накладывают их (волны) на его тело, а также и на то, что он сам накладывал эти волны на других. Он обнаружит, как сделать так, чтобы это было течение, ибо трактор – это просто холдер, так что можно использовать и прессор или "тянущий", чтобы сделать так, чтобы кто-нибудь падал, или же остановить падение кого-то или чего-то.

Единственное, чего он не обнаружит сам для себя – это то, что он дает трактор другим, чтобы заставить их захотеть что-нибудь у него; он не сможет обнаружить сам, что они протягивают к нему тракторы, чтобы заставить его захотеть что-то от них. Последние упомянутые здесь явления ведут напрямик к искусству и второй динамике.

Вот самые важные дихотомии, которые надо проходить:

Соглашаться	Красота
Не соглашаться	Уродство

Хотя все, которые раньше перечислены, тоже полезны. Однако, не заставляйте его использовать и пытайтесь удержать его от использования таких дихотомий:

Эмоция	Усилие
Усилие	Материя

Эти вещи, в конце концов, "отпадают", когда проходят другие (перечисленные в списке).

## Глава 13

Существуют определенные эмоциональные концепции, которые очень эффективны, и их нужно применять.

ПК держит (в представлении) одну из этих концепций, и соглашается, либо не соглашается с ней. Он держит (в уме) эту концепцию и добивается потока по ней, соглашаясь и не соглашаясь с этой концепцией по объектам, чтобы удерживать их цвет серым или белым.

Представления о красоте проходят, удерживая в уме идею о красоте как состоянии дел, а затем соглашаясь и не соглашаясь (чтобы держать поле серым или белым) с локами и течениями, которые при этом включаются.

Аналогично, ПК работает со следующими концепциями:

- Уродство
- Красивая печаль (грусть)
- Деградация
- Нет симпатии
- Симпатия
- Умилостивление
- Возмещение убытков
- Вина
- Спрятывание
- Экsgiбиционизм
- Прекрасная жестокость
- Прекрасная печаль потери
- Красивая печаль любой дихотомии
- Красота победы (приобретения)
- Красота любой дихотомии
- Желание любой дихотомии
- Подавление любой дихотомии

ПК проходит то, что как можно ближе к мышлению, и как можно дальше от усилия.

Это проходят в скобках.

Слово "скобка" взято из артиллерии, и означает "отгородить в пределах оружейного залпа огня".

Скобка проходится следующим образом:

Вначале ПК представляет концепцию в отношении того, что происходит с преклиром.

Затем ПК представляет, как он сам делает так, что это происходит с другим (или думает либо говорит это).

Затем ПК представляет, как другой направляет его на других.

После чего все это проходится на другой стороне дихотомии.

Скобка, относящаяся, например, к концепции "красота быть личностью" будет следующей:

— Представьте, насколько красиво для вас быть личностью.

После того, как он проходит это в продолжение некоторого времени, удерживая это серым или белым путем согласия или несогласия с течениями, ему говорят:

— Представьте, насколько красиво для других быть личностью.

Он проходит это до ослабления сильного интереса, изменяя течения путем согласия или несогласия, и затем:

— Представьте, что люди думают, насколько красиво для других быть личностями.

Опять он удерживает это представление и проходит согласие и несогласие, чтобы получить течения.

Теперь:

— Представьте, насколько уродливо (гадко, противно, безобразно) быть личностью.

Он удерживает это представление и получает течения, то есть согласие и несогласие.

— Представьте, насколько уродливо для другого быть личностью.

— Представьте, что люди думают, насколько уродливо для людей быть личностями.

Это полный набор скобок. Их можно проводить по любой дихотомии. Стандартная скобка – это та, которой вы больше всего будете пользоваться – основана на дихотомии красоты и уродства с согласием и несогласием в качестве концепций течения, а также с другими дихотомиями, основанными на различных мыслях.

Если ваш ПК не может никак представить красоту, то попросите его пройти шкалу тонов по ней следующим образом – пусть при этом он соглашается и не соглашается, чтобы получить течение:

Апатия по поводу красоты (неподвижность)

Горе по поводу красоты

Страх красоты

Обида на красоту

---

Злость на красоту  
Антагонизм по отношению к красоте  
Скука по поводу красоты  
Консерватизм в отношении красоты  
Энтузиазм из-за красоты  
Радостное настроение в отношении красоты

Проходите эту шкалу, где бы он ни мог это сделать, а затем продолжайте проходить ее на других – пока он, в конце концов, не станет способным представлять чувство красоты. Он будет учиться тому, что такое красивое, либо будет пытаться понять красоту и многие другие концепции.

Ваш ПК может войти в тяжелый электронный инцидент. Они полностью описаны в книге "История человека". Если он туда попал, то вы можете проходить инцидент, попросив его "сделать его белым" и "продолжать держать белым". Если он не может этого, то проходите с ним более легкий материал.

## Глава 14

Существует три проявления энергии. Это течение, рассеяние и спайки (ridges).

Существует несколько форм жизненной энергии при использовании течений, рассеяния и спаек. Это прессорные (давящие) пучки, тракторные (тянущие) пучки и экраны. На самом деле экран – это спайка, которая образована для специальной цели – защиты.

Любая линия течения – стягивающаяся или удлиняющаяся – называется течением. Общее проявление этого можно увидеть в electric light wire.

Рассеяние образуется при испускании из источника. Это может быть, а может и не быть взрывом. Любой источник, который испускает в разных направлениях, можно назвать рассеивающим.

Спайка образуется при взаимодействии двух соответствующих энергетических течений, что вызывает энтурбулирование (перемешивание, хаотичное движение) энергии, и это при внимательном рассмотрении принимает те же характерные черты, которые в энергетических потоках очень похожи на материю с частицами в беспорядочной смеси.

Частный тип рассеяния – это обратное рассеяние, или схлопывание (сжатие).

В качестве иллюстрации можно привести пример пучка зрения, который испускается из источника и протекает по направлению к тому, что нужно увидеть. Если "ударить" обратным течением, то вследствие этого может образоваться спайка. Ударяя по твердому объекту, можно образовать спайку на поверхности этого объекта.

Все проявления энергии есть проявления этих характеристик энергии.

Энергию можно отнести к двум типам: быстрое движение – типа течения, рассеяния или спайки, и медленное движение, которое само по себе обычно называется "частицей" в ядерной физике.

Возбуждение внутри возбуждения – это основной процесс образования частиц из энергии, таких, как электроны, протоны и др. Они не неделимы, и это не соответствует их обманчивому греческому названию "неделимая" об атоме. Энергетические течения имеют много форм, и каждая из них сводима к еще меньшей вибрации.

Характерная особенность любой вибрации заключается в том, что в ней содержатся проявления статики и кинетики. Статика – это нечто без движения, без частиц и без длины волны; а кинетика – это нечто, у чего существует значительное количество движения – взаимодействия между статикой и одной или большим количеством кинетик приводит к энергетическому обмену.

Принцип получения переменных токов – в том виде, как он описан в большинстве книг по электричеству – излагается ошибочно. В них говорят о положительном и отрицательном терминалах, которые разряжаются друг на друга и вращаются так, чтобы получить переменный ток. Саентология опровергает это утверждение как ошибочное, так как отрицательный терминал должен иметь положительный минус, а положительный – отрицательный плюс, для того, чтобы такой "обмен" состоялся.

В технологиях прошлого при описании электрических токов, всех проявлений энергии и аспектов ее производства постоянно забывают основу – массу. Эта основа представлена в электрическом генераторе массой самого генератора. Тяжелая железная "масса" генератора, прикрепленная к полу или столу, навязывает (накладывает) время и пространство на эти два терминала. Без этого навязывания времени и пространства никакая энергия не была бы возможной. В электрический генератор необходимо вложить очень много механического

движения, так как он "разряжается" во взаимодействии между усилием и материей – это взаимодействие в дихотомии низкого ранга. На наиболее высоком (тонком) уровне сам человек – источник статики (массы, основы), и для этой почти окончательной сущности имеется математический символ – тэта.

Само-определение – это исключительно и полностью навязывание времени и пространства на энергетические потоки. Накладывая время и пространство на объекты, людей, на себя, на события и на отдельных личностей, мы проявляем Причинность. Способность накладывать (вводить, навязывать) время и пространство – это и есть полный набор составляющих само-определения человека. Его энергия производится благодаря разряду между высоким и низким – или просто между различными потенциалами, на которые человек "наложил" время и пространство. Деграция разумности – это деграция способности накладывать (присваивать) время и пространство. Психоз – это полная неспособность накладывать время и пространство. Это также энергия желания (в смысле – "способность").

В жизни мы обнаруживаем, что статика работает с кинетикой материальной вселенной, и в ней самой есть движение. Статика берет картины движения, которые она может поместить и реактивировать по желанию. Она пользуется этими картинками как терминалами. Типы движения в терминалах, разряжающихся друг на друга, находятся в соответствии с тем опытом, которого желает достичь жизненная сила.

Относительность скоростей определяет потенциал.

Скорость света – не постоянная величина скорости передачи энергии. Чем короче продолжительность периода испускания энергии из источника – иначе говоря, чем меньше длина волны энергии – тем выше "скорость" этой энергии. По мере того, как человек повышается по шкале тонов, он приходит к практически мгновенной мысли. А очень высоко на шкале тонов человек обнаруживает, что мысль настолько близка к статике, что статика способна переместить мысль вместе со временем в прошлое и в будущее независимо от того временного фактора, который навязан на вселенную MEST – навязанного явно некоей подобной статикой.

Мы далеки от каких-то мистических представлений, когда говорим, что принципы обмена энергией, построенные на понятиях статики и кинетики, могут быть фундаментальными в ядерной физике. "Единица внимания" – на самом деле это энергетические потоки с маленькими длинами волн и определенной частотой. Их можно измерить с помощью специально сконструированных осциллографов и других приборов. Никакой особой частицы здесь нет, но можно и обозначать частицы такого потока именем "корбитроны" (термин предложен Джоном Робинсоном и Диллардом Юбэнком) – если вы хотите быть крутым технарем.

Постоянная [скорость] света уже стала чем-то вроде научного горного гребня, который блокирует научную мысль. В области спектра самого света существует измеримая разница в скоростях, а в более высоком спектре разума и эстетики скорость света очень велика. Скорость [передачи] эмоции, с другой стороны, явно довольно низка – из-за того, что это длинная волна.

Можно исходить из абсолютной статики – и тогда мы имеем тэту; или из абсолютного движения – тогда это MEST. Однако взаимодействие, порождающее энергию, может быть и в намного более узком диапазоне. Мы наблюдаем ПК, которые пытаются проходить удовольствие, а находят только боль. Мы видим, как они проходят боль и находят удовольствие – но это не так часто. Постоянный ток и разряд конденсатора определяются волновой характеристикой. Можно создать факсимиле удовольствия и разрядить в него боль – это первая функция воображения.



Источник жизни сам по себе и есть энергия. Энергетические возможности живых существ могут слегка варьироваться в пределах одного живого существа, но они весьма различаются для разных людей, будучи основным качеством.

Источник жизни человека у большинства людей находится внутри, так как он имеет основание вместе с ранними течениями и спайками, которые сами по себе обладают той же длиной волны, что и источник жизни человека. Источник жизни, таким образом, не различает себя и эти спайки. Спайки – факсимиле, или картинки движения. Они используются источником жизни для того, чтобы превратить тело в раздражительно-ответный, или автоматический, механизм. С помощью таких спаек источник жизни может превратить тело в автомат, который будет работать для него. Однако, по мере опускания источника жизни по шкале тонов он сам может стать энтурбулированным и менее способным к наложению времени и пространства на свои факсимиле, он перестает различать себя и спайку, которая похожа на личность.

Этот источник жизни называется "тэтаном". Это сама индивидуальность, бытийность, персональность и Знание человеческого существа.

Состояние человека искусственно, так как тэтан использует тело для собственного удовольствия и удобства. Тэтан – после того, как он это сделал (использовал тело) – обычно забывает, что он это делает, и для повышения своей начальной произвольности подавляет тот факт, что он отделен от тела. Он отождествляет себя с телом до такой степени, что, когда тело умирает, он бросает его и предполагает – что на самом деле не так – что все факсимиле, накопленные человеком при жизни, накоплены для этого тела.

Если ПК говорит "мой тэтан", то он не отделил самого себя, так как он считает, что его тэтан – это что-то другое, или что-то находящееся в другом месте. Но он и есть тэтан, и когда он в состоянии знания, то он знает, где он. Если же он находится в состоянии незнания – иначе говоря, идентифицирует себя с телом – то он не знает, кто он.

Когда тэтан падает по шкале тонов в отрицательную область, он более не верит, что способен производить энергию, и он не может выбирать факсимиле для взаимных обменов, и затем он – неизвестным образом – становится мотивирующей частью личности. Но все о, что в личности будет вечным – это тэтан.

Генетическое существо нас очень мало интересует.

Эти проявления энергии, а также сам источник жизни, можно обнаружить с помощью техники, которая теперь разработана. Вот предварительно предложенная формула для энергии источника жизни:

Где:

E – энергетический потенциал,

I – поток энергии,

-R – отрицательное сопротивление,

-f – отрицательная частота.

$$\text{Life} = \frac{EI}{-R} \times (-f)$$

Теория противоупругости течения легко подтверждается на осциллографе – это, возможно, отрицательная частота. Энергия протекает – независимо от того, где: в пространстве или в ограниченной трубке – лишь до того момента, пока она не накапливается достаточно для остановки энтурбулентности. После этого ей требуется огромный силовой потенциал, чтобы течение ее продолжалось. Это сопротивление – а это воистину сопротивление, как в электрических проводах – является одной из главных причин, почему

энергию нужно доставлять в генератор. После того, как течение достигло предела упругости частиц, которые в нем содержатся, оно разряжается в обратном направлении, то есть против направления течения, и если ее перемешивать, то так оно и будет. Течение должно протекать сначала в одном, а затем в обратном направлении, а также в пределах упругости течения – чтобы создать энергию, которой не требуется большого потенциала, чтобы его поддерживать.

Хотя принцип сохранения энергии полезен в основах физики и элементарной ядерной физике, все же практически он приложим только по шкале тонов в области взаимодействия усилия и материи, и он полезен в пределах механического движения и только деятельности материальной вселенной. Мысль может иногда видимо нарушать закон сохранения энергии, но это совсем не обязательно отрицает тот факт, что мысль является частью материальной вселенной и вместе с тем является энергией – такой же, как электроны, протон и электрический свет. Мысль как бы постоянно воспроизводит самое себя лишь до того момента, пока она работает в области выше эмоции. Когда она деградирует ниже области эмоции, она прекращает себя воспроизводить.

Существует обширная технология, открытая в связи с приложением ее к энергии и к материальной вселенной, и эти принципы можно применять, например, к созданию вооружений, которые могут "отменить" силу атомной бомбы или взорвать ее на расстоянии; или, например, при стоимости в 200-300\$ можно создать автоматические зажигательные бомбы, по мощности сравнимые с атомными. Ядерная физика сейчас находится на стадии младенчества, и в этой области можно выполнить много новаторских работ. Не следует считать, что ядерная физика проникла в область жизни более, чем люди проникли в область физики. Проявления энергии обладают единой схемой в применении. И эти схемы так же применимы к мышлению, как и к электрическим течениям. Просто мы развили технологию путем логических умозаключений – и получили логические результаты.

Эти результаты публикуются в настоящее время только потому, что их можно легко продемонстрировать с помощью осциллографа. В области производства энергии и в области наук о человеке – самое важное, что при этом для человека восстанавливается жизненная энергия и сама жизненность, причем с сопутствующим увеличением разумности и активности.

## Глава 15

Причина, по которой ваш ПК прикреплен к своему телу MEST, заключена в его неспособности производить энергию, достаточную для знания, и тем самым – для освобождения от него.

Вот путь, который он прошел по отношению к телам:

Сначала он наносил им вред случайно (нечаянно).

Затем наносил им вред – не понимая, что они повреждаются – используя их сексуальные эмоции.

Затем он обвинял их, говоря и чувствуя, что он не будет отвечать за них.

Затем он имел эмоцию "Не симпатии" к ним.

Затем он чувствовал симпатию.

Он начал примиряться с ними.

Он хотел возместить ущерб телам.

Он *был* телом MEST<sup>1</sup>.

Проходите красоту и уродство этих категорий.

Цикл "не-сочувствие – равно – сочувствие" неизбежен. То, по отношению к чему мы провозглашаем сегодня не-сочувствие, получит наше сочувствие завтра.

Если ваш ПК видит какое-то свое прошлое тело, которое довольно долго впереди него, и при этом чувствует к нему не-сочувствие, то затем он будет чувствовать эмоцию не-сочувствия, сочувствия, примирения, и, в конце концов, он внезапно станет телом.

Человек управляет различными факсимиле тела, в частности, потому, что тело – это электрическое заземление, а частично из-за того, что он приписал ему ответственность.

Тэтан, который приписывает ответственность телу, затем становится телом. Это основной принцип. Человек становится – слишком часто и уж слишком долго – тем, чему он приписывает ответственность. Он делает это причиной, и, в конце концов, для того, чтоб самому быть причиной, он должен быть этой вещью сам.

---

<sup>1</sup> Цикл, состоящий из отсутствия сочувствия, сочувствия, примирения, возмещения ущерба и бытия – это причина и сам цикл жизненного континуума. Он частично отвечает за перенос соматики в оверт или DED. Он сам по себе является методом лечения. Его можно просто проходить, но лучше с представлениями о красоте и уродстве, вместе с согласием и несогласием на каждом уровне цикла. Можно дать практикующему только этот цикл, и он станет довольно знаменитым благодаря исцелению тупых и острых болей, так как он разрешает проблему вэйлансов, приобретения семейных проблем от родителей – и вообще тысячу других проблем. Иногда проходят такой цикл: злость (ярость), отсутствие сочувствия, страх, сочувствие, примирение, возмещение ущерба, бытие. Фактор злости – это холдер в инциденте (и ему сопутствует трактор), а страх – это баунсер. Страх наказания – в большей степени страх в этом цикле во время реального действия, а не тот, который возникает потом перед полицейскими. Отсутствие сочувствия (не-сочувствие) это эмоция и действие. Человек ставит перед собою черную штору, чтобы предотвратить собственное чувство аффинити по отношению к тому, чему он наносит вред. Это – отсутствие движения, которое становится серым и выходит (истощается) из жертвы и наказывающего при прохождении согласия и несогласия. Не-сочувствие может быть причиной закупорки всего трака. Не-сочувствие является, конечно, противо-не-сочувствием во многих инцидентах. - L.R.H.

Люди воображают, что они в телах потому, что они прячутся от чего-то, а также по многим другим причинам. Но они не важны. Важно то, что однажды тела было удобно иметь. Они были забавными.

Этот процесс, сам по себе, именно такой же простой, как он и есть, в конце концов освободит человека от тела. После этого он сможет пользоваться им или нет – по своему выбору.

Тэтан – это не волшебная выдумка. Попробуйте эти технологии на протяжении пятидесяти часов и выясните это. Попробуйте их на ПК, который никогда не слышал о факсимиле, электронике, или о "полном траке" – и за пятьдесят – сто часов он окажется извне и будет удивляться по поводу того, что он делал в "этой вещи"! Вы можете иметь только намерение увеличить его разумность или счастье. Вы лучше всего это сделаете, проведя процессинг тэтана по 8-80.

## Глава 16

Область ниже нуля по шкале тонов приложима только к тэтану.

Довольно часто можно наблюдать, что каждый человек обладает двумя положениями на шкале тонов. Это происходит потому, что существует положение на шкале для сплава тэтана и его тела MEST, который действует в состоянии незнания того, что он не является телом MEST, и ведет себя в соответствии с общественными обычаями, которые дают ему некое подобие разумности. А другое положение на шкале тонов – это положение самого тэтана, и нам необходимо продемонстрировать отрицательную шкалу, чтобы вообще найти тэтана.

Для тэтана вы обнаружите, что шкала имеет следующий вид (см. таблицу).

Эта шкала тонов ниже нуля показывает, что тэтан находится на несколько порядков ниже состояния знания в качестве тела, и так оно и обнаружится в большинстве кейсов. В нашем гомо сапиенс он будет обнаружен в тоне ниже нуля на шкале. Шкала от 0 до +4 была сформулирована и относилась к телам и к деятельности тэтанов с телами. Ну а для того, чтобы определить умственное состояние тэтана, необходимо исследовать шкалу ниже нуля. У него есть несколько общественных привычек (моделей, контуров) в качестве тела, и это дает ему возможность знать и быть. Сам по себе он потерял всю возможность быть, всю гордость, всю память и всю способность, обусловленную само-определением – но в нем самом все еще существует автоматический ответный механизм, который продолжает снабжать его энергией.

<b>ДИАПАЗОН ШКАЛЫ ТЭТАНА</b> Значительно ниже точки смерти тела - 0.0 вниз к полному несуществованию как ТЭТАН	<b>ТЭТАН ПЛЮС ТЕЛО</b> Общественное обучение и образованное - единственная гарантия нормального поведения.	<b>40.0</b>	Безмятежность бытия
		<b>8.0</b>	Восторг
		<b>4.0</b>	Энтузиазм
		<b>3.0</b>	Консерватизм
		<b>2.5</b>	Скука
		<b>2.0</b>	Антагонизм
		<b>1.8</b>	Боль
		<b>1.5</b>	Гнев
		<b>1.2</b>	Несочувствие
		<b>1.1</b>	Скрытая враждебность
		<b>1.0</b>	Страх
		<b>0.9</b>	Сочувствие
		<b>0.8</b>	Задабривание
		<b>0.5</b>	Горе
		<b>0.375</b>	Искупление вины
		<b>0.05</b>	Апатия
		<b>0.0</b>	Бытие телом (Смерть)
		<b>- 0.2</b>	Бытие другими телами
		<b>- 1.0</b>	Обвинение других тел
		<b>- 1.3</b>	Ответственность как вина
		<b>- 1.5</b>	Контролирование тел
		<b>- 2.2</b>	Защита тел
		<b>- 3.0</b>	Владение телами
		<b>- 3.5</b>	Одобрение от тел
		<b>- 4.0</b>	Нуждается в телах
		<b>- 8.0</b>	Скрывается

## КАЖДУЮ ИЗ ТОЧЕК НА ШКАЛЕ ПРОХОДИТЕ В ПОЗИТИВНОМ И НЕГАТИВНОМ СМЫСЛАХ.

**Пример:** красивая печаль нуждающаяся в телах. Красивая печаль НЕ нуждающаяся в телах. Красота, будучи ответственной за тела, красота НЕ являющаяся ответственной за тела. Каждый выполняется сам по себе и затем наоборот, с дополнением НЕ-.

От 40.0 до -8.0 располагается диапазон самого тэтана; шкала продолжается далеко вниз по отношению к нулю (смерть тела) – по направлению к полному небытию в качестве тэтана. От 4.0 до 0.0 – диапазон тонов сплава "тэтан-тело": общественные привычки и воспитание – это единственная гарантия разумного поведения. Шкала Тонов от отрицательных до 40.0 – это диапазон тэтана. Тэтан ниже по тону, чем тон смерти тела, так как он переживает смерть тела. Он в состоянии знания по тону ниже 0.375 только тогда, когда он отождествляет себя с телом и является, по его мнению, телом. Шкала "Тело + Тэтан" имеет диапазон от 0.0 до 4.0, и позиция человека на этой шкале определяется общественным окружением и воспитанием составного живого существа; Эта шкала раздражительно-ответная. ПК вначале выше отметки 0.375 на шкале "Тело + Тэтан". Затем, при одитинге, он обычно сходит со своего фальшивого тона по шкале "Тело + Тэтан" и входит в истинный тон тэтана.

Это на самом деле единственный представленный здесь само-определенный тон – это реальный тон тэтана. Начиная с области ниже нуля, он быстро поднимается по шкале по всему диапазону в качестве тэтана, и, говоря в широком смысле, устанавливается на тоне 20.0, управляя телом и ситуациями. При одитинге ПК достаточно автоматически падает с фальшивого тона шкалы "Тело + Тэтан" до реального тона тэтана. Затем тон тэтана поднимается вновь по шкале от уровня к уровню.

Не такая уж и редкость, когда ПК (который является тэтаном) буквально бредит до безумия под фальшивым лоском общественного и воспитательного раздражительно-ответного обучения – и затем обнаруживается, что он же, который ведет себя довольно нормально в состоянии "Тело + Тэтан", становится нерациональным при одитинге. Но, несмотря на это, ПК на самом деле становится намного разумнее и рациональнее, чем когда-либо прежде – и в тот момент, когда он обнаруживает, что он и есть "он" в качестве истинного источника энергии, личности и бытия тела, ему становится и в физическом, и в умственном смысле лучше. Поэтому одитора не должно пугать изменение тона, и он просто должен проявить упорство до тех пор, пока тэтан не попадет в диапазон рациональности. Бредящий сумасшедший тэтан намного разумнее, чем обычное человеческое существо. Но вы по мере одитинга должны увидеть это сами.

## Глава 17

ТЭТАН – это слово, обозначающее "Сознающий то, что Создает", или источник жизни, а также личность и источник бытия для гомо сапиенс. Оно произошло от символа тэта, который является греческой буквой. Это не кто-то еще, и не вещь, которая есть у человека, не душа и не дух. Это и есть личность. Человек не говорит о своем тэтани. Это уже контур. Человек говорит о себе. Я означает для аберрированных людей [агрегат] "Тело + Тэтан". Я должно означать: только тэтан.

ТЭТАН – это пылающий источник энергии. Самому себе он кажется чем-то с размерами от четверти дюйма до двух дюймов в диаметре. Его способность – это ЗНАТЬ и БЫТЬ. Он выделяет и использует энергию во многих формах. Он может воспринимать и легко управлять энергетическими потоками.

Тэтан входит (в тело) в раннем младенчестве, до, во время или после рождения.

Он переходит в состояние персонального незнания, когда желает обладать личностью, которой он, по его мнению, не обладает без тела.

Он швыряет "накрывающие" пучки на генетическое существо и захватывает тело.

Теперь он посвящает всю жизнь телу. Его захват тела – это оверт, который он потом прячет даже от себя.

Этот инцидент необходимо пройти.

У большинства ПК тэтан находится внутри черепа. При одитинге он сдвигается (иначе говоря, сдвигается ПК) из положения позади в положение перед головой. Но он всегда остается собой. У многих ПК вокруг тэтана настолько много спаек, что он рассеивает все через них. Это рассеяние происходит по линиям связи. После того, как эта дисперсия уходит в результате одитинга, тэтан становится тем, что описано выше.

Находясь позади тела, тэтан может подрегулировать и исправить любую ошибку в теле по желанию. Он видит их как черные места. Чтобы избавиться от них, нужно только создать течения, необходимые для того, чтобы сделать и удерживать эти места белыми. Некоторые тэтаны немедленно приобретают способность разряжать энергию по желанию. Когда тэтан разряжает энергию, другому человеку может показаться, что ему жарко.

Тэтан "падает" (коллапсирует) в тело, когда оно чувствует боль. Именно так он и оказался в ловушке. Одитинг должен разрешить эту проблему.

Тэтан может частично выйти за пределы себя самого на спайке. Тогда ПК кажется, что он и внутри, и все же вне себя. Ответ в этом случае таков: работайте с тэтаном, который внутри головы, чтобы он уничтожал (тушил) спайки пучками. Если просто работать концепциями и чувствами обычных красоты и уродства, то тэтан в конце концов выйдет наружу – но здесь может потребоваться очень много времени, вплоть до двухсот-трехсот часов. Техники, изложенные в следующей главе, быстрее. Выведите тэтана наружу и работайте с ним; у него затем появится своя собственная личность.

Тэтан – это и есть ПК. Сплав "Тело + Тэтан" не дает увеличения мощи личности. Тело – это что-то типа овоща, которым управляет генетическое существо.

Тэтан может очищать и оздоравливать собственное тело и тела других по желанию.

Вначале тэтан либо совсем слеп, либо очень расплывчато видит. Он постепенно восстанавливает свою способность воспринимать чувствами по мере поднимания по шкале

тонов. Он проходит область даб-ин выше нуля и ниже 2.0. Он достигает чистого, ясного взгляда выше по шкале.

Одитор в работе с тэтаном не одитирует инграммы. Он разбивает спайки, к которым прикреплены тысячи инграмм. Это очень быстрый одитинг. Спайки разрушаются, когда их находят и делают их белыми. Если они не уничтожаются с первой попытки, то пусть тэтан создаст течения "в" и "из" него самого и перемежает их до тех пор, пока спайка не станет постоянно серой или белой, а затем, сдвигая течения, продолжайте это делать, пока она не уйдет. После течения в сером или белом цвете в одном направлении в течение непродолжительного времени спайка становится черной. Затем течение обращают, и спайка становится белой или серой снова. Если после этого она становится черной, то обратите течение еще раз. Спайки могут действовать как живые существа, когда их распыляют энергией, или когда делают так, чтобы они сами отдавали энергию. Это "демонские цепи ума".



## Глава 18

Общая техника работы с тэтаном очень простая и очень быстрая. Тэтан находится в апатии; следовательно, как ребенок, который больше не просит того, чего ему не дадут, он отрицает (отказывается); это его немедленная реакция.

Вся техника состоит из немедленного выведения тэтана из тела, разгрузки некоторого количества сочувствия к телу и затем, проходя (концепции) в скобках и используя шкалу тонов ниже нуля, его доводят до полного само-определения, и в это время он уже может справляться с телом очень просто.

Пока мы говорим о психосоматических болезнях – то есть о расстройствах в теле, ненормальных образованиях и дисфункциях – тэтан может очень легко заботиться об этом, как только он поднимается по шкале тонов. Он будет заботиться об этом автоматически и приведет тело в отличное состояние.

Тот факт, что большинство тэтанов, в тот момент, когда они обнаруживают себя вне тела, не хотят больше иметь с телом дела – является следствием аберрированного состояния. Так же, как фиксация на том, что ни с чем другим, кроме тела, не нужно ничего делать – это аберрированное состояние тэтана. Одитор проходит каждую точку шкалы ниже нуля в качестве дихотомии – иначе говоря, так: наказание – нет наказания; обладание – не-обладание; управление – отсутствие управления; бытие – отсутствие бытия. Он проходит их в качестве представлений (концепций). Лучше всего проходить это, когда тэтан – вне тела, так как в этом случае тэтан не э турбулируется теми (всеми) факсимиле и спайками, которые он обнаруживает поблизости от себя самого.

Техника такова:

Преклира просят быть или не быть на небольшом расстоянии позади его головы. Из этого положения его затем просят почувствовать очень слабое сочувствие по отношению к телу (слишком большая доза этого чувства приведет к тому, что ПК будет ощущать, как будто его голову отрывают). Человека затем просят просмотреть (изучить) небольшое действие выхода из тела и вхождения в него – все это будучи вне тела. Последующие шаги повторяют эти, но обнаружится, что нужно проходить дихотомии и печальную красоту каждой дихотомии, чтобы довести тэтана до состояния знания.

Тэтан примерно половину всего времени (процессинга) будет отвечать на негативную команду, если он не отвечает на позитивную<sup>2</sup>.

Иногда нужно проходить факсимиле человека – прежде чем его можно довести до такого состояния, в котором он сможет выйти из тела – но в большинстве случаев этого не потребуется. Но, однако, иногда одитору необходимо проходить факсимиле. И в любом случае он должен знать все, что может появиться в факсимиле, о различных проявлениях тела, о существах, а также о других вопросах, о которых говорится в Саентологии – либо, в противном случае, он обнаружит явления, которые он, возможно, неверно истолкует.

Факсимиле в теле прикреплены к спайкам. Эти спайки обычно кажутся черными для тэтана. Они станут белыми, если человека попросить выяснить, что говорит спайка; после этого его просят "обладать ей либо удалить (передвинуть) ее", и спайка или черное место изменят цвет на белый и исчезнут – часть со значительной соматикой. Эти спайки обнаруживаются поблизости от motor controls либо вообще по всему телу.

<sup>2</sup> Этот факт установлен Evans W. Farber, Fellow of Scientology.

При процессе выхода тэтана из тела (и помните, что это именно выход ПК из его тела) сам тэтан не (повторяем: "не...") является чем-то другим или кем-то другим, а это именно ПК; и если ПК не знает, что это он выходит из тела, и что он реально уже вне тела, то его нужно проводить по концепциям на отрицательной области шкалы тонов – до тех пор, пока он в конце концов не добьется выхода из тела под управлением одитора. При процессинге хорошо попросить тэтана исправить (подлечить) любые нервные линии – или вообще все остальное, что, по его мнению, ему не нравится в теле.

Восстановление способностей тэтана проводится в направлении вверх через отрицательную область шкалы тонов, при использовании двух концепций – печальной красоты и деградации – с приведением в положительную область шкалы, в которой в качестве чувств используются красота и уродство.

Чувство отличается от концепции, и у человека может быть и чувство, и концепция одновременно. Человек, который не может выйти из своего тела немедленно, может оглянуться вокруг внутри головы, найти черные места и сделать их белыми в основном тем же способом<sup>3</sup>.

Техника проста, но она проще всего для человека, который тщательно владеет всем предметом этой техники. Восстановление способностей тэтана происходит через способность разрывать связи с телом по желанию, и сам процесс включает создание возможности для тэтана не обладать коллапсирующим трактором каждый раз, когда повреждено тело, и не "хвататься" за тело.

Защита тела, нужда в теле, доверие телу, чувство, что человеку нужно что-то отличительное (идентифицирующее), печальная красота умирающих тел – это все различные концепции, используемые в этом процессе.

Когда тэтан уверенно находится вне тела, он может оглянуться, найти любую энтурбулированную область и делать с ней все, что он ни пожелает. Он может найти вибрации и делать с ними все, что ему нравится.

Сначала зрение тэтана очень плохое – каким оно и должно быть для чего-то, находящегося ниже уровня смерти – так как тело MEST и собственная память тэтана исключительно плохие. Постепенно тэтан достигает способности воспринимать и риколы именно в качестве самого себя. Это возвращение способностей в основном определяется изменением собственных постулатов, а не прохождением факсимиле.

Где только возможно, избегайте прохождения любой эмоции или усилия, когда тэтан находится на шкале тонов по ту сторону сочувствия и указанных выше состояний (ниже по шкале). Это проявления низшего сорта, и они уйдут.

Тэтан способен выбирать (схватывать) целые охапки факсимиле и выбрасывать их по желанию.

Проверка этой техники показывает, что за время от двух до двадцати пяти часов процессинга человек становится на уровень, гораздо более высокий, чем MEST-клир.

Истинное знание и истинное бытие гомо сапиенс заключено в его источнике жизни. Почти для всех людей, подвергаемых процессингу, обнаружится, что этот источник жизни находится в очень плачевном состоянии.

Если при использовании этого процесса обнаружатся какие-то трудности, то рекомендуется связаться с Ассоциацией Саентологов Хаббарда.

---

<sup>3</sup> Э-терапевты и другие, экспериментирующие с внутренним сознанием, иногда случайно встречаются с этим проявлением.

Нужно соблюдать осторожность, выбирая те области внутри тела, в которых содержится "встроенная" энергия. Эта энергия на самом деле является собственной энергией тэтана. Она содержится в спайках. Она обладает (разными) личностями, так как спайки, покрытые факсимиле, похоже, способны мыслить, и если их выталкивают слишком быстро, могут возникнуть ужасные соматика. Предполагается, что некоторая соматика может быть допустима.

Тэта-Клир – это тот, кто может войти и выйти из тела по желанию. Клированный Тэта-Клир – это тот, у кого есть полный рикол всего и полный набор способностей в качестве тэтана.

## ГЛОССАРИЙ

**АБЕРРАЦИЯ:** происходит от Латинского *ab-errare*, означая "блуждать от...". Любое отклонение от рациональности. Человек аберрированный блуждает от его самоопределенного курса и больше не идет, где он хочет идти ТЕПЕРЬ, но идет, где он решил идти КОГДА-НИБУДЬ В ПРОШЛОМ. Это делает его курс иррациональным, и он путешествует там, куда подталкивает его окружающая среда. Он имеет так много аберраций, как много он имеет противо-выживательных решений в его прошлом. Ранее решения были сделаны, они были про-выживательные, но изменяющаяся окружающая среда и условия, возможно, сделали их противо-выживательными. Однако, пока он не стер эти ранние решения из его банка памяти, более ранние решения имеют превосходство над противоположными решениями, сделанными позже. Это, беспорядочное желание делать что-нибудь сегодня, все же направляемое к цели, которая установлена некоторыми вчерашними расчетами на наиболее аберрированное поведение человека.

**АБЕРРИ:** аберрированный индивидуум.

**АКСИОМЫ:** Вебстер: "утверждение самоочевидной правды... Установленный принцип, который универсально получен." Почти две сотни Аксиом, используемых в Саентологии охвачены этой наукой существования, поскольку никакая другая наука или "-логия" когда-либо не попыталась охватить это. Что такое жизнь? Что такое ум? Почему мы такие, каковыми мы являемся? Что такое тело и почему мы нуждаемся в нем? По отношению к кому являемся мы ответственными? Это - некоторые из вопросов, на которые Саентология ответила и освободила от опасения, ужаса и суеверной классификации.

**АНАЛИТИЧЕСКИЙ УМ:** "компьютер", или часть ума, который воспринимает и сохраняет данные, анализирует их, и использует ответы, таким образом полученные для решения проблем и управления организмом по всем динамикам. Аналитический ум, как компьютер, неспособен к ошибке, поскольку он думает в различиях и подобиях; переданные точные данные, там были бы усовершенствованы в каждом умозаключении. Каждая йота информации, собранная любым из чувств регистрируется в банках памяти, где это доступно для аналитического ума.

Все эти данные просматриваются аналитическим умом прежде, чем сделаны расчеты в любой проблеме, независимо от того насколько незначительной проблема может быть. Когда не аберрирован ложными данными, аналитический ум, который имеет полную нагрузку функциями организма, может управлять или изменять весь мышечный, железистый ритм и жидкостные функции тела немедленно и для оптимальной выгоды относительно организма.

**АНАЛОС (АНАТЕН):** это - неологизм (новое слово) составленное сложением двух слов - "АНАЛИТИЧЕСКОЕ" и "ОСЛАБЛЕНИЕ (АТТЕНЮАЦИЯ)", - частичное или полное растворение или ослабление функций аналитического ума. Это отключение аналитизера, случается в присутствии ЛЮБОЙ физической боли, даже при том, что боль может быть умеренна или кратка. Анатен прячет соматику, и, к сожалению, это прячет вместе с ней все восприятия, существующие, когда соматика была получена. Анатен также развивается в течение эмоционального стресса, который является формой боли.

**А-Р-К:** аббревиатура из Аффинити, Реальности и Коммуникации; три угла треугольника, который символизирует анатомию статик Жизни. Эти три слова, или в жизни или в сессии одитинга, так глубоко переплетаются, что, чтобы пренебречь одним нужно

подавить другие. Без аффинити, нет никакой реальности; без реальности, коммуникация туманна; без коммуникации, аффинити бессильно, и так далее через все возможные варианты.

Установление А-Р-К между одитором и преклиром - первая обязанность одитора перед стартом кейса. Это выполняется выяснением, имеет ли одитор любые возражения против улучшения тона его преклира, возражает ли преклир против одитора, и имеется ли что-нибудь относительно окружающей среды, которая могла бы быть рестимулирующей к преклиру.

**АФФИНИТИ:** один угол треугольника, который составляет анатомию статик Жизни: Аффинити, Реальности и Коммуникации (А-Р-К). Аффинити - связь, которая делает физическую вселенную возможной, которая сплавливает состояния материи. В мирской жизни это - любовь выше 2.0 на Шкале Тонов.

Аффинити между одитором и преклиром жизненно важно, если любой из них ожидает успеха от сессий. Без аффинити не может быть никакого соглашения; без соглашения, никакой коммуникации; и без коммуникации, реальность падает до почти недействующего уровня.

**БАУНСЕР:** слова или фразы в инграммах или локах, которые посылают преклир вверх по траку времени когда он пробует управлять инцидентом. ("Выйди", " Не касайся меня ", и т.д.)

Энергетические потоки и рассеивающие действия выглядят как баунсеры при вхождении в контакт с ними. Они побуждают преклира чрезмерно говорить и выходить из инцидента на траке. Баунсер также вызывает эмоцию страха, и страх последствий только от внезапных потоков.

**БЕЙСИК-БЕЙСИК:** первый момент дискомфорта, боли или бессознательного состояния в текущей жизни индивидуума.

**БОЙЛ-ОФФ:** см. ВЫКИПАНИЕ

**ВИДЕО:** ощущение видения, или нашей интерпретации легких волн в факсимиле объектов и опыта.

**ВИДЕО-РИКОЛ:** запоминание вещей, увиденных в прошлом.

**ВОСПРИЯТИЯ:** имеются больше чем 50 отдельных восприятий, с которыми ум регистрирует факсимиле окружающей среды, и все они регистрируются одновременно. Они прибывают в ум посредством физических волн, лучей и частиц физической вселенной как окружающей среды, и подхватываются такими каналами чувств как глаза, уши, нос, рот, и т.д., и всей нервной системой. Не только физический размер и внешний вид окружающей среды, но также движения, состояния тела, клеточное строение, и т.д., также - часть ощущений, которые создают полное факсимиле, и ни одно не пропущено, если только соответствующий орган чувств не недееспособен. Например: человек, рожденный слепым вероятно не имел бы никакого видео, но если он потерял свое зрение поздно в жизни, интерпретируемое видео - основанное на его памяти, и другие ощущения - будет регистрироваться умственным зрением и станет частью факсимиле.

**ВТОРИЧНАЯ ИНГРАММА:** вторичная инграмма - момент мисэмоции - гнев, страх, горе, апатия - где потеря или угрожает или понесена. Однако, вторичная не может существовать, если инграмма - период физической боли - не лежит в основе ее; и инграмма не имеет никакой силы, пока она не была включена вторичной или локом.

Вторичные, как считают, существуют трех типов: в которых реальность является навязанной, в которых аффинити является навязанным, и в которых коммуникация навязана.

Если преклир не очень высокотонален, одитор найдет необходимым обратиться к вторичным прежде, чем он может надеяться пройти более тяжело заряженные основные инграммы.

**ВЫКИПАНИЕ (БОЙЛ-ОФФ):** вхождение в периоды, которые походят на сон, не является необыкновенным для преклира, но выкипание это не сон. Они могут длиться в течение часов. Они никогда не должны выноситься одитором, поскольку они тратят впустую время и имеют маленькую или не терапевтическую значимость.

Внезапная волна бессознательного состояния встречается потому, что преклир управлял оттоком или притоком энергии вне предела эластичности потока. Это исправляется с помощью перемены управления потоком энергии преклиром, которым он управлял. Если он был оттекающий, имеет его притоком, или наоборот. Выкипание прекратится немедленно.

Усталость в конце дня это как начало выкипания причиняемое накопленными оттоками дня. Пройти или просмотреть их, и усталость ослабляется или уходит прочь.

**ВЫСОТА:** преклир доверяет и доверяется его одитору в той степени, насколько он уважает его и его суждение. Высота, поэтому, является уровнем престижа. Если преклир не может уважать, или видеть его одитора, он будет мало доверять тому, что тот говорит или делает, и сессии могут затягиваться; если уважение достигает чрезмерного уровня вплоть до идолопоклонства, может иметься тенденция верить слишком сильно во все, что одитор говорит, и стать полным следствием малейшего комментария одитора.

В индивидууме, высота может быть разделена на четыре различных категории: **ВЫСОТА ДАННЫХ**, в которой индивидуум, кажется, имеет исключительный фонд знания, собранного из книг, отчетов, и/или опытов; **ВЫСОТА РАСЧЕТОВ**, в которой индивидуум имеет выдающуюся способность думать и обсчитывать данные, полученные им; **ВЫСОТА ПОЛОЖЕНИЯ**, которая является высотой, принятой или подаренной по произвольному праву или положению; и **ПЕРСОНАЛЬНАЯ ВЫСОТА ПРИСУТСТВИЯ**, которая является высотой некоторых личностей создаваемой просто их присутствием, или примерами, которые они подают. В прошлом это вызывалось неким "персональным магнетизмом".

"Высота" одитора - один из наиболее важных факторов в установлении раннего А-Р-К между одитором и его преклиром.

**ВЭЙЛАНС:** вэйланс - полная идентичность, со всеми особенностями и характеристиками. Преклир может быть в его собственном вэйлансе, иметь несколько вэйлансов сразу, в синтетическом вэйлансе или ни в каком вэйлансе вообще. В закупоренном кейсе, где ощущения отключены, одитор может подозревать, что преклир находится вне вэйланса.

Вэйланс - механизм выживания, и используется умом для выхода из боли или поражения. При несчастном случае, если преклир перенес бессознательное состояние от боли или эмоции, он может подхватить вэйланс, или индивидуальность, любого драматического персонажа также вовлеченного, имелся ли только один такой другой или дюжина. Также команда лока, или потеря защитника, может принуждать его входить в вэйланс другого, со всеми его характеристиками - включая болезни.

Из-за тяжелого заряда в некоторых инцидентах, типа несчастного случая, травмы, эмоционального стресса, или смерти, попытка вынуть преклира из вэйланса бесполезна. Он вероятно был вытолкнут из его тела в некоторой точке в инциденте

притоком контр-усилия; поэтому никакими уговорами невозможно получить тэтана, который ЯВЛЯЕТСЯ преклиром, назад в тело, чтобы пережить память и боль (контрусиле) инцидента. Однако, вопреки ранним убеждениям было найдено, что инцидент может проходиться и сокращаться с преклиром наблюдающим вне его тела.

**ГЕНЕТИЧЕСКОЕ СУЩЕСТВО:** хотя ГС не имеет никакой реальной индивидуальности, оно имеет записи полной генетической линии - от первоначальной клетки через все слои эволюции к настоящей стадии развития - включая передачу соматик от прошлых тэта-существ. Редко какое ГС будет иметь снова того же самого тэтана. ГС локализуется в области живота и пребывает с телом некоторое время после его смерти - намного дольше тэтана, покинувшего его - и приживается в другом теле за два или три дня перед зачатием. Необходимо только небольшое количество одитинга ГС - или так называемого процессинга МЭВП, - всем кейсам кроме психотических.

**ГРУППЕР:** слова или фразы в инграмме или локе, которые сжимают трак времени, соединяя подобные инциденты вместе. Это случается только когда кейс имеет тяжелый заряд и фразы действия имеют значительную эффективность. Чтобы управлять групперами, одитор должен сначала уменьшить эмоции (гнев, страх, горе, апатию). (Фразы Группера: "Все случается сразу", "Я расквитаюсь с тобой", "Я должен все вокруг здесь делать", и т.д.)

**ДАУН-БАУНСЕР:** слова или фразы в инграммах или локах, которые посылают преклира раньше по траку времени. ("Сядь", "Ты раньше", и т.д.) Рассеивание энергии, которое движет индивидуума "вниз" во времени. Психотик это "даун-баунсер" от настоящего, которое он находит слишком активным.

**ДЕД (DED):** оверт, для которого не имеется никакого мотиватора называется "ДЕД" (заслуженное действие). Индивидуум, желая оправдать свои действия, пробует избежать вины, говоря своей жертве: "ты заслужил то, что получил".

**ДЕДЕКС (DEDEX):** индивидуум, пробуя скрывать ДЕД, производит мотиваторы, или преувеличивает последующие за ДЕД инциденты до тех пор, пока они не позволят ему легализовать ДЕД. Когда он яростно жалуется относительно того что сделано ему или было выполнено по отношению к нему, одитор должен искать оверт против того человека, относительно которого преклир жалуется. ДЕДЕКС происходит от слов "DED EXposed (ВЫСТАВЛЕННЫЙ ДЕД(DED))", или вина, которая прикрывается.

**ДЕНАЙЕР:** слова или фразы в инграмме, которые отрицают существование фразы или инцидента. ("Я не могу сказать", "Это не здесь", и т.д.)

**ДИАНЕТИКА:** (От греческого *dianoetikos*, - через ум, через мысль.) Представлена 9 мая 1950 года с публикацией книги "*Дианетика: современная наука душевного здоровья*" Л. Роном Хаббардом. Эта наука содержит его ранние открытия относительно ума, включающие первое исследование единственного источника человеческой аберрации и психосоматических заболеваний, и технологию для их устойчивого разрешения.

**ДИНАМИКА:** любое из восьми побуждений движения по которым каждый индивидуум движется в целях его оптимального выживания. Они перечисляются от первого до восьмого следующим образом: 1. Выживание для себя самого. 2. Выживание через секс, семью и будущие поколения. 3. Выживание через группу, организацию, город, и т.д. 4. Выживание через человечество в целом. 5. Выживание через все формы жизни. Это включает любые разновидности животных или растений. 6. Выживание через МЭВП, или Материальную Вселенную. 7. Выживание через тэту, или непосредственно через статику Жизни. 8. Это записывается как "Бесконечность" или число "8" лежащее на боку и символизирующее усилия человека чтобы выжить через Высшее Существо.

Неудача принятия на себя ответственности по одной или большому количеству динамик это неоптимальное существование. Каждая предыдущая динамика имеет основу для существования последующих. Например: Первая динамика является основой для себя одного, но когда каждый идет ко второй, он принимает ответственность за секс ПЛЮС себя, и когда он продвигается к третьей, он принимает ответственность за группу ПЛЮС секс ПЛЮС себя - и так далее до, и включая, восьмую.

**ДИХОТОМИИ:** ряд противоположностей: ненависть - любовь, всегда - никогда, правильно - неправильно, и т.д. Проходя эти потоки, один за другим, и превращая все черные области, которые обнаруживаются, в белые, существо восстанавливает его неотъемлемое право как источник производства энергии. Это часто - единственный метод, которым кейс может быть разрешен, или уменьшены созданные факсимиле. Тэтан зафиксирован по отношению к его телу МЭВП только потому, что он пожертвовал его способностью создать энергию, достаточную для его выхода.

Основная дихотомия - самоопределение, которое является белым, и иноопределение, которое является черным.

**ДРАМАТИЗАЦИЯ:** особенно дефектный тип аберрации, драматизация это выполнение, словами или действиями, выживающего поведения, используемого одним или большим количеством побеждающих организмов в течение инграммы. Драматизирование инграммы, вместо ее сокращения, только усиливает ее чтобы удержать. Однако, если окружение охраняет человека от драматизирования, он подвергается дальнейшему заряду в процессе существования, и не способен выполнить команду инграммы.

Причины драматизации кажутся коварно простыми: проходя их Вы не прикладываете ваших собственных усилий, однако таков "победный вэйланс" инграммы. Вы проходите противоусилие. *Вы извиняетесь за неспособность.* Начните проходить проигрышный вэйланс - вашим собственным усилием, эмоцией и мыслью - и вы начнете сокращать инцидент, независимо от того, сколько драмы может быть добавлено к этому.

**ЖИЗНЕННЫЙ КОНТИНУУМ:** продолжение целей другого, кто был доминирующей индивидуальностью в жизни преклира. Обычно это шаблон сочувствия, сожаления и восстановления, предшествующий оверту или акту недоброты, который Вы совершили или были убеждены, что совершили.

Например: Дедушка был доминирующий индивидуум, кто дал Вам сочувствие или защищал Вас, когда вашему миру или благосостоянию угрожали. Вы любили Дедушку и думали насколько хорошо было бы, если бы Вы могли бы быть *подобно* Дедушке. Тогда если Дедушка заболит, Вы почувствуете себя виноватым перед ним. Он умирает, и Вы помните всегда, когда Вы были недобры к нему: Вы позволяли ему искать очки, хотя Вы знали, что они были все время у него на лбу; Вы забывали дать ему его письмо, и он беспокоился о нем пока вы не закончили шесть подач мяча в бейсбол с мальчиками; Вы брали эту часть груди цыпленка хотя Вы знали, что дедушка не любил ничего кроме белого мяса. Вы желаете чтобы Вы не были настолько плохим, чтобы Вы могли бы повернуть время назад и делать хорошие вещи для Дедушки вместо того, чтобы быть "вредным" (это - то, чем он однажды назвал Вас). И хотя вы не сознаете это, Вы начинаете действовать подобно Дедушке. Его цели - ваши цели. Его лысая голова заставляет Вас терять ваши волосы. Его недостатки - ваши собственные недостатки. Вы живете жизнью Дедушки вместо вашей собственной; вы продолжаете жизненный континуум для человека кто, вероятно, визжит на коленях его матери прямо сейчас.



Это не обязательно был бы Дедушка для того, для кого вы живете жизненный континуум; это может быть родитель или другой родственник, кто-то, кого Вы знаете, животное, или даже физический объект типа хриплого старого комнатного органа.

**ЗАКУПОРКА:** часть воспоминаний человека, которые являются скрытыми на траке времени.

Серьезно закупоренные кейсы - те, которые могут помнить немного или ничего вне их непосредственного прошлого, и/или не получать никакой реальности в чем-нибудь, что они помнят - они закупорены из-за слишком большого усилия или противоречивого усилия. Он решил не видеть, не знать, и его трак тяжел с жалостью к себе, сожалением и виной. Он особенно обвиняет окружение за его неудачи.

Закупоренные кейсы должны быть обработаны с эмоцией и мыслью - не усилием. Одитор начинает с легким прямым проводом и продолжает со сканированием локов, когда это станет доступным. Это особенно правильно для закупоренного кейса, потому что это заперто в тяжелом факсимиле. Тот кто попробует проходить кейс на слишком высоком уровне только далее энтурбулирует его.

Закупоренный кейс обычно жалуется на болезнь. Его противоположность,- **ШИРОКО-ОТКРЫТЫЙ** кейс, настаивает на том, какой он хороший. И оба ошибаются.

**ЗАРЯД:** аберрирующая сила лока, вторичной или инграммы. Рестимуляция, или дополнение большего количества локов в цепь инграмм, увеличивающих заряд; прохождение этих локов в течение сессии одитинга уменьшает заряд. Заряды измеряются в Омах.

**ЗАРЯД ЛИНИИ:** любой период длинного и шумного смеха доставляющий удовольствие преклиру, в то время как он проходит процессинг. Терапевтическая ценность наиболее велика когда это практически не поддается контролю; фактически, заряд линии смеха будет делать больше для релиза напряженности чем будет снятие заряда печали.

**ЗВУКОВОЙ:** ощущение звука, или нашей интерпретации звуковых колебаний или волн в широком диапазоне частот (приблизительно между 15 и 20.000 колебаний в секунду).

**ЗВУКОВОЙ РИКОЛ:** запоминание ранее слышанных звуков.

**ЗДРАВОМЫСЛИЕ:** степень, с которой каждый контролирует его ум и цепь воспоминаний, или картин выживания, является его степенью здравомыслия. Если человек руководствуется забытыми решениями не жить, или инграммами, и это стержень его самоопределения, он не может быть очень нормален, хотя он может рассматриваться высоко рациональным относительно сегодняшних стандартов здравомыслия. Полное здравомыслие было бы полным самоопределением,- и вознесло бы человека к способностям, почти невообразимым гомо сапиенсу.

**ИНВАЛИДАЦИЯ:** любое слово или действие, которое бросает тень сомнения или отрицает правоту слов человека, мыслей, действий или вызванных ощущений в течение сессии. Одитор должен избежать этого нарушения Кодекса независимо от того насколько скептическим он может быть по отношению к данным его преклира. Даже если он подозревает прямую неправду, он должен слушать терпеливо и стараться добиться наилучшего А-Р-К между ним и его преклиром. Делать иначе - значит побуждать преклира скрывать данные или сомневаться в его собственных знаниях и эмоциях, посылая его вниз по шкале тонов к апатии.

**ИНГРАММА:** запись того что произошло в течение периода боли и бессознательного состояния, которое не доступно аналитическому уму как опыт или память, с чем по желанию можно войти в контакт и повторно рассмотреть. Инграммы, так как они записаны только в реактивном уме, действуют подобно скрытым командным постам, и вынуждают индивидуума шаблонно мыслить и действовать не рассуждая. Слово было заимствовано из науки - биологии, в которой это означает *"длительная запись памяти"*

клетки". В то время еще не было доказано только насколько обширной эта запись может быть, вне клеточного уровня, в процессинге найдено, что инграмма является *не* "длительной". При вхождении в контакт с ней в течение реверси это с готовностью стирается.

**КАРИОКИНЕЗ:** разделение клетки. (См. МИТОЗ.)

**КЕЙ-ИН:** первый раз, когда подобие или дублирование окружающей среды активизирует период бессознательности, которая была вызвана болью или эмоцией, называется кей-инном. Инграмма никогда не оказывает своего воздействия на тело пока она не была включена; поэтому, человек мог бы жить долго и никогда не иметь случая узнать, что он имеет инграмму; или если его окружение достаточно рестимулирует, он мог бы жить в постоянном полусознательном состоянии ("вялый" или "унылый"). Это снижение силы аналйзера разрешает другим инграммам быть включенными более легко, и этот спад может быть настолько быстродействующим и уверенным, что человек внезапно может находить себя серьезно больным, мертвым, или в соответствующем учреждении.

**КИНЕСТЕЗИЯ:** рикол движения - наш собственный или - окружения, через место и время.

**КЛИР:** первоначально это означало человека, кто больше не действовал под управлением командами инграммы, кто был "очищен" от его аберраций. С 1952 года это - относительное слово, и может быть применено к людям, кто поднял себя по Шкале Тонов к уровню, где они могут управлять их мыслительными процессами. *Идеальный клир*, конечно, был бы в 20.0 по Шкале Тонов - балансирование тэты и МЭВП. Пока они остаются в той точке, они будут сбалансированы между полной причиной и следствием, способны к принятию причинности по отношению к чему -нибудь.

В последние несколько месяцев, имелась тенденция приписывать слово "клир" трем различным категориям: клир МЭВП, клир тэта, и очищенный клир тэта. Клик МЭВП, с помощью этого анализа, был бы относительно неаберрированный тело-плюс-тэтан, вероятно выше чем 4.0 на Шкале Тонов; клир тэта - тот, кто может оставлять свое тело по желанию, и он вероятно был бы, хотя не обязательно так, намного ниже на Шкале Тонов чем клир МЭВП; и очищенный клир тэта имел бы все главные инциденты в его удаленном траке времени, также как имел бы и полную свободу от его физического тела.

**КОДЕКС ОДИТОРА:** система этики, разработанной для того, чтобы руководить одитором в течение его отношений с преклиром, чей кейс находился в руках одитора. Соблюдение этого кодекса важно потому, что даже малейшее нарушение может ухудшить продвижение низкотонального кейса; может даже добавлять локи к высоко заряженной цепи, которая будет требовать часов и часов одитинга, чтобы уменьшиться в достаточной степени, так чтобы кейс смог прогрессировать. Одитор должен помнить, что он не должен проявлять никакого персонального интереса к прошлому преклира, ни болезненного любопытства относительно действий преклира или его контактов; это не его миссия - стирать психозы или неврозы, ни уменьшать инграммы и вторичные. Его цель состоит в том, чтобы поднять преклира по Шкале Тонов, и если это выполнено эффективно, собственное упорство преклира и всеобщая ответственность будут заботиться об аберрированных шаблонах, которые преследовали его в одном поражении за другим.

Некоторые из вещей одитор должен осознавать при работе с кейсом:

*Будьте заслуживающим доверия*, и никогда не нарушайте конфиденциальность, показывая другим любые данные, которые были раскрыты в сессии. *Будьте учтивы* к преклиру независимо от того, что может случаться в течение сессии; помните, аберрации, которые могут раздражать или гневить Вас являются аберрациями преклира

и зависит от Вас, насколько Вы поможете ему уничтожить их. *Будьте храбры*; выполните с оптимальной процедурой то, что Вы считаете необходимым, независимо от любого тревожного поведения, в частности, преклира. *Никогда не оценивайте* кейс для преклира, или не сообщайте ему, где как Вы думаете, он находится на Шкале Тонов; это только обесценивает способность преклира вычислять его собственные данные, и подрывает его самоопределение. *Никогда не обесценивайте* (или утверждайте) индивидуальность или данные преклира, независимо от того, насколько чувствует одитор возможную общую реальность; данные могут быть, и вероятно, они более правильны чем ваша оценка их. *Знайте ваши техники*, и руководствуйтесь ими для получения результатов; гипноз, седативные средства и команды не только не нужны, но и должны избегаться, даже если преклир просит, чтобы Вы использовали эти методы. Одитор должен *сохранять себя работоспособным* и просматривать любые аберрирующие рестимуляции от каждой сессии так, чтобы он мог всегда действовать оптимально эффективно.

**КОММУНИКАЦИЯ:** один из углов треугольника А-Р-К, который символизирует статику Жизни. Коммуникация охватывает все стадии передачи данных от индивидуума индивидууму, от части вселенной индивидууму, или от собственных записей памяти к самому себе. Коммуникация использует все физические чувства - зрение, слух, осязание, обоняние, вкус - также как пятьдесят или большее количество перцептик в любых и всех возможных комбинациях, для передачи данных к "Я" или к другим организмам.

**КОНТР-МЫСЛЬ:** хотя невыраженные контр-мысли очень расплывчаты, они однако - там, и они имеют мощь. Если Вы не можете поднять мысли тех, кто Вас окружает в действующем инциденте, попробуйте поднять их концепты; не слова, что они могли бы использовать в выражении тех мыслей, или картинки - только получите концепты и вы найдете конфликт. Конечно, не все контр-мысли скрыты, но могут быть выражены другими организмами через все "нормальные" каналы коммуникации (речь, жест, наблюдение, и т.д.).

**КОНТР-УСИЛИЕ:** сила, которая противостоит собственному выживанию. Эта сила может быть неподвижна (типа припаркованного автомобиля или натолкнувшегося на дом, или столкнувшегося), или в движении (пересечение с поездом, кулаком, пулей, и т.д.). Контр-усилие, это усилие, по отношению к которому Вы не принимаете ответственность. (См. УСИЛИЕ).

**КОНТР-ЭМОЦИЯ:** эмоции других в вашем окружении. То, что Вы чувствуете, когда Вы входите в комнату или присоединяетесь к группе, особенно, если их эмоции не сонаправлены вашим в тот момент. Контр-эмоция настолько важна человеку не полностью само-определенному, что он будет делать много вещей, которые кажутся иррациональными в попытке пробудить эмоции - обычно сочувствие - в тех кто его окружает.

**КОНТУР:** команда инграммы, содержащая управляющие или аннулирующие "Ты" фразы, которая побуждает индивидуума рассчитывать по-другому чем он обычно делал бы. Эти контуры особенно преобладают в людях находящихся низко на Шкале Тонов, и чем ниже они, тем имеют большее количество контуров, и большее количество силы, которую эти контуры проявляют. Когда в управлении кейсом Файл-клерк внезапно становится недействующим, или целая инграмма запирается и включается странное видео, одитор может благополучно подозревать, что его преклир натолкнулся на управляющий контур. Это может быть устранено "прямым проводом"; проверьте его память, чтобы увидеть, кто в его прошлом осуществлял практику использования

утверждений, которые являются ответственными за эти локи контура. Как только эти локи подняты, инграмма, содержащая локи теряет степень напряженности.

Активные контуры указывают на высоко заряженный кейс, и кейс должен быть освобожден от напряженности прежде, чем сделана попытка нахождения контура в инграмме. Так как все контуры - фразы, которые пытаются делать что-то преклиру в соревновании с собственным "Я" преклира, эти регуляторы искусственны, и большинство их может быть сделано недействующими прямым проводом. Вы даже не добивайтесь устранения командной фразы; когда преклир обнаружит что это такое и почему он использует это, его самоопределение самоутвердится.

Контуры могут делать много странных вещей индивидууму. Они могут отключать память ("Вы не можете помнить что-нибудь"), или блокировать видео и звук. Некоторые содержат такую сильнодействующую управляющую фразу (типа "Вы должны делать все") что преклир занимается прохождением его собственного кейса без одитора. Этот тип кейса особенно труден для прохождения. Другие контуры, которые вмешиваются в одитинг, содержат закупоривающие их данные, или запрещают освобождение эмоций.

**ЛОК:** опыт во время осознания который приближает ощущения инграммы, может вызвать один из двух типов лока: который просто повторно рестимулирует и вызывает индивидуума к драматизации инграммы, или тот, который прерывает драматизацию, вызванную в инграмме. Второй более серьезен так как это вызывает включение физической боли и происходит в результате психосоматических болезней. Третий тип лока формируется в любой момент времени когда были подавлены или навязаны аффинити, реальность или коммуникация.

Локи могут быть получены только, когда человек находится в неоптимальном состоянии типа утомленного, или расстройстве переменами или эмоцией. В течение жизненного срока человек приобретает тысячи этих локов. Они непосредственно не аберрирующие; только, поскольку они образуют оболочку основных инграмм, обычно необходимо удалить некоторые из этих оболочек прежде, чем с инграммой самой по себе можно будет входить в контакт, и с по-настоящему низкотональным человеком, лок сам по себе должен проходиться как инграмма.

Сканирование локов было разработано чтобы дать быстродействующий путь подъема человека вверх по Шкале Тонов в достаточной мере для того, чтобы его кейс смог прогрессировать.

**ЛЯМБДА:** символ для живущего организма - греческая буква *лямбда* (инвертированная "у" с хвостом, продолжающимся вдоль строки). Лямбда, которая является МЭВП (материя и энергия в пространстве и времени) оживляемая Тэтой, или мыслью, имеет только одну цель: Выживание, с окончательной целью Бесконечного Выживания. Когда организм или лямбда будет не в состоянии продвигаться к этой цели, он уступает. Тэта, используя лямбду, или оживляемый организм, как промежуточный шаг в завоевании физической вселенной, стремится устанавливать оптимальное движение для контроля движения. И движение, которое является слишком быстрым и движение, которое является слишком медленным - одинаково контр-выживательны, потому что лямбда оперирует в пределах очень узкой связки допуска (температура тела 98.6F, воздушное давление 15 фунтов на квадратный дюйм, и т.д.).

**МИСДИРЕКТОР:** слово или фраза в инграмме, которая посылает преклира в неверном направлении в течение процесинга. Если фраза достаточно активна, замечание типа "Вы делаете все наоборот" может послать его вниз по траку времени если одитор направляет его вверх к настоящему времени. (Примеры мисдиректоров: "Не идите этим

путем", "Вы никогда не делаете что вам говорят", "Я не могу сказать пришли вы или идете", и т.д.)

**МИТОЗ:** далеко назад по траку времени, очевидно, клетка, как основной организм, имела удлиненную форму, с думающим ядром в большем конце. Сделав за некоторое время много постулатов, клетка решила разделяться и становиться двумя, что может быть признано повсюду как шаблон человеческого существования.

Когда этот инцидент полностью обработан, одитор может ожидать длительные периоды выкипания части преклира, также как и много физического усилия. (См. "Выкипание".)

**МОЗГ:** органическое, физическое существо, составленное из двух передних полушарий нервной ткани, и локализованное в верхней части черепа. Это включает нервные клетки (серое вещество) и нервные волокна (белое вещество). Это - *не* ум, но только инструмент, который ум использует как пульт управления для организма.

**МУЛЬТИВЭЙЛАНС:** человек, как считают, имеет мультивэйланс когда он принимает личности и характеристики двух или больше вэйлансов. (См. ВЭЙЛАНС.)

**МЫСЛЬ:** саентология, сходна большему протяжению чем была Диа-нетика, и построена вокруг мысли, потому что мысль ЭТО человеческий ум. С мыслью Вы приобретаете данные, анализируете их, сравниваете их с другими хранимыми данными и оцениваете оптимальное движение, необходимое для прямого действия в непосредственном или отдаленном будущем. Введение этого оптимального движения посредством правильной оценки усилия, поэтому, является основной целью рассуждения, и ум не имеет никакой другой заботы.

Мысль, как "энергия" - *не часть* физической вселенной. Она может управлять энергией, но не имеет никакой длины волны; она использует материю, но не имеет никакой массы; она основана в пространстве, но не имеет никакой позиции; это запись времени, но она не часть времени. Фактически, это - прямая связь, главная линия коммуникации между человеком и его историей, и даже к его причинам для решения БЫТЬ.

**МЭВП:** созданное слово, составленное из первых букв слов Материя, Энергия, Время и Пространство - компоненты физической вселенной. Все физические явления могут рассматриваться как оперирование энергией или перемещение в пространстве и времени. Вся материя создается действием энергии в пространстве и времени. Движение энергии или материи через пространство это система измерения времени. Движение материи или энергии во времени - система измерения пространства. Обратите внимание, что Материя, Энергия, Время или Пространство или *перемещаются* относительно друг друга, или *вовлекают в движение*, и живые организмы, являющиеся МЭВП оживляемой тэтой, не могут существовать без движения. Когда оптимальное движение снижается, этот организм теряет право выживания.

Все вещи являются МЭВП кроме тэты, которая не рассматривается как часть физической вселенной. В то же самое время, это не может быть отклонено положительно, что тэта МОЖЕТ БЫТЬ частью физической вселенной.

**ОБОНЯТЕЛЬНЫЙ:** ощущение, с которым мы получаем мельчайшие частицы материи которые регистрируются как запах.

**ОБСЛУЖИВАЮЩИЕ ФАКСИМИЛЕ:** определенно невыживательная ситуация, содержащаяся в факсимиле, которая вызывается в действие индивидуумом чтобы оправдать его недостатки. Обслуживающим Факсимиле может быть одна из болезней,

ущерб, неспособность. Факсимиле начинается с нисходящей эмоциональной кривой и заканчивается восходящей эмоциональной кривой. Между ними имеется боль. Обслуживающее Факсимиле ЭТО шаблон, который является хронической "психосоматическая болезнью". Это может содержать, кашель, лихорадку, боли, высыпания, любое проявление невыживательного характера, умственное или физическое. Это может даже быть усилие самоубийства. Это содержит все восприятия. Это имеет много подобных факсимиле. Это имеет много локов. Владение и использование обслуживающих факсимиле отличает гомо сапиенс.

**ОВЕРТЫ:** оверт - назначение боли или разрушения другому организму. Каждый оверт и локи трака времени опираются на Обслуживающее Факсимиле, которое было первым овертом, признанным как угроза его собственному выживанию.

Оверт имеет основную закономерность: "боль, посылаемая Вами другому, отражается непосредственно в Вас". Любая боль прицепившаяся к человеку, может быть прослежена как боль, которую он носит в наказание. Ударьте ребенка, и вы будете иметь невралгию; повредите чьи-то глаза, и вы будете носить очки; управляйте кем-то, и Вы возьмете на себя его долги, и т.д.

Часто, многие оверты - содержащие убийства, пытки и погромы - должны проходиться как локи перед основным Обслуживающим Факсимиле, с которым можно входить в контакт или проходить в процессинге.

**ОДИТОР:** тот, кто слушает, рассчитывает и направляет другого с намерением помощи ему для решения проблем его жизни. Одитор должен помнить, что он - только направляющий, и это - не его область, чтобы утверждать или лишать законной силы любую информацию, которую преклир предлагает ему в течение сессии. Он может делать заключения и оценки, но он не должен распространять те заключения или оценки ни его преклиру, ни другим. Ни в коем случае он не будет ни обсуждать кейс, ни показывать кому либо любые из данных, которые были предоставлены ему. Он лично не заинтересован в том, что преклир сообщает ему, и слушает только потому, что присутствие одитора имеет ценность далеко вне простых слов, которые говорят. Если он полагает, что преклир пропускает или избегает важного расчета, это - его обязанность, чтобы тактично вести сессию так, что преклир, непосредственно, может подбирать его аберрированные решения и заключения прошлого для оценки заново в настоящем времени.

**ОРГАНИЗМ:** часть МЭВП, которая, очевидно, развилась по протоплазменной линии от поколения к поколению, изменяя себя по траку времени, чтобы приспособиться к окружающей среде. Организованные и управляемые тэтой, организмы - физические проявления Жизни. Вы - организм, оперирующий среди других организмов, и каждый - сращение тэта-МЭВП с одной и только одной целью: выживать по каждой из динамик.

**ОСЯЗАНИЕ:** ощущение, которым мы регистрируем форму и текстуру поверхностей и составов.

**ОТВЕТСТВЕННОСТЬ:** способность и готовность принять статус полного источника и причины для всех усилий и контр-усилий по всем динамикам. В момент, когда Вы начинаете отрицать ответственность, обвинять других, Вы выбираете сами себя Следствием, и они станут Причиной, и в той же степени Вы позволяете другим управлять Вами и вашей жизнью. Чем больше Вы "перекладываете ответственность", как это выражается на слэнге, тем больше Вы станете *следствием* окружения. Немногие из нас примут вину за что-нибудь. Мы говорим: "грязь сделала меня скользким", или "Я имел неудачу", или "Мои уши не слишком хороши, так что Я не слышал Вас", или "Люди ревновали нашу дружбу и рассорили нас". Вы когда-либо

видели чтобы кто-то пнул коробку или кирпич, о который он бы мог споткнуться? Или дал бы выход мести на некоторый неодушевленный предмет, которому он приписал бы ответственность за ущерб или ушиб полученный из-за его собственного легкомыслия или небрежности?

**ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ВЭЙЛАНСА:** любая фраза, полученная в течение момента бессознательности, которая побуждает индивидуума к смещению в чужую идентичность. ("Вы - подобно вашему отцу", "Вы не действуете подобно нашему ребенку", "Вы ничто, только хобо-бум-трамп, и т.д.", "Вы не можете даже быть сами собой", и т.д.)

**ПЛАКСА, или БУ-ХУ:** название, данное моллюско-подобному животному, которое может быть отсутствующим звеном в эволюционной цепи. Это отмечает переход от жизни в воде к жизни на земле. Очевидно, хотя оно зависело от воды для пропитания, оно использовало глаза (расположенные во рту в дополнительной оболочке) как насосные трубы, чтобы отсасывать соленую воду после того, как нужное количество пищи было получено.

Прохождение "бу-ху" преклира часто приносит релиз тем, кто находят себя неспособными проливать слезы потому, что в удалении соленой воды плакса проходит все такие же физические усилия что и мы, как люди, проявляем в крике или смехе.

Часто целый шаблон Обслуживающего Факсимиле человека будет найден в том, что случилось с "плаксой" на берегу, поскольку он был под угрозой слишком большого количества соленой воды, кипящего горячего солнца, вулканических извержений, и даже быть пойманным птицами.

**ПОСТУЛАТ:** человек аберрирует себя сам постулатами которые он делает, начиная с постулатов - самоопределенных мыслей, которые останавливают, изменяют или начинают в последующем, существующие или будущие усилия. Постулаты сделаны и производят эффекты по каждой из восьми динамик, и ранние постулаты предшествуют более поздним. Если некоторые постулаты сделаны сегодня и изменяют окружение завтра, это делает сегодняшние постулаты нежелательными, ранние постулаты продолжают производить эффект если они не вспомнены и не переоценены. Помните людей, кто восстали при отказе от старой Модели-Т Форда ради более новой, более мощной модели коробки передач? Единственная причина, почему пожилые люди "встают на их пути" заключается в том, что они не могут избавиться от их ранних постулатов. Это не молодой человек, который поддается изменениям; только что он имеет новые данные чтобы делать новые постулаты; он может оценивать в настоящем времени.

**ПРЕКЛИР:** технически, это охватывает каждого, кто - не полный "клир" - с полным контролем его воспоминаний до конца вниз по тракту времени к началу клеточного существования. Однако, это - слово определяющее градиент. Человек который находится относительно высоко на шкале тонов мог бы говорить о себе как о недавнем ПРЕ-клире - и публика, видя чудеса, на которые он способен, могла бы соглашаться с ним. Для наших целей, позвольте нам рассматривать как преклира любого человека проходящего одитинг, или улучшающего самого себя в области Саентологии.

**ПРЕНАТАЛЬНОЕ ВИДЕО:** восприятие Тэты генетическим существом или тэтаном. Это прежде, как полагали, было даб-ином.

**ПРЕНАТАЛЬНЫЙ:** часть трака времени, которая простирается с первого момента существования человека, и использует любые из его ощущений до этапа, заканчивающегося его физическим рождением. Процессинг показывает, что память

начинается в сперме и яйцеклетке, и продолжается через их слияние в эмбрион, и позже - в плод. Многие инграммы поднимаются организмом прежде, чем он рожден.

ПРОТИВО-МЫСЛЬ: см. КОНТР-МЫСЛЬ.

ПРОТИВО-УСИЛИЕ: см. КОНТР-УСИЛИЕ.

ПРОТИВО-ЭМОЦИЯ: см. КОНТР-ЭМОЦИЯ.

ПРОЦЕССИНГ: составление представлений или "представление идей" (не "чувств"); особенно подходит к тем людям, кейсы которых закупорены и не могут возвращаться в одиночные инциденты. Прохождение концепций, являющихся мыслями с высокой частотой - гораздо выше частоты восприятия или разума - подобно стиранию бейсик-лока в цепи. Процесс направлен на сотни инцидентов, а не к одиночным. В первую очередь проходятся концепции красоты, сочувствия и зла, а также их противоположности.

ПРЯМОЙ ПРОВОД: любое вспоминание при котором преклир остается в настоящем времени, и помнит то, что люди сказали или сделали ему в течение его срока жизни, называется Прямым Проводом. Термин получен из аналогии протяжения провода, подобного телефонной линии, между "Я" и стандартным банком памяти. Это отличается от ревери, при этом преклир находится в прямом проводе с открытыми глазами и только помнит инциденты, в то время как в ревери он закрывает его глаза и заново переживает инциденты.

Чем более низок человек по шкале тонов, тем более необходима в его процессинге прямая память или прямой провод. Хотя это и медленно, но это - эффективный путь прохождения. Вы начинаете вспоминанием очевидного и продвигаетесь к аберрированному. Психотикам часто необходим прямой провод с такими простыми вещами как: "Вспомните, когда Вы вошли в дверь?", "Вспомните, надевали ли вы ваши ботинки этим утром?", и т.д. Нет никакой опасности в прямом проводе.

Имеются семь типов инцидентов, для которых особенно необходим прямой провод. 1. *Навязанное аффинити* (был вынужден проявить или объявить любовь или уважение, которое он не чувствует на самом деле по отношению к родителям, жене, преподавателю или человеку). 2. *Навязанная реальность* (принужден идти в школу и соглашаться что это хорошо для него, когда он предпочел бы играть; принужден соглашаться, что что-то, что он знает, на самом деле не так; убежден кем-то, что вещь является такой или что-то существует, и принужденный другими признать что это - ложь). 3. *Навязанная коммуникация* (принужден смотреть на вещи, которые он не хочет слышать или чувствовать, принужден говорить когда он не хочет говорить, принужден писать когда он не хочет писать: типа "Вы только что собрались писать Тете Маше и сообщить ей, как хорошо относитесь к ней, чтобы она послала Вам такой замечательный подарок" - и это было книгой поэзии или что-то, что он не хотел или презирал). Религия, как практиковалось в прошлом, могла пользоваться всеми тремя из них. 4. *Запрещенное аффинити* (отвергнутая привязанность от одного или обоих родителей, родственника, или жены или мужа; изгнанный из группы в школе, деловых или социальных кругов). 5. *Запрещенная реальность* (что-нибудь, что обесценивает или бросает вызов тому, что преклир решил считать истинным). 6. *Запрещенная коммуникация* (опровержение права человека видеть, слышать, чувствовать, говорить). 7. *Цепи* (команды "Вам", которые заставляют вычислять по-другому чем Вы обычно делали бы).

ПСИХОТИК: психотик живет в прошлом. Он - полностью вне контакта с его окружением в настоящем времени, и может делать некоторые вычисления относительно настоящего времени и ни одного относительно будущего. Некоторые психотики, чьи драматизации



факсимиле делают их очевидно вредными для других, удалены от общества теми или другими средствами, но такие психотики не настолько сильно драматические, как те, кто тем не менее опасны для их окружения.

**РАСЧЕТ:** реактивный расчет; аберрированная оценка и постулат, что конфликтует с навыками и способностями человека. Примеры: человек рассчитывает, что он должен жить в бедности чтобы быть богатым, или быть достойным преуспеть даже при том, что его способности находятся на грани развлечения.

**РЕАКТИВНЫЙ УМ:** та часть ума человека, которая работает на основе стимул-реакция (дан некоторый стимул, это дает некоторую реакцию) которая не под его волевым контролем и которая проявляет силу и мощь команд минуя его осознание, цели, мысли, тело и действия. Он состоит из инграмм, вторичных инграмм и локов.

**РЕАЛЬНОСТЬ:** один из углов треугольника А-Р-К, который символизирует статику Жизни. Реальность - соглашение по восприятиям и данным в физической вселенной.

Если бы Вам говорили что-нибудь, что не совпадает с вещами, которые вы согласились знать, это не имело бы никакой реальности для Вас. Если каждый не согласился бы с Вами, Вы стали бы терять все чувство реальности и начали бы подвергать сомнению даже вещи, с которыми вы согласились поскольку Вы знаете их. Для Вас фотография автомобиля пробудила бы достаточные факсимиле чтобы дать Вам ощущение высокой реальности, но если Вы должны были бы показать ту же самую картину человеку Кроманьона, кто даже не знал ценности колеса для транспортирования, фотография, также как и то, что Вы могли бы сообщить ему относительно этого, не будет иметь абсолютно никакой реальности. (И если бы Вы сказали вашему соседу, что вы показали картину человеку Кроманьона, - сколько реальности он будет иметь об этом?)

**РЕВЕРИ:** момент, когда преклир закрывает глаза, он может рассматриваться в реверии. С его открытыми глазами он находится в настоящем времени, когда глаза закрыты - нет. Это - главное различие. Далекий от нахождения в гипнотическом трансе, человек в реверии всегда сознает то, что он делает; он находится в полном контроле его воспоминаний и может отвечать одитору или нет, - как ему нравится. Если он не перемещается по траку времени, то это не потому что он не в реверии - это потому что он увяз в инграмме, или имеет высоко заряженный кейс.

Первичная цель реверии состоит в том, чтобы зафиксировать внимание преклира на его траке времени.

**РЕЛИЗ:** преклир, кто достиг точки в процессинге где он больше не страдает от психосоматических заболеваний, или кто был освобожден от его хронических умственных и физических трудностей, и болезненных эмоций. Пока он далек от состояния "клир", но он выше нормального человеческого состояния, имеет хорошую стабильность и может наслаждаться жизнью.

**РЕТРАКТОРНЫЕ ЛУЧИ:** лучи, произведенные непосредственно вами и другими существами с целью контролирования других существ. Эти лучи могут быть на любом эмоциональном уровне или уровне понимания, но если они на эмоциональном уровне, они весьма "липкие" и тверды при использовании. Эти лучи колючие подобно рыболовному крючку.

Ретракторные лучи особенно мощны в сексе, где человек пытается заставить другого любить его, или думает что он или она привлекательна, красива или желанна.

**РИКОЛ:** переживание заново, через память, ощущений прошлых инцидентов. Когда преклир имеет трудности в видео или звуковом риколе, может подозреваться наличие инграммной команды отключающей эти ощущения.

**САЕНТОЛОГИЯ:** Саентология - "наука приобретения знания", и сформирована из Латинского слова *scio*, что означает, *знать* или *различать*, и Греческого слова *logos*, что означает *слово*, или *форму*, *направленную наружу*, *с помощью которой внутренняя мысль выражена и сделана известной*. Поэтому, Саентология - не параллель с науками, которые просто собирают данные, обрабатывают и классифицируют их, и дают им название. Истинная наука, которой Саентология стремится быть, делает предсказания из ее наблюдений, и в свою очередь, предсказывает новые наблюдения, которые дают новые и лучшие теории, большее количество наблюдений, большее количество предсказаний, и т.д. Этой цепью *знания*, теория человеческой мысли, - которая *является* проявлением жизни - упрощается и доносится до пределов понимания человека.

Саентология, из-за ее возможностей, не может быть заперта в пределах границ терапии для тех, кто больны. Однако, когда Вы изучаете *почему* человек болен, Вы автоматически получаете ключ для его выздоровления.

**САМООПРЕДЕЛЕНИЕ:** цель процессинга состоит в том, чтобы вернуть преклиру его самоопределение, когда он потерял контроль над текущей жизнью от неудач и поражений. Некоторые люди думают о себе как о самоопределенных, в то время как они просто упрямы и неконтактны. Они повинуются самоопределенному решению быть следствием их окружения. Смерть - не больше, чем самоопределенное усилие или решение человека - не выживать от некоторого ущерба или потери, или цепь повреждений или потерь, когда он страдал. Если он решает что ущерб или потеря - слишком много для него, что он "не может перенести это", он, до некоторой степени, начнет уступать этому. Если он никогда не переоценивает это решение умереть, он продолжает быть под его управлением, даже при том, что это больше не его желание, и решение непосредственно скрыто от него болью или эмоцией.

Это - вся сумма аберраций: человек решает, в течение боли или эмоционального стресса, что он не может выжить от этой боли или эмоции, и это мимолетное решение - часть его цели жизни: "Выжить". Независимо от того, как часто он может решать позже жить, то старое забытое решение остается достаточно сильным, лишая его полного жизненного потенциала в настоящем времени. Он становится менее и менее самоопределенным, и в конечном счете, его самоопределение - в таком сильном упадке, что единственный курс, при котором он может победить - самоопределенное усилие умереть.

Процессинг извлекает эти решения прошлого и возвращает их в настоящее время для оценки заново. Когда преклир восстановил его самоопределение жить и преуспеть, он восстанавливает и его здоровье и его здравомыслие.

**СЕРВИСНЫЕ ФАКСИМИЛЕ:** см. ОБСЛУЖИВАЮЩИЕ ФАКСИМИЛЕ.

**СКРЕМБЛЕР:** слова и фразы скрытые в инграммах, которые взбудораживают или перемешивают цепь инцидентов на траке времени. ("Это запутывающее", "Я весь перемешан", и т.д.)

**СОМАТИКА:** от Греческого *somatikos*, намерение *тела*. В Саентологии это было принято, чтобы обозначить физическую боль или дискомфорт любого вида, или состояние невыживания физического тела.

**СОЧУВСТВИЕ:** любое нарушение, совершенное вами против любой из динамик, о котором Вы сожалели, отражается позже в невыживательном оправдании, известном как "сочувствие". Получая сочувствие от других, человек признает, что он потерпел неудачу и неспособен к выживанию сам по себе. Он даже покажется больным или неспособным получить сочувствие от окружающих. Степень получаемого сочувствия

измеряется количеством "вины", которую человек чувствует относительно того, что он сделал Вам или другому человеку в прошлом.

Большинство беллетристики - ловко свитая западня чтобы пробудить сочувствие читателя к одному или большему количеству характеров, и это особенно истинно для детских рассказов. Помните Эльза Динсмор, Алжирские рассказы Горацио? Крошка Тим? Сказки братьев Гримм?...

Сочувствие действует без вербализации и без использования усилия. Это надо проходить полностью пока преклир не экстравертируется.

**СОЮЗНИК:** человек, от которого получено сочувствие когда преклир был болен или поврежден. Если Союзник прибыл для защиты преклира, или его слова, и/или действия были приравнены к выживанию индивидуума, реактивный ум дал бы такому Союзнику статус постоянного приоритета, особенно если этот Союзник был получен в течение высоко болезненной инграммы. Союзники обычно хорошо скрываются, потому что они про-выживательны, и он не осмеливается терять их, если он должен выжить. Вероятно он даже перемещает вэйлансы между одним или большим количеством его Союзников так часто, как диктует его реактивный ум.

**СТАТИКА:** что-либо, которое не имеет никакого движения, получено от Греческого слова *statikos*, означающее *вызывающий остановку*. Тэта, источник Жизни, является истинной статикой - без движения, без массы, без пространства, без времени. МЭВП - точная противоположность статике, требуя движение для существования.

**ТЕПЛОВОЙ:** ощущение, которым мы регистрируем температуру, или горячесть и холодность нашей окружающей среды. Если температура - ниже нашей температуры тела, мы полагаем, что это охлаждается или холодное; если выше, это согревается или горячее.

**ТЕХНИКА 80:** процессинг тела МЭВП, или генетического существа. Это может охватывать одну жизнь, некоторый отрезок полного трака, или полный трак - протон, ленивец, обезьяна, пещерный человек, и т.д. - но только долю генетического существа на этом траке.

**ТЕХНИКА 88:** что-либо, что имеет отношение к процессингу тела тэты, может быть рассмотрено в целом как Техника 88.

**ТОН:** тон человека это его способность руководить его факсимиле, контролировать его окружение, и его степень выживания. Чем ближе человек к невыживанию - к заключению, что этот организм потерпел неудачу как инструмент тэты в завоевании физической вселенной - тем более низок его тон. Он может иметь *оперативный тон*, колеблющийся от момента к моменту или от одного дня к другому под воздействием веселых или угнетающих новостей, и *хронический тон*, или его основной уровень выживания. *Одитор не должен обманываться в процессинге низким хроническим тоном с методами высокого уровня вследствие временного высокого оперативного тона.*

**ТРАК ВРЕМЕНИ:** полная последовательность "сейчас" инцидентов, включая все ощущения, подхватываемые человеком в течение его полного существования. Фактически, трак времени организма идет назад до момента времени когда он решил "БЫТЬ" как моноклетка, и прогрессирует через все тысячелетия развития к этому непосредственному мгновению.

Трак времени этой жизни начинается в первый момент записи и заканчивается отказом тэтана от организма МЭВП.

**ТЭТА:** в Саентологии *статика жизни* сама по себе называется тэтой, и обозначена восьмой буквой Греческого алфавита - **Θ**. В других "-логиях" это имеет различные названия - "душа", "дух", "эго", и т.д. - и различные степени и цели для оживления материи.

Тэта, хотя цель состоит в том, чтобы победить физическую вселенную, не подчинена законам физической вселенной; она, полностью заинтересованная в движении, все же не имеет никакого движения, и является истинной статикой без пространства или времени. Тэта и мысль это статика одинакового порядка; мысль, которая полностью имеет отношение к оценке усилия, проявляется через факсимиле объектов физической вселенной или действий, которые были собраны и накоплены умом.

**ТЭТАН:** тэтан, или тэта-сущность, занимает тело только за несколько дней или недель перед рождением, и отказывается от этого только ниже апатии, когда тело достигло точки, где он больше не может управлять движением.

Хотя относительно тэтана обычно говорят как о находящемся В теле, на самом деле он находится и внутри и вне его. Возможные аналогии были бы: автомобиль был в водителе, или большой палец был в щепке.

Когда он отделен от тела в процессинге, тэтан, с расстояния может исправлять что-нибудь неправильное в его собственном теле или других телах по желанию.

**УМ:** накопленные мысли, заключения, решения, и т.д., человека в течение его полного существования. Ум это тэта-существо, использующее факсимиле своего опыта для управления Материей, Энергией, Пространством и Временем. Эти факсимиле непрерывно оцениваются и строятся планы как лучше всего выжить или как умереть и заново начать старт. Человек является аберрированным, или нормальным, или больным настолько, насколько он способен управлять его факсимиле. Любой ограниченный человек обременяет самого себя накоплением аберрированных воспоминаний, и это является не врожденным качеством ума.

Хотя человеческий ум способен к обработке очень сложных комбинаций факсимиле, это не отличается нисколько по функции от умов столь же элементарных как моноклетка за исключением сложности мозгового придатка, в котором это, очевидно, осуществляется.

**УПРАВЛЯЮЩИЙ КОНЦЕПТ:** полученный концепт, или "полученная идея" (это не "переживание", потому что "переживание" направляет к соматическим ощущениям тела МЭВП), специально адаптирована к людям, которые закупорены, и не могут вспоминать индивидуальные инциденты. Управляющие концепты, являющиеся коротковолновой мыслью, гораздо выше восприятия или причины, и подобны стиранию основного лока на цепи. Это адресует сотни инцидентов скорее чем отдельные. Первичные концепты управления - красота, симпатия и зло, и их противоположности.

Реактивные расчеты не только аберрированы, но и все они - невыживательны, и удерживаются на месте исключительно для обесценивания других. Они в основном имеют отношение к этому сроку жизни, и не явно относятся к использованию Обслуживающих Факсимиле. Они обычно уменьшают контакт из-за их иррациональной природы.

**УРОВЕНЬ НЕОБХОДИМОСТИ:** это - способность человека повыситься выше его инграмм, когда имеется непосредственная и зловещая угроза его выживанию.

**УСИЛИЕ:** усилие - любая сила с направлением, которую индивидуум приобретает и использует для его собственного выживания. Оптимальным выживанием, тогда, было бы решение использовать *все* усилия для выживания - чтобы принять полную

ответственность за всю силу. Степень, с которой человек принимает полную ответственность за все усилия во вселенной МЭВП это степень, с которой он использует эти усилия для его собственного выживания. Любую силу во вселенной МЭВП, за которую он не желает принимать ответственность, он выбирает как противо-усилие ведущее к невыживанию. Если Вы посадили огород, или фруктовый сад, каждое усилие, израсходованное теми деревьями и растениями, чтобы вырастить плоды и овощи для вашего выживания - часть ваших собственных усилий, хотя для нашей цели они классифицируются как РАСШИРЕННЫЕ УСИЛИЯ.

**ФАЙЛ-КЛЕРК:** название и идентичность назначенное чему бы то ни было имеющему обязанность регистрировать данные и в реактивном уме, и в стандартных банках памяти. Ранее в Дианетике, одитор адресовался "Файл-клерку" для получения всех данных; теперь "Файл-клерк" используется прежде всего для мгновенных ответов, когда преклир, кажется, увязает на траке времени. Спрашивание преклира для получения данных, ответ или "да" или "нет", следующий за резким щелчком пальцев, выдадут материал, полностью неизвестный аналитическому уму.

**ФАКСИМИЛЕ:** та часть мысли, которая имеет отпечатки физической вселенной с их признаком времени. Другими словами, это - записи инцидента или части инцидента, которые содержат все ощущения, такие как эмоция, заключения ума, оценку усилия, усилие, контр-усилия, контр-мысли, и контр-эмоции. Хотя факсимиле, подобно мысли, для которой это является частью, не имеет никакой длины волны, никакой массы, никакого времени и пространства, эта эмоциональная сила человеческого организма может быть измерена довольно точно с помощью Электропсихометра, независимо от того, когда это случилось. Факсимиле может иметь столько же "заряда" как и пятьдесятю годами позже того, как это было очевидно "забыто", поскольку реально существовал день когда это произошло.

Эти картинки, или факсимиле, используются умом в комбинации с другими факсимиле, чтобы строить тело, оживлять его и направлять его к цели БЫТЬ, и завоевывать физическую вселенную. Факсимиле не необходимы для выживания, но их приобретение - человеческая аберрация, подхваченная на траке времени. Большинство факсимиле, особенно такие как боль, потеря, поражение, смерть, являются чрезвычайно контр-выживательными.

**ФАКСИМИЛЕ ОДИН:** одна основная инграмма, вершина, на которой все инграммы этой жизни являются простыми локами. Это было получено человеческой расой много, много столетий назад, и вероятно было сверхзвуковым ударом в лоб, грудь и живот, выводя из строя и сокращая размер и функцию шишковидной железы. Это может быть завершено эмоцией и усилием - не мыслью (если преклир подбирает мысли и постулаты, он не контактирует с инцидентом, который является насыщенным "фабриками лжи") - и обработано подобно тяжелой инграмме. При прохождении этого человек получает впечатление двойного существования, с одной стороны - живой, с другой - мертвый. Ощущение времени может быть прервано.

Полное прохождение исключительно этого инцидента должно вернуть человеку большую часть, если не все, его самоопределения.

**ХОЛДЕР:** слова или фразы, поднимаемые людьми в течение боли или эмоционального стресса, которые держат преклира на траке времени так, чтобы он был неспособен продвинуться в процессинге. ("Стой здесь", "Держись на этом", "Не оставляй меня", и т.д.)

**ХРОНИЧЕСКАЯ СОМАТИКА:** повторение, постоянное или периодическое, первоначальной физической боли, деформации или болезни, которая была записана в реактивном уме как результат инцидента инграммного типа.

**ЧЕРНОЕ И БЕЛОЕ:** быстродействующий процесс, который устраняет потребность в управлении отдельными инцидентами, локами или вторичными, и эффективен только в закупоренных кейсах. "Широко открытые" кейсы не могут видеть черное или белое, но видят цвет. Эти черные области, которые являются занавесями закупоренных факсимиле по траку времени, стираются или становятся белыми когда внимание сосредотачивается на них, и превращаются в области белого с помощью концентрации на полосе эстетики - это единственная забота одитора или преклира.

В течение процессинга "черное и белое" могут ожидаться тяжелые соматики, но их можно избегать сохраняя белую область.

**ШИРОКО-ОТКРЫТЫЙ:** всеми восприятиями кроме соматических обладает широко-открытый кейс. Он часто неспособен к большому усилию в настоящем времени, и очень буквален, иногда делая фетиши слов и символов.

Вследствие того, что одитор не может оценить широко-открытый кейс по его ощущениям, он должен изучить чувство реальности преклира, полового поведения и недостаток ответственности. Кейс имеет низкое постоянство и отклонения при малейшем давлении со стороны окружения. Для уровня ниже 2.0, особенно для широко-открытого кейса, ему не следует доверять.

Широко-открытый кейс обрабатывается обращением к мыслям и эмоциям - не усилию. Потому что кейс может быть увязшим в трудном факсимиле прохождением тяжелых инцидентов - и даже полностью управляемый психотик - и должен быть тщательно разведанным, чтобы узнать запрет ли это просмотр.

"Черно и белое" не должно проходиться на широко-открытом кейсе, потому что он видит в цветном диапазоне.

**ШИШКОВИДНАЯ ЖЕЛЕЗА:** пока не было выполнено большое количество исследований шишковидной железы, эта часть организма должна была оставаться тайной всех времен. Даже сегодня врачи знают немного о шишковидной,- не более чем факт, что это является конусообразным и присоединено к верхней поверхности мозга напротив гипофиза, который расположен с нижней стороны мозга в центре головы.

Мистики долго стремились развивать шишковидную железу как психический центр человека,- "глаз души". Это интересно, так как у некоторых ящериц шишковидная служит как истинный глаз, с роговицей, хрусталиком и сетчаткой. В детях, шишковидная железа в четыре раза больше и более высоко развита, чем во взрослом человеке, но она начинает уменьшаться и накапливать осадки кальция, когда ребенок достигает возраста семи - восьми лет.

Ранние эксперименты с Факсимиле Один указывают, что шишковидная железа, возможно, была центром нападения, когда эта бабушка всех инграмм была установлена в человеческом уме с успешным намерением помещения человека под контроль.

**ШКАЛА ТОНОВ:** произвольная шкала чисел, данная чтобы указать желание и способность организма выживать. Эта шкала начинается в 0, которое есть апатия или смерть, и устойчиво прогрессирует к 20, которое есть выживание, или способность полностью довести до конца цель организма помощи тэте в завоевании физической вселенной. Ниже 2.2 каждый оперирует в "Полосе Усилия", и решает не выживать. От 2.2 до 4.0 каждый выживает, но в степени "Возможно". Он находится в "Полосе Эмоции". Выше

чем 4.0 имеются некоторые вопросы относительно его желания и способности выжить; он оперирует мыслью, которая приравнена непосредственно к статике жизни.

Шкала тонов может быть уподоблена окружности с двузубчатой стрелкой. Левая полуокружность характеризует заинтересованность МЭВП, правая - тэтой. Внизу окружности - 0, или решение "НЕ БЫТЬ". Вверху окружности - 20, или решение "БЫТЬ". Полуокружность тэты обозначена от 20 до 40, в 40 параллельный статус - "НЕ СУЩЕСТВУЮЩИЙ" в 0. Однако, в то время как "НЕ БЫТЬ" в 0 был бы подвержен потерям и воздействиям окружения, выбирающий "НЕ БЫТЬ" в 40 был бы в свободном выборе и побеждающий с помощью окружения.

Как организмы, большинство из нас оперирует под направлением стрелки полуокружности МЭВП, но наш потенциал на стороне тэты такой же большой или маленький как наше положение на шкале. Таким образом, индивидуум в 2.5 имел бы тэту (или психический) потенциал 22.5. Мистики, вместо существования высоко на шкале тонов, или способностей к обходу их аберраций, просто занимают самих себя тэта-острием стрелки.

Прохождение электронных имплантантов показывает, что тэтан может быть вне шкалы тонов в диапазоне "ниже ноля". Только когда он решает иметь тело - чтобы стать тэтаном-плюс-тело - он становится оперирующим в полосе МЭВП аберраций. Высоко на шкале тонов (между 8.0 и 20.0), тэтан становится все более самоопределенным существом, *используя* тело и не являясь при этом *следствием* тела.

**ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ КРИВАЯ:** Эмоциональная Кривая - любое падение по шкале тонов от вышеупомянутого 2.5 к апатии, и может встречаться в пределах секунд, минут, или часов. Это следует за новостями о повреждении по любой из динамик, и скорость падения служит индексом серьезности повреждения. Обратное повышение Эмоциональной Кривой может встречаться когда человек получает неожиданного защитника, когда его выживанию угрожает его окружение.

Одитор найдет прохождение Эмоциональной Кривой - когда уходящий постоянно его преклир был счастлив и внезапно делался грустным - одним из его наиболее эффективных инструментов одитинга.

**ЭМОЦИЯ:** это - соединитель между мыслью и усилием. Это - проявление бытийности, и близко связано с движением. Способность кого-либо управлять движением прямо соотносится с его способностью управлять эмоцией: чем выше его эмоциональный уровень, тем больший контроль он может проявлять в движении; чем более низок его эмоциональный уровень, тем более он поддающийся движению.

Выше чем 4.0 на шкале тонов организм контролируется Мыслью; от 4.0 до 2.2 он контролируется Эмоцией, и ниже этого - различные уровни Усилия. Здесь как они проявляются: *Счастье* - уверенность и удовольствие в собственных целях, и убеждение в его контроле окружения; *Скука* - потеря уверенности и управления, но он не побежден; *Антагонизм* - человек чувствует что его контролю над жизнью угрожают; *Гнев* - человек стремится уничтожить все, что угрожает ему, и все же он неспособен к направлению его движений; *Скрытая Враждебность* - пытается уничтожить то, что угрожает ему при этом заверяя "врага", что он не планирует никакой вред; *Страх* - готовность отступить, убежать от угрожающей силы; *Gore* - сигнал, что он будет тихим и ничего не предпринимает против силы; *Апатия* - подчинение, или симуляция смерти, так чтобы угроза уходила.

**"Я":** "Я" - центр осознания осознания; тэтан; это - КТО человек есть на самом деле. Человек идет вниз по шкале тонов в такой степени, насколько "Я" теряет контроль над своей способностью точно оценить будущие усилия. В течение бессознательного состояния

от боли или эмоции, "Я" отрезано от команды, и окружение берет верх над ним. Это может быть особенно запутывающим "Я" если, в течение бессознательного состояния, тело или любая его часть перемещается без осознания "Я". "Я", осознающее, что тело проявило усилие без знания или контроля самого "Я", теряет часть самоопределения, и если через процессинг "Я" восстанавливает знание того, что случилось в течение этого периода бессознательности, это становится сомнительным в своей власти. Слишком много эмоциональных расстройств или периодов боли, поэтому, имеют тенденцию полностью отрывать "Я" от его функции.

